



Porvoon digipolku

Vuosiluokat 1–9

Suomenkieliset koulutuspalvelut

Voimassa 1.8.2022 alkaen

Sisällys

1	Porvoon digipolku peruskouluun	4
2	Vuosiluokat 1–2.....	5
2.1	Tieto- ja viestintätekniinen osaaminen	5
2.1.1	Tekniset taidot	5
2.1.2	Toiminta eri ympäristöissä	6
2.1.3	Tuottaminen.....	6
2.1.4	Vastuullisuus, turvallisuus ja ergonomia.....	6
2.1.5	Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely	7
2.1.6	Vuorovaikutus, yhteisöllisyys ja osallisuus.....	8
2.2	Ohjelmointiosaaminen	8
2.3	Medialukutaito	8
3	Vuosiluokat 3–4.....	10
3.1	Tieto- ja viestintätekniinen osaaminen	10
3.1.1	Tekniset taidot	10
3.1.2	Toiminta eri ympäristöissä	10
3.1.3	Tuottaminen.....	11
3.1.4	Vastuullisuus, turvallisuus ja ergonomia.....	12
3.1.5	Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely	12
3.1.6	Vuorovaikutus, yhteisöllisyys ja osallisuus.....	13
3.2	Ohjelmointiosaaminen	13
3.3	Medialukutaito	14
4	Vuosiluokat 5–6.....	15
4.1	Tieto- ja viestintätekniinen osaaminen	15
4.1.1	Tekniset taidot	15
4.1.2	Toiminta eri ympäristöissä	15

4.1.3	Tuottaminen.....	15
4.1.4	Vastuullisuus, turvallisuus ja ergonomia.....	16
4.1.5	Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely	17
4.1.6	Vuorovaikutus, yhteisöllisyys ja osallisuus.....	18
4.2	Ohjelmointiosaaminen	18
4.3	Medialukutaito	19
5	Vuosiluokka 7	20
5.1	Tieto- ja viestintätekniinen osaaminen	20
5.1.1	Tekniset taidot	20
5.1.2	Toiminta eri ympäristöissä	20
5.1.3	Tuottaminen.....	20
5.1.4	Vastuullisuus, turvallisuus ja ergonomia.....	21
5.1.5	Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely	21
5.1.6	Vuorovaikutus, yhteisöllisyys ja osallisuus.....	22
5.2	Ohjelmointiosaaminen	22
5.3	Medialukutaito	22
6	Vuosiluokat 8–9.....	24
6.1	Tieto- ja viestintätekniinen osaaminen	24
6.1.1	Tekniset taidot	24
6.1.2	Toiminta eri ympäristöissä	24
6.1.3	Tuottaminen.....	25
6.1.4	Vastuullisuus, turvallisuus ja ergonomia.....	25
6.1.5	Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely	26
6.1.6	Vuorovaikutus, yhteisöllisyys ja osallisuus.....	27
6.2	Ohjelmointiosaaminen	27
6.3	Medialukutaito	28

1 Porvoon digipolku peruskouluun

Porvoon peruskoulun Digipolku on jaettu kolmeen eri osaamisalueeseen: tieto- ja viestintä- tekniseen osaamiseen, medialukutaitoon ja ohjelmointiosaamiseen.

Tieto- ja viestintätekniinen osaaminen on jaoteltu kuuteen pääalueeseen:

1. Tekniset taidot
2. Toiminta eri ympäristöissä
3. Tuottaminen
4. Vastuullisuus, turvallisuus ja ergonomia
5. Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely
6. Vuorovaikutus, yhteisöllisyys ja osallisuus

*Tähtimerkintä * tarkoittaa, että kuvauksessa on yhteys myös medialukutaidon kuvauksiin.*

Medialukutaidon osaamisalueen pääalueet ovat median tulkinta ja arviointi, median tuottaminen sekä toiminta mediaympäristöissä.

Ohjelmointiosaamisen osaamisalueen pääalueet ovat ohjelmoinnillinen ajattelu, tutkiva työskentely ja tuottaminen sekä ohjelmoidut ympäristöt ja niissä toimiminen.

Porvoon digipolun osaamisalueet jakautuvat vuosiluokkakokonaisuuksiin (lk. 1–2, lk. 3–4, lk. 5–6, lk. 7 ja lk. 8–9).

Seuraavilla sivuilla voit tutustua Digipolkuun vuosiluokkakokonaisuuksiin jaoteltuna. Lisäksi saatavilla on A3-koossa tulostettava Digipolku-juliste, jossa eri vuosiluokkakokonaisuuksia on mahdollista tarkastella rinnakkain. Kuvaukset luetaan jokaisessa vaiheessa yhdessä edellisen vuosiluokkakokonaisuuden kanssa. Juliste ja paljon muuta tulostettavaa materiaalia löytyy Teams-ryhmästä *Porvoon digipolku – Digistigen i Borgå*.

2 Vuosiluokat 1–2

2.1 Tieto- ja viestintätekniinen osaaminen

2.1.1 Tekniset taidot

Oppilas

- kertoo esimerkin, miten teknologia vaikuttaa ja auttaa häntä arjessaan.
- käsittelee laitteita, oheislaitteita ja tarvikkeita huolellisesti. Oppilas kertoo opettajalle, jos laite rikkoutuu tai katoaa.
- käynnistää tietokoneen tai iPadin, lukitsee tietokoneen sen työskentelyn tauottua ja kirjautuu siitä ulos tunnin lopussa. Oppilas tietää, miten laite sammutetaan.
- laittaa laitteen oikein ja oikealle paikalle latausvaunuun.
- tutustuu opettajan näyttämään, miten langattomaan verkkoon liitytään.
- osaa oman käyttäjätunnuksen ja salasanan. Oppilas osaa kirjautua niillä tietokoneelle.
- löytää oikean sovelluksen tai ohjelman tietokoneella tai iPadilla.
- osaa avata, nimetä, jakaa ja poistaa tiedoston sekä luoda kansion ja nimetä sen.
- osaa siirtyä sovellusten ja välilehtien välillä sekä sulkea ne.
- ottaa kuvan ja löytää kuvan sen jälkeen tiedostokansiosta iPadilla.
- käyttää *Koti*-toimintoa iPadilla, esim. tuplaklikkaa siirtyäkseen sovelluksesta toiseen.
- osaa keskeiset symbolit käyttöjärjestelmässä ja sovelluksissa, kuten *aloitus*, *virta*, *avaa*, *sulje*, *suurennä*, *pienennä*, *eteen*, *taakse*, *etsi* ja *jaa* sekä ymmärtää niiden käyttötarkoituksen.
- osaa kertoa, mikä on internet ja mitä tehdään, kun selataan internettiä.
- osaa avata ja käyttää selainohjelmaa (Chromea, Edgea tai Safaria). Oppilas osaa liikkua sivulta toiselle, siirtyä eteenpäin ja taaksepäin sekä päivittää sivun.
- osaa käyttää hiirtä, kosketusalustaa ja kosketusnäyttöä.
- ymmärtää eron oikean ja vasemman hiirinäppäimen välillä.
- osaa kirjoittaa sekä pienillä että isoilla kirjaimilla.
- löytää tavallisimmat erikoismerkit näppäimistöltä (! , ? . @ :).
- ymmärtää kymmensormijärjestelmän periaatteen ja harjoittelee käyttämään näppäimistöllä kirjoittaessa useampaa kuin kahta sormeaa. Oppilas asettaa etusormet näppäimille f ja j niin, että sormet asettuvat oikein kotinäppäinrivistölle.

2.1.2 Toiminta eri ympäristöissä

Oppilas

- osaa käyttää Deskua kirjautuakseen digitaalisiin ympäristöihin, kuten esimerkiksi oppikirjojen digitaalisiin materiaaleihin ja digitaalisiin oppikirjoihin.
- käyttää ohjatusti Teamsia, esimerkiksi ottaa vastaan ja palauttaa tehtäviä.
- tallentaa ohjatusti tarvittaessa työnsä OneDriveen ja jakaa sen muille.
- osaa ohjatusti hakea tietoa kaupungin sivuilta, esimerkiksi latutilanteen, kirjaston, koulujen ruokalistan ja koulujen loma-ajat.
- osaa ohjatusti esim. löytää ohjelman YLE Areenasta kotona ja koulussa.
- osaa ohjatusti harjoitella seuraamaan oppimisensa edistymistä digitaalisessa ympäristössä, esim. lukemaan oppimisen harjoittelu Ekapelissä, tai katsoa, miten oma kirjoittaminen kehittyi tekstinkäsittelyohjelman kielenhallintatyökalun avulla.

2.1.3 Tuottaminen

Oppilas

- osaa ottaa kuvia, videokuvia ja äänittää tietokoneella ja tabletilla, Tuottaa sisältöä myös puheen avulla. Oppilas löytää tiedostonsa myöhemmin.*
- tekee yksinkertaisia muokkauksia kuten zoomaa, rajaa sekä käyttää filteri- ja valaistusmuokkauksia. (Esim. Kuvaa kukka tai eläin ja rajaa se.)*
- videokuvauksessa oppilas osaa käyttää *pause*-näppäintä otosten välillä.*
- luo lyhyen videon, esim. suosikkilelustaan.*
- tuottaa ohjatusti Wordissa esimerkiksi ohjeen, jossa on yhdistetty tekstiä ja kuvaa.*
- osaa muokata tekstiä tekstinkäsittelyohjelmassa, esim. Wordissa. Oppilas osaa valita tekstiosan ja muokata sen kirjasintyyppin ja -koon.
- osaa antaa ohjelmiston tehdä rivinvaihdon automaattisesti.
- osaa ohjatusti kommentoida toisten tuotoksia, esim. oppilaat kirjoittavat runon ja julkaisevat sen luokan Teams-kanavalla, johon toiset käyvät kommentoimassa rakentavasti.*

2.1.4 Vastuullisuus, turvallisuus ja ergonomia

Oppilas

- toimii vastuullisesti ja turvallisesti digitaalisissa ympäristöissä ja seuraa ja noudattaa sovittuja sääntöjä
- valokuvaa toisia ainoastaan luvan kanssa eikä julkaise muista kuvia ilman heidän lupaansa* linkki: [10 ohjetta ympäristöään kuvaavalle](#)

- osaa selittää mitä tekijä ja teos tarkoittaa ja mitä tekijänoikeudet tarkoittavat yksittäisen oppilaan toiminnalle*
- hakee cc-luvallisen kuvan ja liittää sen tekstiin*
- ymmärtää, että kuka tahansa voi tuottaa sisältöä verkkoon.
- ymmärtää, että käyttäjätili on hänen henkilökohtainen tilinsä ja sillä tehdyistä toimista hän vastaa*
- osaa valita turvallisen salasanan*
- pitää huolta salasanastaan eikä kerro siitä muille kuin opettajille tai vanhemmilleen*
- kuvailee, miksi peleillä ja elokuvilla on ikäraajat ja noudattaa niitä
- osaa pyytää apua ja toimia oikein esim. kiusaamistilanteissa tai jos koulun koneita ikätasoon sopimattomilla sivuilla
- ottaa ohjatusti taukoja työssään ja harjoittelee taukojumpan pitämistä
- kokeilee erilaisia työasentoja ja tekee havaintoja mm. valaistuksen vaikutuksesta työasentoon
- osaa muokata työpisteensä niin, että siinä on hyvä työskennellä
- osaa säätää käytettävän laitteen valaistuksen ja äänen niin, että laitteella on hyvä työskennellä.

2.1.5 Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely

Oppilas

- hakee kuvia ja tietoa internetistä ja kirjoittaa hakusanan oikeaan paikkaan*.
- käyttää yksinkertaisia hakusanoja ja tutustuu kuvahakuun*.
- tutustuu hakukentän sanelutoimintoon*.
- kertoo millaisia tiedonlähteitä, kuten kirjoja, elokuvia, uutisia, internetiä, kirjastoa, TV-ohjelmia, radiota, lehtiä, arkisia havaintoja ja ihmisiä, hän kohtaa arjessaan*.
- harjoittelee tuottamaan haetun tiedon perusteella lyhyitä monimuotoisia tekstejä, jotka yhdistelevät esim. tekstiä, kuvaa, ääntä ja videota esim. Windowsin videoeditoriohjelmassa tai Pages-ohjelmalla iPadilla*.
- ymmärtää, että hän ei voi kopioida tietoa suoraan omaan työhönsä.
- tekee ohjatusti monimuotoisen teoksen digitaalisessa ympäristössä, jolla ilmaisee itseään käyttämällä siinä esim. kuvia, videoita, ääntä ja tekstiä*.
- tekee havaintoja koulussa ja lähiympäristössä yksinkertaisia digitaalisia tutkimusvälineitä käyttäen esim. tietokoneen tai iPadin kamera, nauhuri, ja tai kello/ajanotto-kello.
- testaa, keksii ja rakentaa digitaalisia ympäristöjä sekä yksin että yhdessä muiden kanssa*, esim. tutustutaan leikinomaisesti Minecraftiin.

2.1.6 Vuorovaikutus, yhteisöllisyys ja osallisuus

Oppilas

- ottaa muut huomioon työskennellessään myös digitaalisissa ympäristöissä.
- soittaa ja vastaa puheluun tai videopuheluun ja käyttää keskustelutoimintoa esimerkiksi Teamsissa.
- osallistuu ohjatusti vuoropuheluun*.
- tunnistaa ja osaa käyttää vuorovaikutusta edistäviä emojeja.
- harjoittelee rakentavaa vuoropuhelua.

2.2 Ohjelmointiosaaminen

Oppilas

- järjestää ja vertailee asioita erilaisten ehtojen, kuten muodon samankaltaisuuden, perusteella.
- tunnistaa loogisia operaatioita, kuten "ja", "tai" ja "jos" sekä kertoo valinnoistaan ja havainnoistaan sanallisesti käsitteiden ja konkreettisten välineiden avulla.
- purkaa tuttuun arjen ilmiöön liittyvän ongelman osiin ja osaa kertoa ajattelustaan, esim. kuinka saisimme koulun vaatenaulakon järjestykseen.
- laatii vaiheittaisia toimintaohjeita käyttäen yksinkertaisia komentoja ja toistorakennetta, joilla hän ohjaa toista oppilasta, yksittäistä hahmoa tai jotakin ohjelmoitavaa laitetta.
- tunnistaa ohjeiden tuottamia virhetilanteita ja kokeilee ratkaisuja niiden korjaamiseen.
- esittää omia ideoitaan, kuuntelee toisia sekä kokeilee ratkaisuja yhdessä.
- käsittelee eri oppiaineissa harjoiteltavia sisältöjä yhdessä muiden kanssa käyttäen leikkillisesti ja kokeillen ohjelmointiin liittyviä toimintatapoja ja välineitä.
- tunnistaa ja nimeää omasta kokemusmaailmastaan löytyvää tietokoneohjattuja laitteita ja palveluita sekä tutustuu robotiikkaan.
- kuvailee laitteen käyttötarkoituksen ja toiminnan.

2.3 Medialukutaito

Oppilas

- tutkii ja tulkitsee tarinoita, kuvia ja äänimaailmoja.
- kuvaa mediasisällön tapahtumia, hahmoja ja kulkuja.
- ymmärtää faktan ja fiktion eron sekä jaottelee mediasisältöjä ohjatusti todenmukaisiin ja kuvitteellisiin sekä antaa niistä jonkin esimerkin.

- ymmärtää, että mediaa käytetään vaikuttamiseen ja tiedon välittämiseen.
- osaa nimetä sisältöjä, joita käytetään vaikuttamiseen, kuten mainokset, sekä mediasisältöä, joka välittää tietoa, kuten uutisia.
- harjoittelee ohjatusti tuottamaan mediavälineillä tarinoita käyttäen luovuutta ja mielikuvitusta itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa vastuullisella ja toiset huomioivalla tavalla.
- harjoittelee antamaan rakentavaa palautetta toisten töistä ja vastaanottamaan palautetta.
- osaa ohjatusti hyödyntää tarvittavia mediavälineitä, sovelluksia ja ohjelmia mediasisältöjen tuottamisessa.
- käyttää ohjatusti tekstiä, kuvaa, liikkuvaa kuvaa tai ääntä omassa tuottamisessaan
- laatii ohjatusti ainakin yhden yksinkertaisen tuotoksen seuraavista:
 - 1) luovan mediasisällön, kuten digitarinan tai videon
 - 2) vaikuttavan mediasisällön, kuten mielipidekirjoituksen tai mainoksen.
 - 3) tiedonvälittämisen mediasisällön, kuten uutiskuvan tai kuvatekstin.
- tietää, miksi on tärkeää voida suojata yksityisyyttään ja tietojaan mediaympäristöissä
- selittää, millaisten sisältöjen jakaminen on sopivaa ja millaisten ei.
- tiedostaa, että kertaalleen julkaistuja sisältöjä saatetaan edelleen levittää.
- ymmärtää viestinnän vastavuoroisuuden mediaympäristöissä: omalla viestinnällä on vaikutusta toisen viestintään, tunteisiin ja toimintaan.
- tulee tietoiseksi tietojenkalastelusta ja siitä, että internetissä voi kohdata myös epäasiallisia tai laittomia yhteydenottoja. Oppilas tietää, miten toimia tällaisessa tilanteessa.
- tutkii ohjatusti omaa mediankäyttöä ja ymmärtää, että on erilaisia mieltymyksiä mediaan ja sen käyttämiseen liittyen.

3 Vuosiluokat 3–4

3.1 Tieto- ja viestintätekninen osaaminen

3.1.1 Tekniset taidot

Oppilas

- tietää miten toimia, jos laitteen virta on loppumassa, tai että kone vaatii päivityksien vuoksi uudelleenkäynnistyksen tai on rikki.
- tunnistaa yleisimmät liitännät (HDMI, mini Aux, HDMI ja virtaliitännät), yhdistää hiiren, näppäimistön, kuulokkeet tai headsetin laitteeseensa.
- kirjautuu tunnuksellaan Deskuun kotona osoitteessa <http://porvoo.desku.fi>.
- tutustuu digitaalisten ympäristöjen, esim. OneDriven ja Deskun, käyttö- ja toimintalogiikkaan.
- tunnistaa, onko laite langattomassa verkossa.
- osaa tallentaa tietokoneella tiedoston kansioon ”Tiedostot” ja luoda sille tarvittaessa kansion. Oppilas löytää tallentamansa tiedoston. Kun oppilas tallentaa iPadeilla, hän ymmärtää, että myös muut voivat nähdä tiedoston ja poistaa sen.
- tutustuu versiohistoriaan OneDrivessa jaetussa tiedostossa.
- osaa tarvittaessa siirtää tiedostoja iPadin ja tietokoneen välillä johdon välityksellä.
- ymmärtää keskeisiä käsitteitä, kuten avaa, sulje, sovellus, tiedosto, tiedostomuoto, käyttöjärjestelmä, näppäimistö, hiiri, virtajohto, USB-liitäntä, näyttö ja internet.
- osaa asettaa sormet kymmensormijärjestelmän mukaisesti oikealle riville näppäimistöllä ja tietää, mikä sormi painaa mitäkin kirjainta. Oppilas harjoittelee kymmensormijärjestelmää.
- käyttää pikanäppäinkomentoja ctrl + A (valitse kaikki), ctrl + C (kopioi), ctrl + V (liitä), ctrl + X (leikkaa) ja ctrl + Z (peruuta viimeisin muokkaus).

3.1.2 Toiminta eri ympäristöissä

Oppilas

- siirtyy ohjatusti O365-palveluiden eri versioiden välillä, esim. Wordin ja Word Onlinen.
- käyttää itsenäisesti Teamsia, esim. ottaa vastaan ja palauttaa tehtäviä.

- tallentaa itsenäisesti tarvittaessa työnsä OneDriveen ja jakaa sen muille valitsemillaan oikeuksilla. Oppilas osaa löytää jaetut tiedostot. Oppilas luo kansioita ja siirtää tiedostoja.
- kirjautuu Wilmaan ja tutustuu sen käyttöön.
- löytää itsenäisesti tietoa netistä, esim. lainattavissa olevista kirjoista kirjastossa*.
- osaa itsenäisesti valita tekstiä sekä kopioida ja liittää tekstiä ja kuvia ilman muotoilua erilaisissa ympäristöissä.
- seuraa itsenäisemmin kehityksensä edistymistä digitaalisessa ympäristössä olevan ominaisuuden avulla, esim. tehtävät Teamsissa ja Wilma.

3.1.3 Tuottaminen

Oppilas

- tallentaa ääntä iPadille (äänimuistiot) tai tietokoneelle (äänimuistiot, Powerpoint, OneNote) ja leikkaa leikkeen alussa tai lopussa luoden esimerkiksi lyhyen haastattelun tai podcastin*.
- muokkaa kuvia esim. PowerPointissa tai laitteen omalla Kuvat-sovelluksella (rajaa-minen, filtrit ja taustan poistaminen)*.
- luo videoita ja muokkaa lyhyitä elokuvia tietokoneella videoeditorissa tai iPadilla iMoviessa ja luo lyhyitä videoita (liittää videot ohjelmaan, leikkaa pois turhia osia, lisää tai poistaa ääntä ja tallentaa projektin elokuvana)*.
- osaa tehdä yksinkertaisen animaation Stop motion- tekniikalla tietokoneella, esim. MonkeyJam, Windows Videoeditori tai Sumo Pixel -sovelluksella. iPadilla iMotion tai Stop Motion Studio sovelluksella tehdessä viimeistelyn voi tehdä iMoviella*.
- voi luoda yksinkertaisen animaation myös PowerPointissa tietokoneella tai Keynotessa iPadilla, esim. kuvittamalla oman kertomuksen valokuvaamalla omia piirustuksiaan ja luomalla niille liikeohjelmiston animointityökalulla*.
- vaihtaa tekstin väriä Wordissa ja tekee alleviivauksia.
- osaa lihavoida ja kursivoida tekstiä.
- keskittää ja tasaa tekstiä sekä valitsee rivivälin.
- käyttää hakutoimintoa tekstitiedostosta (ctrl+F).
- osaa itsenäisesti muuttaa kielen kieliasetuksista.
- osaa muuttaa sivun vaaka- tai pystysuuntaiseksi.
- osaa lisätä kuvan ja valitsee kuvalle sopivan rivitysohjelmien (tekstin edessä, tekstin takana jne.).
- syöttää tietoa taulukkoon Excelissä ja tekee esim. oman lukujärjestyksensä.
- muuttaa solujen kokoa ja määrittelee solujen reunaviivat ja taustavärit.
- luo selkeän esityksen esitysohjelmassa, esim. PowerPointissa. Esityksessä, esim. digitasvirossa, on tekstiä, kuvia, videoita, taustoja sekä linkkejä*.
- osaa työstää luokkakaverin kanssa jaettua tiedostoa samanaikaisesti, esim. PowerPointissa*.

- käyttää itsenäisesti kommentointityökalua jaetussa tiedostossa.

3.1.4 Vastuullisuus, turvallisuus ja ergonomia

Oppilas

- ymmärtää, että eri sovellukset voivat käyttää laitteen kuvia, sijaintia ja mikrofonia, ja että oppilas voi muokata näitä asetuksia.*
- selittää CC-lisenssijärjestelmän (Creative Commons) tai vastaavan peruseriaatteen ja noudattaa niitä.*
- harjoittelee kriittistä suhtautumista erilaisiin lähteisiin.*
- käyttää eri salasanoja eri palveluissa.*
- osaa kertoa, miten verkossa oleva tieto syntyy ja miten se vaikuttaa tiedon luotettavuuteen.*
- ymmärtää, että tietoturvapäivitykset ovat välttämättömiä ja antaa koneen asentaa ne pyydettyään.
- tarkistaa käyttämiensä palvelujen ikäraajat ja tutustuu interaktiivisiin sovelluksiin, kuten peleihin, turvallisessa ympäristössä.
- osaa kertoa mahdollisista riskitilanteista digitaalisissa ympäristöissä ja ymmärtää, että netti-identiteetit ovat epäluotettavia. Oppilas tunnistaa yrityksiä saada hänestä tietoa (esim. Oletko yksin kotona?)*.
- ottaa säännöllisesti taukoja työssään.
- kertoo, miksi hyvä työasento ja oikea valaistus on tärkeää ja osaa valita sopivan työasennon.
- suunnittelee ohjatusti työskentelynsä digitaalisessa ympäristössä sille asetetun tavoitteen saavuttamiseksi. Esim. oppilaalle annetaan lyhyet ohjeet ja kerrotaan oppitunnin tavoite.

3.1.5 Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely

Oppilas

- tutustuu ohjatusti tiedonhallintaan liittyviin peruskäsitteisiin, kuten tiedon keräämiseen, järjestelyyn ja tallentamiseen.
- erottaa ohjatusti valeutisen tai harhaan johtavan tiedon luotettavasta tiedosta*.
- luo ohjatusti käsittekarttoja oppimistyössään, esim. PowerPointissa.
- harjoittelee ymmärtämään ilmiöitä tekemällä havaintoja ja päätelmiä ilmiöstä erilaisen opetusvideoiden ja muiden simulaatioiden avulla, esim. <https://phet.colorado.edu/>. Oppilas voi tässä yhteydessä tutustua soveltuvaan 360° opetusvideoon, jonka opettaja on valinnut.
- suunnittelee ja toteuttaa yksinkertaista teknologiaa hyödyntävän tutkimuksen, esim. seuraa kasvin kasvamista siemenestä kasviksi kameran avulla.

- ilmaisee itseään ohjatusti digitaalisten ympäristöjen avulla, esimerkiksi tutustuu Sumo App -verkkosovellukseen tai Minecraft Edu -opetuspeleihin tietokoneella*.

3.1.6 Vuorovaikutus, yhteisöllisyys ja osallisuus

Oppilas

- käyttää erilaisia koulun käytössä olevia sovelluksia, esim. Teamsia ja sähköpostia, yhteydenpitoon muiden kanssa sopivalla tavalla*.
- harjoittelee sähköpostiin vastaamista ja sähköpostin lähettämistä yhdelle tai usealle vastaanottajalle hyvien tapojen mukaisesti sekä harjoittelee tiedostojen liittämistä viestiin.
- ymmärtää, että hän voi vaikuttaa digitaalisissa ympäristöissä muun muassa vastaamalla kyselyihin*.
- osaa keskustella asiallisesti eri ryhmien kanssa digitaalisissa ympäristöissä.*

3.2 Ohjelmointiosaaminen

Oppilas

- järjestää, vertailee ja esittää tietoa käyttäen teknologiaan liittyviä käsitteitä ja symboleja.
- käyttää ongelman ratkaisuun erilaisia tapoja ja ratkaisukaavoja sekä kokeilee luoda niitä myös itse.
- laatii täsmällisiä ja yksityiskohtaisia toimintaohjeita käyttäen toisto- ja valintarakenteita.
- laatii ja testaa toimintaohjeita ilman laitteita sekä ohjaa hahmon tai ohjelmoitavien laitteiden toimintaa algoritmeilla, esim. Code.orgilla, Scratchilla, robotilla tai Makey-Makeylla.
- kuvailee eri tavoin omia ajattelutapojaan ja huomioi muiden näkökulmia.
- jalostaa olemassa olevia ratkaisuja harjoitellen iteratiivista työskentelyä eli toistuvaa ideointia, tekemistä, testaamista ja jatkokehittelyä. (esim. Paperilennokki, ilmapalloveke käsitöissä)
- havainnoi ohjelmoitujen elementtien, kuten robotiikan ja tekoälyn, läsnäoloa ympäröivässä yhteiskunnassa.
- ymmärtää, että hänestä kerätyt tiedot tallentuvat ja sen, mikä yhteys ohjelmoinnilla on tietojen keräämiseen. Oppilas osaa antaa ainakin yhden esimerkin, mihin tarkoitukseen hänestä kerättyä tietoa voidaan käyttää. (Esimerkiksi sivuston antama peli tai ohjelmasuositus.)

3.3 Medialukutaito

Oppilas

- laajentaa kokemustaan erilaisista mediasisällöistä, esimerkiksi journalistisiin sisältöihin.
- tuntee mediasisältöihin liittyvää peruskäsitteistöä.
- ymmärtää, että mediasisällöllä on tekijä.
- tietää, että mediasisällöllä on erilaisia tarkoituksia, kuten viihdyttää, vaikuttaa, markkinoida ja välittää tietoa. Oppilas osaa nimetä joitakin mediasisältöjä, jotka edustavat fiktiota, faktaa ja mielipidettä.
- tietää mediatoimialan tehtäviä yhteiskunnassa.
- harjoittelee tuottamaan ja esittämään mediasisältöä kokeillen ja luovasti, itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa.
- antaa rakentavaa palautetta toisten työstä ja ottaa rakentavaa palautetta vastaan.
- käyttää tekstiä, kuvaa, videota ja ääntä sekä hyödyntää kerrontatyökaluja, kuten juonirakennetta mediasisällön tuotannossa.
- tuottaa ohjatusti jonkin
 - 1) luovan mediasisällön, kuten animaation tai lyhytelokuvan.
 - 2) yhteisen journalistisen sisällön, kuten erilaiset sanomalehtitekstit, uutiset tai urheiluraportit.
- on tietoinen joidenkin mediasisältöjen, kuten pelien, maksullisuudesta ja ymmärtää, että mahdollisista hankinnoista on sovittava huoltajan kanssa. Oppilas tietää pelien keinoista sitouttaa pelaajia ja osaa suhtautua ilmiöön kriittisesti.
- ymmärtää, että on itse vastuussa tekemästään ja jakamastaan mediasisällöstä.
- ymmärtää, että hänen tuottama ja julkaisema mediasisältö ei saa loukata toisen oikeuksia.
- kuvailee omia mediankäyttötottumuksiaan ja pohtii median merkitystä omassa elämässään esimerkiksi mediapäiväkirjan avulla.
- kokeilee monipuolisesti erilaisia mediasisältöjä, nimeää niistä itseään kiinnostavia ja kuvailee, miksi on kiinnostunut niistä.

4 Vuosiluokat 5–6

4.1 Tieto- ja viestintätekniinen osaaminen

4.1.1 Tekniset taidot

Oppilas

- selittää, millä eri tavoin voi käyttää digitaalisia välineitä ja palveluita arjessa sekä eri oppiaineissa.
- osaa liittyä langattomaan verkkoon itsenäisesti koulun laitteella.
- osaa siirtää tiedostoja iPadin ja tietokoneen välillä OneDriven välityksellä.
- harjoittelee käyttämään oikeaa teknologista käsitettä arkikielessä, esim. *avaa, sulje, sovellus, tiedosto, tiedostomuoto, käyttöjärjestelmä, näppäimistö, hiiri, virtajohto, usb-liitäntä, näyttö ja internet*.
- ymmärtää, että on olemassa erilaisia tiedostoformaatteja (dokumentti: *.docx, .pdf*, esitys: *.pptx*, kuva: *.jpeg, .png*, ääni: *.mp3, .wav* video: *.mp4, .mov*).
- osaa asettaa sormet kymmensormijärjestelmän mukaisesti oikealle riville näppäimistöllä ja tietää, mikä sormi painaa mitäkin kirjainta. Oppilas jatkaa kymmensormijärjestelmän harjoittelua.
- käyttää pikanäppäinkomentoja ctrl + F (etsi), ctrl + L (valitsee sivun osoitteen selaimessa), Windows + L (lukitsee tietokoneen).

4.1.2 Toiminta eri ympäristöissä

Oppilas

- siirtyy O365-palveluiden eri versioiden välillä, esim. Wordin ja Word Onlinen.
- löytää Wilmasta tietoa läksyistä, näkee koetuloksia ja seuraa tuntimerkintöjä.

4.1.3 Tuottaminen

Oppilas

- luo esim. radiomainoksen tai kuunnelman Audacityssa tietokoneella tai sanelimessa tai Garage Bandissa iPadilla*.
- muokkaa kuvia kuvanmuokkausohjelmassa, esim. Paint.netissa (rajaa, liittää tekstiä, poistaa taustan ja yhdistää useamman kuvan yhdeksi)*.

- luo videoita ja muokkaa niistä lyhyitä elokuvia ja videoita Movie Makerissa tietokoneella (liittää videot ohjelmaan, leikkaa pois turhia osia, lisää tai poistaa ääntä, lisää tekstiä ja siirtymiä, tallentaa projektin elokuvana ja lataa elokuvan OneDriveen)*.
- luo yksinkertaisen videon tai elokuvan käsikirjoituksen pohjalta, jossa huomioidaan myös kuvakulmat*.
- tekee animaation Stop motion -tekniikalla tietokoneella, esim. MonkeyJam -ohjelmassa, Windows Videoeditori -sovelluksella tai iPadilla Stop Motion Studio -sovelluksella*.
- tekee luettelomerkit ja otsikoita työkalulla.
- lisää ohjatusti tekstidokumenttiin taulukoita ja muotoja sekä kommentteja ja sivunumerointeja.
- jakaa tekstin kahteen tai useampaan sarakkeisiin.
- käyttää summakaavaa ja harjoittelee peruslaskutoimituksen suorittamista solujen välillä, esim. = E34-E44.
- luo omia pylväs- ja ympyrädiagrammeja ja muokkaa näitä esim. vaihtamalla värejä ja tekstejä sekä muokkaamalla pystyakselin asteikkoa.
- luo selkeän esityksen esitysohjelmassa, esim. Powerpointissa tai Swaysssa. Esityksessä on tekstiä, kuvia, videoita, taustoja sekä linkkejä.*
- lisää esitykseen animaatioita, tehosteita sekä siirtymiä.*
- tutustuu käsitöissä 3D-mallinnukseen ja tulostamisen mahdollisuuksiin, esim. videon avulla tai sovelluksessa Paint 3D.

4.1.4 Vastuullisuus, turvallisuus ja ergonomia

Oppilas

- toimii vastuullisesti ja turvallisesti eikä esim. kopioi ohjelmia laittomasti. Oppilas noudattaa ohjelmien ja sovellusten ikärajoja.*
- menee iPadin ja tietokoneen asetusten kohtaan *Tietosuoja* (sovellusten oikeudet) ja tutustuu niihin.*
- osaa suhtautua kriittisesti erilaisiin lähteisiin ja harjoittelee lähteiden oikeanlaista merkintää.*
- antaa esimerkkejä siitä, kuinka hänen tänään tekemänsä valinnat teknologiaan liittyen voivat edistää kestävästä tulevaisuudesta (ilmastopäästöjen vähentäminen ja raaka-aineiden säästäminen ja kierrättäminen). Esim. yhteistyö Teamsissa sen sijaan, että lentäisi tai matkustaisi autolla sekä uuden teknologian turhan ostamisen välttäminen.
- tunnistaa teknologiaan ja kestäväan kehitykseen liittyviä eettisiä ja moraalisia kysymyksiä, esim. virransäästötilan sähkönkulutus.*
- opettelee varovaisuuteen omien henkilötietojen käytössä digitaalisissa ympäristöissä.*
- löytää hakuhistoriansa selaimestaan ja tiedon, jonka selainohjelma on tallentanut.*

- tiedostaa tapoja, joilla digitaaliset palvelut keräävät tietoa. Oppilas ymmärtää, että hän voi itse vaikuttaa hänestä kerättävään tietoon.
- osaa tunnistaa seksuaalisen houkuttelun ja kertoa siitä turvalliselle aikuiselle.*
- ymmärtää digitaalisten sisältöjen vaikutuksen itseensä ja valitsee sisältöjä, jotka saa voimaan hyvin.*
- valitsee tarkoituksenmukaisen työasennon, äänenvoimakkuuden ja valaistuksen.
- osaa itsenäisesti asettaa tavoitteita työskentelylleen.

4.1.5 Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely

Oppilas

- tekee tarkennettuja hakuja (käyttää lainausmerkkejä, plus- ja miinusmerkkiä, tähti sanan loppuun).*
- etsii tietoa ajankohtaisista tapahtumista.*
- erottaa itsenäisesti vääristyneen tai harhaan johtavan tiedon luotettavasta tiedosta ja harjoittelee arvionsa perustelemista.*
- käyttää ohjatusti useita eri lähteitä.*
- hyödyntää ohjatusti yksinkertaista tietoa vieraalla kielellä, esim. käyttämällä nettisivun kääntämistä.*
- luo itsenäisesti käsittekarttoja oppimistyössään.
- esittelee tietoa yksinkertaisissa taulukoissa, esim. Excelissä, ja osaa tuoda taulukon esim. Powerpointiin.*
- harjoittelee ymmärtämään ilmiöitä tekemällä havaintoja ja päätelmiä ilmiöstä erilaisten opetusvideoiden ja muiden simulaatioiden avulla, esim. <https://phet.colorado.edu/>. Oppilas voi tässä yhteydessä tutustua soveltuvaan 360° opetusvideoon, jonka opettaja on valinnut.
- suunnittelee ja toteuttaa rajatun yksinkertaisen projektin tai tutkimuksen käyttäen digitaalisia ratkaisuja, esim. Formsia, Exceliä tai iPadin Arduino Science Journal -sovellusta, jolla voi mitata ilmanpainetta, valon kirkkautta, magneettisuutta, äänen-voimakkuutta ja äänenkorkeutta.
- ehdottaa oman sisällön tuottamisesta digitaalisessa ympäristössä.
- ilmaisee itseään digitaalisten ympäristöjen avulla, esim. luo itsenäisesti Sumotunes -verkkosovelluksessa musiikkia, tai luo teoksen, esim. oman talon, keskiaikaisen linnan tai patsaan, yksin tai ryhmässä Minecraftissa.

4.1.6 Vuorovaikutus, yhteisöllisyys ja osallisuus

Oppilas

- käyttää erilaisia koulun käytössä olevia sovelluksia, esim. Teamsia ja sähköpostia, yhteydenpitoon muiden kanssa tarkoituksenmukaisella tavalla.
- vastaa sähköpostiin ja lähettää sähköpostia yhdelle tai usealle vastaanottajalle hyvien tapojen mukaisesti sekä liittää tiedostoja ja luo linkkejä.
- ymmärtää, että hän voi vaikuttaa digitaalisissa ympäristöissä kirjoittamalla sähköposteja, vastaamalla kyselyihin, kommentoimalla ryhmitöitä ja osallistumalla keskusteluihin koulun digitaalisissa ympäristöissä.*
- osaa keskustella asiallisesti eri ryhmien kanssa digitaalisissa ympäristöissä, esim. Teamsin yhteisessä keskustelussa, ja osaa nostaa esiin itselleen merkityksellisiä kysymyksiä ja aiheita koulunkäyntiin liittyen.*

4.2 Ohjelmointiosaaminen

Oppilas

- kehittää loogista ajatteluaan; hahmottaa yhteyksiä eri kokonaisuuksien välillä. Lisäksi oppilas löytää ja kuvailee asioiden välisiä syy-seuraussuhteita.
- käyttää ongelman ratkaisuun erilaisia tapoja arvioida ratkaisuja hyödyntäen jotakin kriteeriä, kuten toimivuus, luettavuus tai tehokkuus.
- käyttää graafista ohjelmointiympäristöä ja osaa laatia sillä oman ohjelman, animaation tai pelin.
- hyödyntää tuotoksissaan omia havaintoja, mittauksia tai antureita sekä yhdistää niihin automaatiota ja robotiikkaa, esim. iPadilla.
- etsii ja korjaa virheitä toimintaohjeissa sekä ohjelmakoodissa.
- työskentelee sitkeästi yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi ohjelmointiprojektissa.
- käyttää ohjelmointiin liittyviä työskentelytapoja ja -välineitä luovaan ilmaisuun, omaan tuottamiseen tai ilmiöiden selittämiseen eri oppiaineissa.
- osaa kertoa teknologisten sovellusten, esim. robotti-imurin, hyödyntämistavoista ja toimintaperiaatteista pääpiirteissään sekä kuvailee niiden merkitystä omassa elämässään.
- osaa kertoa esimerkkejä kohdennetuista digitaalisista sisällöistä sekä tavoista, joilla niitä kohdennetaan. Oppilas pohtii omaa toimintaansa ja ymmärtää siitä kerääntyvän tiedon käyttöä digitaalisissa ympäristöissä.

4.3 Medialukutaito

Oppilas

- harjoittelee kuvien ja äänimaailman tarkastelua. Oppilas osaa esimerkiksi tutkia kuvakulmia ja rajauksia tai pohtia musiikin käyttötarkoitusta esitysyhteydessään.
- tuntee ja osaa nimetä useita sisältöjä, kuten mainoksissa toisto tai huumorin käyttö, joilla pyritään vaikuttamaan. Oppilas osaa kuvailla niiden piirteitä.
- harjoittelee lukemaan ja tulkitsemaan kuvaajia, taulukoita ja diagrammeja. Oppilas hyödyntää osaamistaan mediasisältöjä, kuten uutisia, tarkastellessaan.
- tarkastelee ohjatusti ajankohtaisia ikäkautta koskettavia mediailmiöitä, esim. haasteita, pelejä ja trendejä), ja keskustelee havainnoistaan.
- tietää, mikä sosiaalinen media on ja ymmärtää sen toimintaperiaatteita.
- esittää perusteluja mediasisällön luotettavuuden puolesta ja sitä vastaan.
- tietää valheellisen ja harhaanjohtavan tiedon levittämiseen liittyviä mediailmiöitä, kuten disinformaatio, deepfake ja valeutiset.
- kehittää tuotannon teknisiä taitojaan ja audiovisuaalisen kerronnan taitojaan, kun luo mediasisältöjä. Arvioi rakentavasti tuottamisen vaiheita ja lopputulosta.
- käyttää itsenäisemmin erilaisia mediavälineitä, sovelluksia ja ohjelmia mediasisältöjen tuottamisessa.
- käyttää tekstiä, kuvaa, videota ja ääntä sekä hyödyntää kerrontatyökaluja, kuten juonirakennetta, kuvakulmia ja äänimaailmaa.
- tuottaa ohjatusti kantaa ottavan tai vaikuttavan mediasisällön, kuten arvostelun, videovinkkauksen, mielipidekirjoituksen, vlogin, meemin tai julisteen.
- käyttää ja tutkii mediaa kanavana ilmaista ajatuksia, mielipiteitä ja vaikuttaa.
- antaa esimerkkejä mediasisältöjen vaikutuksesta omaan toimintaansa, tietoihinsa, mielipiteisiinsä ja mielikuviinsa.
- tietää, millaisia keinoja oman yksityisyyden suojaamiseen mediaympäristöissä on.
- tietää turvallisuutta vaarantavista tilanteista ja tekijöistä mediaympäristöissä, kuten netti-identiteettien epäluotettavuudesta, vihapuheesta ja seksuaalisesta houkuttelusta. Oppilas tietää, millä keinoin omaa turvallisuutta voi edistää.
- tiedostaa vertaisten kohdistamia odotuksia mediaympäristöissä toimimiseen ja median käyttöön ja tietää, että voi tehdä vertaisista riippumattomia valintoja omassa mediankäytössään.
- osaa arvioida omia vuorovaikutus- ja viestintätaitojaan mediaympäristöissä ja hyödyntää saamaansa palautetta.

5 Vuosiluokka 7

5.1 Tieto- ja viestintätekninen osaaminen

5.1.1 Tekniset taidot

Oppilas

- järjestee ja nimeää itsenäisesti tiedostoja ja kansioita loogisella tavalla sekä tietokoneelle että OneDrive-pilvipalveluun.
- osaa tarvittaessa siirtää tiedostoja iPadin ja tietokoneen välillä OneDriven välityksellä.
- käyttää sujuvasti näppäimistöä ja jatkaa kymmensormijärjestelmän harjoittelua.

5.1.2 Toiminta eri ympäristöissä

Oppilas

- käyttää Wilmaa mutkattomana osana opiskeluaan.

5.1.3 Tuottaminen

Oppilas

- osaa itsenäisesti tuottaa taulukoita, muotoja, kommentteja ja sivunumeroinnin Wordiin.*
- harjoittelee käyttämään valmiita muotoilun teemoja, esim. leipätekstiä ja otsikkoa.
- harjoittelee merkitsemään lähdeviitteet sovitun ohjeen mukaan.*
- tutustuu eri kaaviotyyppeihin ja harjoittelee tarkoituksenmukaisen kaavion tekemistä ja käyttöä.
- luo kattavia ja hyvin jäsenneiltyjä esityksiä monipuolisella sisällöllä sekä animaatioilla ja siirtymillä asiallisena kokonaisuutena, esim. PowerPointissa tai Swayssa.
- osallistuu yhteiseen kirjoittamisprosessiin digitaalisessa ympäristössä jaetussa tiedostossa, jossa oppilaat kirjoittavat yhdessä.
- muokkaa tekstiään opettajan tai muiden oppilaiden palautteen perusteella.

5.1.4 Vastuullisuus, turvallisuus ja ergonomia

Oppilas

- tuntee tekijänoikeuksien perusteet ja ymmärtää niihin liittyvää liiketoimintaa
- harjoittelee cc-lisenssijärjestelmän (Creative Commons) tarkoituksenmukaista käyttöä.
- merkitsee lähteet oikein.*
- harjoittelee ymmärtämään vastuunsa sosiaalisessa mediassa toimimisessa.*
- harjoittelee evästeiden asetusten muuttamista ja sitä, miten löytää sivuhistoriansa.*
- tiedostaa, että tietoa hänestä kerätään digitaalisissa ympäristöissä, ja että tätä tietoa voidaan käyttää eri tarkoituksiin.*
- tunnistaa joitakin tietosuojariskejä.
- tutustuu GDPR-tietosuoja-asetukseen.*
- toimii oikealla tavalla digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvissa ongelmatilanteissa ja pyytää tarvittaessa apua.
- antaa muokkaus- ja lukuoikeuksia tiedostoihinsa ja osaa myös muuttaa näitä oikeuksia.
- tunnistaa oman väsymyksensä ja ottaa taukoja, kun tuntee itsensä väsyneeksi.
- työskentelee tavoitteellisesti digitaalisissa ympäristöissä.

5.1.5 Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely

Oppilas

- löytää ohjatusti ja esittää tutkimukseen perustuvaa tietoa.
- käyttää useita eri lähteitä tiedon tuottamisessa.*
- hyödyntää itsenäisesti yksinkertaista tietoa vieraalla kielellä, esim. käyttämällä nettisivun kääntämistä. Oppilas osaa arvioida käännöksen luotettavuuden.*
- luo käsitekarttoja ja harjoittelee infografiikan tekemistä.
- harjoittelee ymmärtämään ilmiöitä tekemällä havaintoja ja päätelmiä ilmiöstä erilaisten opetusvideoiden ja muiden simulaatioiden avulla.
- käsittelee ohjatusti kerättyä tietoa digitaalisessa ympäristössä itsenäisesti tai yhdessä.
- osaa käyttää digitaalisia ympäristöjä, esim. podcastia, julistetta tai videota, itsensä ilmaisemiseen monipuolisesti.

5.1.6 Vuorovaikutus, yhteisöllisyys ja osallisuus

Oppilas

- harjoittelee sosiaalisen median käyttöä yhteisöllisyyttä rakentavasti, esim. vertailemalla rakentavia ja ei-rakentavia kommentteja esim. Teams-ympäristössä.*
- käyttää sähköpostia ja muita viestinnän välineitä asiallisella tavalla.
- osallistuu rakentavalla tavalla yhteiseen työhön digitaalisissa ympäristöissä.*
- ymmärtää, että hän voi olla mukana vaikuttamassa asioihin digitaalisissa ympäristöissä.*
- osaa osallistua koulun toimintaan digitaalisia ympäristöjä hyödyntäen.

5.2 Ohjelmointiosaaminen

Oppilas

- visualisoi ongelmia ja arvioi ratkaisuja yleistysten ja vuokaavioiden avulla. Vuokaavioita voi tehdä esim. O365-visiolla (esim. 1, 5 ja 6).
- syventää osaamistaan graafisessa ohjelmointiympäristössä ja tutustuu tekstipohjaiseen ohjelmointiin.
- ymmärtää erilaisia ryhmärooleja ja yhteistyön tapoja sekä työskentelee vastavuoroisesti ja aktiivisesti osallistuen ohjelmointiprojekteissa. Oppilas jakaa omia ohjelmoituja tuotoksiaan muiden käytettäväksi sekä osaa hyödyntää muiden tekemiä tuotoksia vastuullisesti.
- hyödyntää algoritmista ajattelua ja ohjelmointia eri oppiaineisiin ja projekteihin liittyvässä tiedon tuottamisessa ja esittämisessä sekä ongelmanratkaisussa.
- tutustuu ohjatusti eri oppiaineisiin liittyviin teknologisiin sovelluksiin ja niiden toimintaperiaatteisiin, esim. katsomalla videon.

5.3 Medialukutaito

Oppilas

- tuntee ja osaa käyttää erilaisiin mediasisältöihin, kuten elokuvaan, journalistisiin ja sosiaalisen median sisältöihin, liittyvää peruskäsitteistöä.
- vahvistaa sisällön analyttisen tarkastelun ja tulkinnan taitojaan. Oppilas tunnistaa mediasisällöistä erilaisia kertojan ääniä ja kerrontarakenteita, luonnehtii genreä tai pohtii teemaa.

- ymmärtää, että media vaikuttaa yhteiskunnassa kulttuuriin ja arvoihin välittämällä mielikuvia, stereotypioita ja ihanteita. Oppilas osaa antaa jonkin esimerkin.
- laajentaa kokemustaan tietoa välittävistä mediasisällöistä ja tutustuu esim. dokumenttiin ja artikkeliin
- havainnoi ja arvioi medioiden toimintaa yhteiskunnassa seuraamalla ajankohtaisia ilmiöitä ja niiden käsittelyä medioissa.
- tekee mediasisältöjä luovasti, kokeillen ja mielikuvitusta käyttäen yhdessä toisten kanssa. Oppilas arvioi tuottamisen prosessia, tunnistaa vahvuuksia ja kehittämisen kohteita.
- käyttää monipuolisesti kuvaa, kirjoitettua tekstiä, liikkuvaa kuvaa, ääntä ja näiden yhdistelmiä mediasisältöjen tuottamisessa ilmaisun ja kerronnan keinoina. Oppilas kehittää persoonallista ilmaisuaan.
- osaa tehdä jonkin tietoa välittävän mediasisällön, kuten reportaasin, tiedotteen, dokumentin, artikkelin tai sosiaalisen median julkaisun. Oppilas käyttää tarkoituksenmukaista rakennetta, tyyliä ja ilmaisutapaa.
- tunnistaa ei-rakentavia viestintäilmiöitä sosiaalisessa mediassa, kuten trollin, provon ja fleimin, ja tietää, kuinka reagoida ja toimia näihin ilmiöihin törmätessään.
- tiedostaa mediasisältöjen ja mediaympäristöissä toimimisen psykologisia, sosiaalisia ja arjenhallinnallisia vaikutuksia, kuten vaikutuksia identiteetin rakentamiseen, kehonkuvaan, mielen hyvinvointiin sekä sosiaalisiin suhteisiin, ajankäyttöön ja unen määrään.
- ymmärtää monipuolisen mediankäytön myönteisiä merkityksiä ja tutustuu joihinkin itselleen uusiin mediasisältöihin.
- tunnistaa vahvuuksiaan sekä asioita, joissa haluaa kehittyä median tuottajana.
- osaa viestiä mediaympäristöissä tilanteen mukaisesti, esimerkiksi käyttämällä yleiskielisyyttä tai puhekielisyyttä tarkoituksenmukaisesti.

6 Vuosiluokat 8–9

6.1 Tieto- ja viestintätekniinen osaaminen

6.1.1 Tekniset taidot

Oppilas

- osaa selittää, mitä eroa on työskennellä ja tallentaa tiedostoja omalle koneelle ja OneDriveen.
- osaa selittää esim. Teamsin käyttölogiikan ja hyödyn syvällisemmin.
- järjestee ja nimeää tiedostoja sekä kansioita loogisella tavalla. Ymmärtää sen edut tiedon löytämisen kannalta. Tutustuu myös hakutoimintoon.
- käyttää sujuvasti oikeita digitaalisiin ympäristöihin liittyviä käsitteitä (esim. *sovellus, tiedosto, tiedostomuoto, käyttöjärjestelmä, näppäimistö, hiiri, virtajohto, USB-liitäntä, näyttö ja internet*) arkisessa puheessaan.
- osaa valita käyttötarkoitukseen sopivan ohjelman tiedostoformaatile, esim. kuville (.jpg, .png tai .gif), äänelle (.wav tai .mp3) ja videolle (.mp4, .avi tai .mov).
- tunnistaa yleisimmät mittayksiköt ja ymmärtää, että esim. videotiedostot ovat melko isoja ja että tiedostojen koolle on olemassa rajoituksia.
- käyttää sujuvasti näppäimistöä.
- käyttää oppimiaan pikanäppäinkomentoja sujuvalla tavalla työssään, esim. (ctrl + A (valitse kaikki), ctrl + C (kopioi), ctrl + V (liitä), ctrl + X (leikkaa), ctrl + Z (peruuta viimeisin muokkaus), ctrl + F (etsi), ctrl+L (valitsee sivun osoitteen selaimessa) ja Windows + L (lukitsee tietokoneen).

6.1.2 Toiminta eri ympäristöissä

Oppilas

- käyttää sujuvasti erilaisia verkko-, mobiili- ja työpöytäsovelluksia (esim. Wilma netissä ja sovelluksena puhelimessa, Wordin työpöytäversio ja Word Online).
- tuntee digitaalisen osaamisen eri osa-alueisiin liittyviä uravaihtoehtoja.
- tiedostaa digitalisaation vaikutuksia eri aloille.

6.1.3 Tuottaminen

Oppilas

- sommittelee tekstejä, kuvia ja taulukoita tarkoituksenmukaisesti.*
- käyttää äänen, kuvan- ja videonkäsittelyohjelmia monipuolisesti.*
- löytää tarvitsemansa erikoismerkit, kuten asteet, kertomerkin ja murtoluvun, lisäämällä symboleja Wordissa.
- osaa käyttää valmiita muotoilun teemoja, esim. otsikoita ja leipätekstiä.
- osaa merkitä lähdeviitteet sovitun ohjeen mukaan.*
- luo soluviittauksia taulukon sisällä ja muotoilee solun luokan, esim. teksti, luku, valuutta, päivämäärä tai aika.
- käyttää yleisimpiä funktioita, kuten summaa, erotusta, tuloa, osamäärää, prosenttia ja keskiarvoa).
- osaa luoda tarkoituksenmukaisen kaavion tilastollisesta datasta ja muokata sitä.
- osallistuu pidempään yhteiseen kirjoittamisprosessiin digitaalisessa ympäristössä ja muokkaatekstiään palautteen perusteella.

6.1.4 Vastuullisuus, turvallisuus ja ergonomia

Oppilas

- noudattaa tekijänoikeuslakia ja osaa kertoa sen rikkomisen seuraamuksista.*
- soveltaa cc-lisenssejä tai vastaavaa tarkoituksenmukaisella tavalla.*
- kertoo, kuinka hakumoottorit ja tietokannat toimivat.
- ymmärtää vastuunsa sosiaalisessa mediassa toimimisessa.*
- ymmärtää sosiaalisen median merkityksen yhteiskunnallisesti ja yksilölle.
- ymmärtää ja huomioi omien valintojensa vaikutuksen kestävään tulevaisuuteen (ilmastopäästöjen vähentäminen ja raaka-aineiden säästäminen ja kierrättäminen), esim. yhteistyö Teamsissa sen sijaan, että lentäisi tai ottaisi auton, tai välttämällä uuden teknologian ostamista turhaan. Hän pyrkii omalla toiminnallaan edistämään kestäväää tulevaisuutta.*
- pohtii ja keskustelelee eettisistä ja moraalisisista kysymyksistä teknologiaan liittyen.*
- ymmärtää, että lisääntyvä data yhdessä kehittyvän teknologian kanssa mahdollistaa uusia innovaatioita ja liiketoimintamahdollisuuksia.
- kertoo teknologiaan liittyvistä mahdollisuuksista ja riskeistä, esim. kansainvälinen yhteistyö, verkostoitumisen mahdollisuudet, itsensä ammatillinen kehittäminen jo nuorena tai ideoiden varastaminen ja vaikeus saada pois asioita, jotka on tallennettu internettiin.

- suojaa omaa ja muiden yksityisyyttä digitaalisissa ympäristöissä ja osaa rajoittaa henkilötietojensa käsittelyä näissä, esim. miten evästeiden asetuksia muutetaan, miten valitaan yksityisen selauksen tila ja miten pääsee selaamaan omaa sivuhistoriaansa. Oppilas tietää, miten voi suojautua haittaohjelmilta.*
- tuntee tavallisimmat tietosuojariskit (hakkerit, virukset, huolimattomuus ja kyberhyökkäys) ja tietää, miten toimia, jos kohtaa näitä riskejä. Oppilas osaa myös varautua näihin riskeihin.
- ymmärtää, mitä GDPR tarkoittaa ja mitä oikeuksia hänellä on tietosuojalain takia. Ymmärtää, että tämä vaikuttaa myös koulussa käytettäviin alustoihin.*
- osaa varmuuskopioida tiedostojaan.
- ymmärtää, että digitaaliset sisällöt vaikuttavat esim. uneen ja aivotoimintaan ja osaa valita sisältöjä, jotka edistävät hyvinvointia.*
- työskentelee kestäväällä tavalla digitaalisissa ympäristöissä, esim. pitää itsestään huolta ja huolehtii terveydestään. Ymmärtää riittävän yöunen, liikunnan ja terveellisen ravinnon merkityksen jaksamiselleen.*
- työskentelee tavoitteellisesti digitaalisissa ympäristöissä.

6.1.5 Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely

Oppilas

- löytää ja esittää tutkimukseen perustuvaa tietoa.*
- ymmärtää tutkimuksen roolin uuden tiedon synnyssä.
- muokkaa hakukoneen asetuksia tarkoituksenmukaisella tavalla ja tekee käänteisiä kuvahakuja (eli etsii kuvalla tekstin sijaan löytääkseen visuaalisesti samantyyppisiä kuvia tai sivuja, joissa on vastaavat kuvat).*
- arvioi tiedon luotettavuutta ja perustelee arvionsa.*
- ymmärtää, että useiden lähteiden ja tarkastelutapojen myötä tulkinta voi muuttua.*
- ymmärtää, että eri ihmiset tarkastelevat samaa tietoa eri lähtökohdista ja se vaikuttaa tulkintaan.*
- luo käsittekarttoja tai infografiikkaa löytämästään tiedosta.
- jäsentelee suuria tietoaineistoja ja osaa selostaa niitä.
- tuntee erilaisia tapoja esittää ja visualisoida tietoa ja osaa valita tarkoituksenmukaisia tiedon esittämisen tapoja ja välineitä.*
- ymmärtää ilmiöitä tekemällä havaintoja ja päätelmiä opetusvideoiden ja muiden simulaatioiden avulla. Oppilas voi tässä yhteydessä tutustua soveltuvaan 360° opetusvideoon.
- käsittelee kerättyä tietoa digitaalisessa ympäristössä itsenäisesti tai yhdessä.*

- valitsee opettajan rajaamasta aiheesta itseään kiinnostavia tutkimusaiheita, suunnittelee tutkimuksiaan digitaalisia ympäristöjä hyödyntäen ja käyttää monipuolisesti teknologiaa tutkimisen välineenä.
- tuo aktiivisesti esiin omaa ajatteluaan ja osaamistaan rohkeasti ja yksilöllisellä tavalla digitaalisuutta hyödyntäen.*
- valitsee tarkoitukseen sopivan digitaalisen palvelun, joka tukee parhaiten yksilöllistä ilmaisua.*

6.1.6 Vuorovaikutus, yhteisöllisyys ja osallisuus

Oppilas

- ymmärtää, miten sosiaaliset mediat toimivat ja toimii niissä yhteisöllisyyttä rakentaen.*
- käyttää erilaisia koulun käytössä olevia sovelluksia, esim. Teamsia ja sähköpostia, yhteydenpitoon muiden kanssa monipuolisella tavalla.
- ymmärtää vuorovaikutuksen merkityksen digitaalisessa ympäristössä tapahtuvassa oppimisessa.*
- käyttää sähköpostia ja muita viestinnän välineitä asiallisella tavalla.
- osallistuu rakentavalla tavalla yhteiseen työhön digitaalisissa ympäristöissä.*
- kunnioittaa moninaisuutta ja ratkoo mahdollisia konfliktitilanteita digitaalisissa ympäristöissä.*
- on vuorovaikutuksessa myös koulun ulkopuolisten toimijoiden kanssa, mahdollisuuksien mukaan myös kansainvälisesti.
- ymmärtää digitaalisten ympäristöjen merkityksen yhteiskunnassa ja sen toiminnassa.
- oppilas tutustuu mahdollisuuksiinsa vaikuttaa aktiivisena kansalaisena digitaalisessa yhteiskunnassa.*
- osaa osallistua koulun toimintaan digitaalisten ympäristöjen avulla.
- osaa viedä eteenpäin itselleen tärkeitä asioita ja osallistuu ajankohtaisiin keskusteluihin digitaalisissa ympäristöissä.*

6.2 Ohjelmointiosaaminen

Oppilas

- ohjelmoi ohjelmia erilaisissa ympäristöissä ja tuntee perusasiat yhdestä tekstipohjaisesta ohjelmointikielestä ja osaa tulkita sillä tehtyä ohjelmakoodia. Oppilas tunnistaa erilaisia rakenteita sillä tehdystä ohjelmakoodista.
- suunnittelee ja toteuttaa yksinkertaisen pelin, simulaation tai sovelluksen, joka ratkaisee jonkin oppiaineisiin tai oikeaan elämään liittyvän ongelman.

- suunnittelee ja toteuttaa yhteistyössä muiden kanssa ratkaisun, jossa käytetään jotakin sensoreita hyödyntävää ratkaisua sekä robotiikkaa tai automatisaatiota, esim. Micro:bit, Arduino, Vex IQ tai Lego EV3.
- tietää, miten erilaiset ohjelmointirakenteet, kuten peräkkäiset, toistuvat ja ehdolliset toiminnot sekä muuttujat, toimivat ja osaa suunnitella ohjelman niitä käyttäen.
- osaa hyödyntää ohjelmointiin liittyviä työskentelytapoja kaikissa oppiaineissa.
- tuntee algoritmien, automaation ja robotiikan toimintalogiikkaa ja sovelluksia elämän eri osa-alueilla.
- tuntee eri oppiaineisiin liittyviä teknologisia sovelluksia ja selittää jotain niiden toimintaperiaatteista.
- osaa kertoa, miten digitaalisia palveluja personoidaan ja mainontaa kohdennetaan käyttäjälle. Oppilas pohtii digitaalisten palveluiden keräämän tiedon ja ohjelmoinnin merkitystä sosiaalisessa ja yhteiskunnallisessa vaikuttamisessa.
- pohtii ohjelmoidun teknologian terveydellisiä, sosiaalisia, poliittisia, taiteellisia ja käytännöllisiä mahdollisuuksia sekä riskejä ja eettisiä näkökulmia.

6.3 Medialukutaito

Oppilas

- tuntee erityyppisiä kertovia, kuvaavia, kantaa ottavia ja ohjaavia mediasisältöjä. Oppilas osaa kuvata joitain niille ominaisia rakenteita ja ilmaisun piirteitä, kuten uutisen rakennetta tai mielipiteen argumentoivaa tyyliä.
- tunnistaa kaupallisen ja julkisen mediatoimialan ja sosiaalisen median eron. Oppilas tietää, mitä tarkoittavat sponsorointi ja tuotesijoittelu mediasisällöissä ja tunnistaa kaupallisen yhteistyön maininnat verkkosisällöissä.
- tuntee journalististen sisältöjen toimitusprosessin peruseriaatteet ja hahmottaa, että sosiaaliseen mediaan sisältöjä tuotetaan eri tavalla.
- tietää, mikä sosiaalinen media on, osaa nimetä sen palveluita sekä kuvailla sen toimintaperiaatteita ja sisältöjen luonnetta. Oppilas tiedostaa sosiaalisen median luonteen vaikuttamisen kanavana ja tietää sen vaikuttamisen keinoja. Oppilas suhtautuu kriittisesti sosiaalisesti levittyvään tietoon.
- syventää osaamistaan mediavälineiden, sovellusten ja ohjelmien käytössä.
- laajentaa osaamistaan erilaisten luovien mediasisältöjen tekemisessä ja käyttää monipuolisesti kuvaa, kirjoitettua tekstiä, liikkuvaa kuvaa, ääntä ja näiden yhdistelmiä mediasisältöjen tuottamisessa.
- tekee ohjatusti jonkin itselleen uuden mediasisällön, kuten elokuvatrailerin, podcastin tai mediataidetta tai muokkaa digitaalista peliä.
- harjaantuu tekemään ajatuksia ilmaisevan, kantaa ottavan tai vaikuttavan mediasisällön, kuten blogitekstin, tai suunnittelee sosiaalisen median kampanjan tai vastamainoskampanjan.

- tietää tahoja, joiden puoleen kääntyä, kohdatessaan turvallisuuttaan uhkaavia tilanteita mediaympäristöissä
- tietää, että myös mediaympäristöissä tapahtuva lainvastainen toiminta, kuten plagiointi, seksuaalinen houkuttelu, identiteettivarkaus, kunnian loukkaaminen tai vakava nettikiusaaminen, täyttävät rikosten tunnusmerkkejä ja että niillä on sen mukaiset seuraukset.
- laajentaa mediasisältöjen tuntemustaan tutustumalla itselleen uusiin sisältöihin, esimerkiksi blogiin, podcastiin tai elektroniseen urheiluun.
- tiedostaa medialaitteiden ja mediankäytön hiilijalanjäljen muodostumisen sekä medialaitteiden tuotantoon liittyvät vastuullisuus- ja eettisyysnäkökulmat.