

# SEINÄJOEN ALAKOULUJEN DIGIPOLKU

LUOKAT 1-2		LUOKAT 3-4		LUOKAT 5-6	
<b>1. Laitteiden vastuullinen peruskäyttö</b> Opetellaan käytettävien oppilaslaitteiden perustoimintoja sekä huolellista käsittelyä (esim. laitteen käynnistäminen ja sammuttaminen, äänenvoimakkuuden ja näytön kirkkauden säätö, lataustoinnot). Otetaan käyttöön oma henkilökohtainen käyttäjätunnus ja salasana. Harjoitellaan kirjautumistoimintoja.	<b>9. Ohjelmoinnillinen ajattelu ja toiminta</b> Harjoitellaan yhdessä ohjelmoinnillista ajattelua erilaisien leikkien, toimintaohjeiden ja arkisten toimien avulla eri oppiaineiden sisältöjä hyödyntäen.	<b>1. Laitteiden vastuullinen peruskäyttö</b> Kerrataan laitteen peruskäyttöä sekä kirjautumistoimintoja. Harjoitellaan oman salasanan hallintaa (vahvan salasanan muodostaminen, vaihtaminen sekä muistaminen). Harjoitellaan liittymistä langattomaan verkkoon sekä tarvittaessa ohjelmien liittäminen laitteeseen.	<b>9. Ohjelmoinnillinen ajattelu ja toiminta</b> Opetellaan ohjelmoinnillista työskentelytapoja ilman laitteita erilaisen harjoittelun avulla (esim. tiedon jäsentyä, luokitella ja vertailla, toimintaohjeiden laatimista). Hyödynnetään harjoittelussa eri oppiaineiden sisältöjä.	<b>1. Laitteiden vastuullinen peruskäyttö</b> Otetaan käyttöön henkilökohtainen laite (Chromebook). Harjoitellaan laitteen vastuullista peruskäyttöä. Tutustutaan laitteen ylläpito- ja päivityskäytänteisiin sekä toimintaan yleisimmissä häiriötilanteissa. Kerrataan salasanan hallintaa.	<b>9. Ohjelmoinnillinen ajattelu ja toiminta</b> Jatkuetaan ohjelmoinnillisen ajattelun ja työskentelytapojen harjoittelua erilaisen toiminnallisten tehtävien avulla (esim. ongelmaratkaisutaidot). Hyödynnetään harjoittelussa eri oppiaineiden sisältöjä. Tutustutaan toisto- ja etoharkenteisiin tuttujen arkielämän ilmiöiden kautta.
<b>2. Näppäintaidot</b> Aloitetaan näppäintaitojen harjoittelu (Näppistaituri) ja opetellaan seuraamaan omaa edistymistä siellä.	<b>10. Käytännön ohjelmointitaidot ja luova tuottaminen</b> Tutustutaan yhdessä johonkin ohjelmointiohjelmaan tai koulun käytössä oleviin ohjelmoitaviin laitteisiin.	<b>2. Näppäintaidot</b> Jatketään näppäintaitojen harjoittelua (Näppistaituri) ja harjoitellaan näppäintaitojen kahdelta kädeltä.	<b>10. Käytännön ohjelmointitaidot ja luova tuottaminen</b> Tutustutaan ohjelmoinnin perusteisiin ja tehdään yksinkertaista ohjelmointia koulun käytössä olevilla sovelluksilla ja välineillä. Harjoitellaan luovaa ajattelua ja ohjelmoinnillisia työskentelytapoja esimerkiksi robottikavaliineistoa hyödyntämällä tai suunnittelemaalla yksinkertainen tuotos (esim. robotti, älylaite, lautapeli, ohjelmoitu peli).	<b>2. Näppäintaidot</b> Jatketään näppäintaitojen harjoittelua (Näppistaituri) ja harjoitellaan kymmensormijärjestelmää.	<b>10. Käytännön ohjelmointitaidot ja luova tuottaminen</b> Laaditaan peli tai ohjelma graafisessa ohjelmointympäristössä (esim. Scratch). Harjoitellaan yhdessä pelin ideointia, testaamista ja jatkokehittelyä. Laaditaan valmiille tuotokselle käyttöohjeet. Harjoitellaan ohjelmointitaitoja koulun käytössä olevilla välineillä.
<b>3. Digitaaliset ympäristöt</b> Harjoitellaan digitaaliseen oppimisympäristöön (M365 Boksi tai Google GWE) kirjautumista ja opetellaan luomaan ja nimeämään tiedosto siellä. Harjoitellaan sähköisiin oppimateriaaleihin (Esim. Sanomapro, Otava) kirjautumista sekä niiden peruskäyttöä.	<b>11. Ohjelmoidut ympäristöt arjessamme</b> Tutustutaan yhdessä erilaisiin digitaalisten laitteiden toimintaan. Harjoitellaan yhdessä kuvailemaan näiden laitteiden toimintaperiaatteita.	<b>3. Digitaaliset ympäristöt</b> Tutustutaan oppimisympäristöön (M365 Boksi tai Google GWE) käyttöön opiskelussa. Luodaan oma portfoliokansio ja harjoitellaan tiedostonhallinnan perusteita (tallentaminen, nimeäminen, siirtäminen, poistaminen, jakaminen, lataaminen). Harjoitellaan tehtävien tekemistä sekä tiedoston yhteistyöstä. Harjoitellaan lähettämään viestejä ja vastaamaan videopuhelun (esim. Teams, Meet).	<b>11. Ohjelmoidut ympäristöt arjessamme</b> Tunnistetaan yhdessä omasta arjesta löytyviä laitteita, joissa hyödynnetään tietokoneohjasta tai robottikka. Keskustellaan teknologian käytöstä omassa arjessa.	<b>3. Digitaaliset ympäristöt</b> Käytetään digitaalisia oppimisympäristöjä (M365 Boksi tai Google GWE) osana koulutuksen arkea. Tehdään palautettavia ja arvioitavia tehtäviä eri oppisisällöistä. Muokataan tiedostoa yhteisesti ja tehdään esim. yhteinen esitelmä ryhmätöinä. Harjoitellaan sähköpostin peruskäyttöä digitaalisessa ympäristössä sekä kohteelta ja tarkoituksenmukaista vuorovaikutusta viestittäessä. Tutustutaan oppilashallintajärjestelmä Wilmaan ja harjoitellaan sen käyttöä sekä verkossa että mobiilisolveluksessa.	<b>11. Ohjelmoidut ympäristöt arjessamme</b> Havainnoidaan yhdessä ohjelmoinnin, robottien ja tekoälyn käyttökohteita ympäristömme. Keskustellaan omasta toiminnasta sekä siitä kerääntyvän tiedon merkityksestä digitaalisissa ympäristöissä.
<b>4. Tekstinkäsittely</b> Tutustutaan yhdessä tekstinkäsittelyohjelman peruskäyttöä (esim. isot kirjaimet, välikerit, rivin vaihto). Harjoitellaan tulostamista.	<b>12. Tutustutaan mediaan</b> Tutustutaan yhdessä faktaan (esim. uutinen, tietotehti) ja fiktion (esim. kertomus, sarjakuva, peli) sekä mielipiteen sisältävään (esim. emoji, tykkämiset) ja vaikuttavaan mediaan (esim. mainokset) omien kokemusten avulla.	<b>4. Tekstinkäsittely</b> Harjoitellaan lyhyiden tekstien kirjoittamista ja opetellaan niiden muokkaamista (esim. otsikko, fontti, kuvan liittäminen) sekä tutustutaan yleisimpiin pikanäppäinkomentoihin. Tutustutaan tulostusasetuksiin ja keskustellaan samalla vastuullisista ja ekologisista tulostuskäytännöistä.	<b>12. Tututaan mediaa</b> Tutustutaan journalistiseen mediaan (esim. Lasten uutiset) sekä sosiaaliseen mediaan (esim. vlogit, meemit). Tutkitaan yhdessä erilaisen mediasisältöjen käyttötarkoituksia (esim. tietoa välittävä, viihdyttävä, vaikuttava, kaupallinen).	<b>4. Tekstinkäsittely ja taulukkolaskenta</b> Syvennetään tekstinkäsittelyn perustaitoja (esim. fontin muotoilu, rivivälit, kappalejako, tekstin tasaus, leikkipöydän käyttö, luettelo, kappalemuotoilu, sivun asetukset). Tutustutaan eri tallennusmuotoihin (esim. PDF). Harjoitellaan taulukkolaskentaohjelman käyttöä (Excel, Sheets). Opetellaan tekemään taulukko ja siitä diagrammi.	<b>12. Ymmärretään mediaa</b> Laajennetaan kokemusta eri mediasisällöistä. Tutkitaan yhdessä ajankohtaisia mediailmiöitä sekä journalistisen ja sosiaalisen median eroja. Opetellaan tunnistamaan ja nimeämään mediasisältöjen erilaisia vaikutustapoja.
<b>5. Tiedonhakutaidot</b> Harjoitellaan tiedonhaun alketa verkossa. Tutustutaan tekijänoikeuksiin.	<b>13. Tuotetaan mediaa</b> Tuotetaan yksinkertainen mediaesitys (esim. lyhyt uutinen, uutisotsikko, kuvateksti, seinäjuliste, mainos). Keskustellaan omasta ja toisten tekemistä töistä sekä harjoitellaan palautteen antamista ja vastaanottamista.	<b>5. Tiedonhakutaidot</b> Harjoitellaan itsenäistä tiedonhakuja ja tarkoituksenmukaisen hakusanan käyttöä sekä tutustutaan lähdemerkintöjen tekemiseen. Arvioidaan ohjatusti hakutulosten käyttökelpoisuutta ja luotettavuutta. Perehdytään tekijänoikeuksiin.	<b>13. Tuotetaan mediaa</b> Tehdään mediasisältö (esim. uutinen, mainos) ja tutustutaan vihreän kankaan tekniikkaan sekä erilaisiin vaikuttamisen keinoihin.	<b>5. Tiedonhakutaidot</b> Opetellaan tiedonhakuja eri mediasisällöistä. Harjoitellaan lähdekriittisyyttä sekä lähteen luotettavuuden perusteluja ohjatusti. Harjoitellaan lähdemerkintöjen tekemistä. Kerrataan tekijänoikeuksien yleisiä periaatteita ja tutustutaan CC-lisensijärjestelmään.	<b>13. Tuotetaan mediaa</b> Harjoitellaan omaa mielipiteen esittämistä median avulla ja tehdään kantaottava tai vaikuttava mediasisältö (esim. arvostelu, videovinkkaus, mielipidekirjoitus, vlogi, juliste). Harjoitellaan samalla eri näkökulmien ymmärtämistä ja kunnioittavaa keskustelua toisten kanssa.
<b>6. Kuvaaminen</b> Harjoitellaan mobiililaitteella kuvaamista sekä tutustutaan yksinkertaisiin muokkaustoimintoihin. Keskustellaan hyvistä tavoista ja lupaperiaatteista kuvia otettaessa ja julkaistaessa.	<b>14. Mediankäyttö omassa arjessa</b> Harjoitellaan tunnistamaan omia mediankäyttötapoja. Keskustellaan käytetyistä sovelluksista ja peleistä sekä muista mediasisällöistä omassa arjessa. Opetellaan nimeämään mediasisältöjen herättämiä tunteita ja pohditaan yhdessä arjen mediankäytön vaikutusta omaan hyvinvointiin.	<b>6. Kuvaaminen</b> Harjoitellaan laitteella kuvaamista (valokuva, video) sekä yleisiä muokkaustoimintoja. Tutustutaan yhdessä mediasisältöjen käyttöön vaikuttavista asioista (kaverit, perhe, kodin säännöt). Opetellaan tunnistamaan omaa hyvinvointia tukevia mediankäyttötapoja. Tutustutaan animaation tekemiseen (esim. StopMotion, iMotion) ja tehdään yksinkertainen animaatio (esim. digitarina).	<b>14. Mediankäyttö omassa arjessa</b> Tutkitaan yhdessä omia mediankäyttötapoja sekä mediasisältöjen käyttöön vaikuttavista asioista (kaverit, perhe, kodin säännöt). Opetellaan tunnistamaan omaa hyvinvointia tukevia mediankäyttötapoja.	<b>6. Kuvaaminen</b> Harjoitellaan videoprojektin toteuttamista ja tehdään yhteistyössä video. Harjoitellaan samalla visuaalisen ja auditiivisen ilmaisun ja kerronnan keinoja (esim. juonirakenne, kuvakulmat, äänimaailma). Edltoidaan videosta kokonaisuus. Arvioidaan yhdessä videon tuottamisen eri vaiheita ja lopputulosta.	<b>14. Mediankäyttö omassa arjessa</b> Pohditaan median roolia omassa elämässä esimerkiksi mediapäiväkirjan avulla. Tarkastellaan omaa median käyttöä sekä mediasisältöjen vaikutuksia omiin valintoihin. Tunnistetaan median merkitys omalle hyvinvoinnille. Opetellaan arvioimaan ja rajaamaan omaa digitaalista ajankäyttöä.
<b>7. Oma digitaalinen työ</b> Tehdään oppimisympäristössä pienimuotoinen oma työ (esim. Word) jostakin tutusta ja mielenkiintoisesta aiheesta. Tutustutaan samalla yhdessä internetiin ja selaimen käyttöön sekä opetellaan tiedonhaun alketa verkossa. Harjoitellaan ohjatusti palautteen antamista valmistusta töistä.	<b>15. Turvallinen ja vastuullinen viestintä</b> Keskustellaan hyvistä tavoista viestiä toisten kanssa ja harjoitellaan hyviä vuorovaikutustaitoja. Tutustutaan yhdessä turvallisiin ja vastuullisiin tapoihin toimia verkossa ja mediassa. Keskustellaan ikärajojen tarkoituksista ja tutustutaan yleisiin ikärajamerkintöihin.	<b>7. Esitysgraafikka ja tiedonhakutaidot</b> Opetellaan esitysgraafikkaohjelman (esim. PowerPoint) käyttöä ja tehdään oma esitelmä jostakin yhdessä sovitusta oppisisällöstä. Harjoitellaan samalla tiedon jäsentyä (esim. käsittekartta) sekä tiedonhakutaitoja. Harjoitellaan palautteen antamista toisten töistä.	<b>15. Turvallinen ja vastuullinen viestintä</b> Harjoitellaan toimimista verkossa turvallisesti ja hyviä käyttötapoja noudattaen. Keskustellaan nettikiusaamisesta ja siitä, miten voisimme itse siihen vaikuttaa ehkäisevästi.	<b>7. Esityksen tekeminen ja tiedonhakutaidot</b> Tehdään jostakin oppitavasta asiasta omavalmintainen työ (esim. esitysgraafikkaesitys, video, animaatio). Harjoitellaan samalla kriittistä tiedonhaku tekijänoikeudet huomioiden sekä lähdemerkintöjen tekemistä. Harjoitellaan rakentavan palautteen antamista muiden oppilaiden töistä.	<b>15. Turvallinen ja vastuullinen viestintä</b> Kerrataan hyviä, vastuullista ja kiusaamista ehkäiseviä viestintätapoja. Tiedostetaan oma vastuun mediasisältöjen käytäntö ja tuottajana. Keskustellaan omien henkilökohtaisien turvallisuudesta verkossa ja opetellaan huomioiden yksityisyyden suojaamisen merkitys. Harjoitellaan erilaisten riskitilanteiden tunnistamista verkossa ja mediassa.
<b>8. Omien töiden digitointi</b> Kuvataan omia töitä (kuvaamataito, käsityö). Tutustutaan kuvien siirtämisestä oppimisympäristöön sekä kuvien poistamista laitteelta.	<b>16. Ergonomia</b> Tutustutaan terveellisiin työskentelyasentoihin ja -tapoihin.	<b>8. Musiikkia digitaalisesti</b> Harjoitellaan musiikin tekemistä digitaalisesti (esim. Garageband, Chrome music lab, Sumo app).	<b>16. Ergonomia</b> Opetellaan tuottamaan työskentelyä ja huolehtimaan terveellisistä työolosuhteista. Keskustellaan ergonomian merkityksestä omaan hyvinvointiin. Tutustutaan liikunnasta edistävien digitaalisiin sovelluksiin ja ympäristöihin mahdollisuuksien mukaan.	<b>8. Digiluvuutta</b> Harjoitellaan tekemään luovia töitä digitaalisesti esimerkiksi kuvankäsittelyn avulla ja siirretään ne omaan portfolioon.	<b>16. Ergonomia</b> Kerrataan ergonomisia työskentelytapoja. Keskustellaan hyvinvoinnin merkityksestä päivittäisessä työskentelyssä sekä vapaa-ajan digitaalisessa ajankäytössä.

