

Jäälin koulun digipolku luokka-asteille 1-6

Digipolku päivittyy yläkoulun osalta lukuvuoden 25-26 aikana.

Taulukoihin on koottu keskeisimmät digitaalisen osaamisen ja ohjelmointiosaamisen sisällöt. Sisällöt on koottu tarkistuslistan tyyliin, **jotta voidaan varmistaa niiden toteutuminen vuosiluokittain.**

Digitalisaatiotiimi opastaa tarvittaessa sisällöissä ja teemoissa. Opettajilla on myös mahdollisuus varata Jäälin koulun **oppilasagentteja** avuksi oppitunneille.

Jäälin koulun digipolku pohjautuu [Oulun digipolkuihin](#), josta löytyy vielä laajemmin sisältöjä sekä hyviä esimerkkejä käytännön toteutuksista.

1.lk	tehty
1. Osaa kirjautua laitteelle ja ympäristöihin omalla käyttäjätunnuksella ja salasanalla.	
2. Osaa käyttää verkkosivuja ja digitaalisia oppimateriaaleja opettajan ohjeiden mukaisesti.	
3. Tuntee oman lähikirjaston. Osaa lainata omatoimipisteiltä ja huolehtia omasta kirjastokortista.	
4. Tutustuu ohjelmoinnilliseen ajatteluun leikinomaisesti (esim. oman matematiikan kirjan avulla)	
5. Osaa työstää ohjatusti digitaalisen tuotoksen animointia tai yksinkertaista ohjelmointia käyttäen.	
6. Tutustuu ohjelmoinnin alkeisiin (esim. BeeBot, Osmo Coding)	

2.lk	tehty
1. Tutustuu näppäintaitojen harjoitteluun ja näppäimistön eri toimintoihin (esim. Näppistaituri)	
2. Osaa käyttää oppimispelien ja -sovelluksia opiskelussa opettajan avustuksella,	
3. Osaa tuottaa omalle tasolle sopivia tekstejä, nimetä tiedoston kuvaavalla tavalla ja tietää, mistä nimetty tiedosto löytyy jatkossa. (esim. Google docs, Drive)	
4. Tutustuu tekijänoikeuksiin (esim. kopiraittila.fi)	
5. Osaa etsiä tietoa ohjatusti eri lähteistä ja käyttää internetselainta. Osaa ohjatusti arvioida tiedon luotettavuutta.	
6. Ymmärtää, mikä on sähköposti ja harjoittelee sähköpostin lähettämistä ja vastaanottamista.	
7. Opettelee ohjelmoinnin alkeita (esim. Scratch Jr. , BeeBot ym.)	

3.lk	tehty
1. Osaa tallentaa ääntä ja kuvaa sekä muokata videota (esim. iPad/iMovie)	
2. Harjaantuu kymmensormijärjestelmän kanssa (esim. Näppistaituri)	
3. Pilvipalvelun peruskäyttö: Osaa luoda ja käyttää kansioita, osaa luoda tiedostoja (esim. Google Drive)	
4. Osaa lähdemerkintöjen perusteet ja arvioida lähteiden luotettavuutta	
5. Tutustuu visuaaliseen/grafiseen ohjelmointiympäristöön (esim. Code.org ja Lego-robotit)	
6. Harjaantuu ajatuskartan käytössä (esim. Mind Mup for Google drive, Poplet)	
• Tutustuu piirto-ohjelman käyttöön (esim. Google Drawings, TinkerCad ja iPadin sovellukset)	

4.lk	tehty
1. Vahvistaa tekstinkäsittelyohjelman perusteita	
2. Pilvipalvelun peruskäyttö: • Osaa tallentaa ja jakaa sisältöä, sekä etsiä tallennetun ja jaetun sisällön. • Ymmärtää kansio- ja tiedostorakenteen.	
3. Osaa lähettää sähköpostia liitetiedoston kanssa	
4. Osaa tehdä hankkimastaan tiedostosta oman tuotoksen tai esityksen (esim. Google Slides) ja jakaa sen muille (esim. Google Drive)	
5. Osaa toimia vastuullisesti netissä; käyttäytyminen ja salasanapolitiikka, yms. (esim. netiketti ja empatiapakkaus.fi)	
6. Osaa hyödyntää ja arvioida sähköisiä tietolähteitä sekä tuottaa tekstiä omin sanoin kopioimatta niitä suoraan (copy-paste) sekä merkitä käyttämänsä lähteet oikein (esim. kopiraittila.fi)	
7. Oppilas osaa käyttää graafista ohjelmointiympäristöä ja osaa laatia sillä oman ohjelman, animaation tai pelin. (esim. Scratch).	
• Musiikillisten elementtien tuottaminen (rytmit tai melodiat) tietokoneen/iPadin avulla.	

5.lk	tehty
1. Osaa muodostaa itsenäisesti vahvan salasanan. Ottaa käyttöön oman tunnuksen ja osaa käyttää oppilashallintojärjestelmää (esim. Wilma)	
2. Osaa käyttää tekstinkäsittelyohjelmaa: kappalejako, otsikot, sivun asettelu, fonttiasetukset, ym. (esim. Google Docs)	
3. Osaa laatia esityksen ja osaa esitysgrafiikan perusteet. (esim. Google Slides)	
4. Osaa jakaa tiedoston yhdessä työstettäväksi pilvipalvelussa ja osaa muokata yhdessä työstettävää dokumenttia (esim. Google Drive; Docs tai Slides)	
5. Perehtyy lisää robotiikkaan ja ohjelmointiin (esim. Lego-robotit, MicroBit ja Scratch)	

6.	Harjoittelee tiedonhakua kirjastoreitin tiedonhakutehtävien avulla ja käyttää eri lähteiden tietoja omatoimisesti. Osaa merkitä lähteet.	
	• GreenScreenin hyödyntäminen • IPadin musiikkisovellukset (esim. GarageBand)	

6.lk	tehty
1. Osaa taulukkolaskennan perusteet. Osaa tehdä taulukon ja siitä diagrammin. (Google Sheets)	
2. Osaa kommentoida ja antaa palautetta digitaalisessa ympäristössä. (Docs, Slides ym)	
3. Osaa tehdä lähdeluettelon ja lähdemerkintöjä (kirja, kuva, sähköinen lähde) ja ymmärtää lähdekritiikin perusperiaatteet	
4. Osaa arvioida omaa tiedonhakuprosessia ja antaa rakentavaa palautetta muille	
5. Osaa keskeisimmät tekijänoikeuksiin liittyvät asiat ja tietää omaan verkkojulkaisuun liittyvät tekijänoikeusasiat (esim. kopiraittila.fi)	
6. Osaa ohjelmoida toimivan ohjelman graafisessa ohjelmointiympäristössä (Esim. Scratch, Lego-robotit ja Microbit)	
EXTR • Google-ympäristön työkalujen käyttö (esim. Sheets ja Forms) • Harjoitellaan 3D-mallintamista (esim. TinkerCadilla)	