

# DIGIPOLKU LUOKAT 3-4

LUOKAT 3-4	
<b>1. Laitteiden vastuullinen peruskäyttö</b> Kerrataan laitteiden peruskäyttöä sekä kirjautumistoimintoja. Harjoitellaan oman salasanan hallintaa (vahvan salasanan muodostaminen, vaihtaminen sekä muistaminen). Harjoitellaan liittymistä langattomaan verkkoon sekä tarvittaessa oheislaitteiden liittämistä laitteeseen.	<b>9. Ohjelmoinnillinen ajattelu ja toiminta</b> Opetellaan ohjelmoinnillisia työskentelytapoja ilman laitteita erilaisten harjoitusten avulla (esim. tiedon jäsentelyä, luokittelua ja vertailua, toimintaohjeiden laatimista). Hyödynnetään harjoittelussa eri oppiaineiden sisältöjä.
<b>2. Näppäintaidot</b> Jatketaan näppäintaitojen harjoittelua (Näppäintaituri) ja harjoitellaan näppäimistön käyttöä kahdella kädellä.	<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 robotiikkavälineistöä hyödyntämällä tai suunnittelemalla oma yksinkertainen tuotos (esim. robotti, älylaite, lautapeli, ohjelmoitu peli).
<b>3. Digitaaliset ympäristöt</b> Tutustutaan oppimisympäristön (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 yhteistyöstämistä. Harjoitellaan lähettämään viestejä ja vastaamaan videopuheluun (esim. Teams, Meet).	<b>11. Ohjelmoidut ympäristöt arjessamme</b> Tunnistetaan yhdessä omasta arjesta löytyviä laitteita, joissa hyödynnetään tietokoneohjausta tai robotiikkaa. Keskustellaan teknologian käytöstä omassa arjessa.
<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. Tutkitaan mediaa</b> Tutustutaan journalistiseen mediaan (esim. Lasten uutiset) sekä sosiaaliseen mediaan (esim. vlogit, meemit). Tutkitaan yhdessä erilaisten mediasisältöjen käyttötarkoituksia (esim. tietoa välittävä, viihdyttävä, vaikuttava, kaupallinen).
<b>5. Tiedonhakutaidot</b> Harjoitellaan itsenäistä tiedonhakua ja tarkoituksenmukaisen hakusanan käyttöä sekä tutustutaan lähdemerkintöjen tekemiseen. Arvioidaan ohjatusti hakutulosten käyttökelpoisuutta ja luotettavuutta. Perehdytään tekijänoikeuksiin.	<b>13. Tuotetaan mediaa</b> Tehdään mediasisältöä (esim. uutinen, mainos) ja tutustutaan vihreän kankaan tekniikkaan sekä erilaisiin vaikuttamisen keinoihin.
<b>6. Kuvaaminen</b> Harjoitellaan laitteella kuvaamista (valokuva, video) sekä yleisiä muokkaustoimintoja. Tutustutaan yhdessä eri kuvakulmien ja -kokojen hyödyntämiseen kuvauksessa. Tutustutaan animaation tekemiseen (esim. StopMotion, iMotion) ja tehdään yksinkertainen animaatio (esim. digitarina).	<b>14. Mediankäyttö omassa arjessa</b> Tutkitaan yhdessä omia median käyttötapoja sekä mediasisältöjen käyttöön vaikuttavia asioita (kaverit, perhe, kodin säännöt). Opetellaan tunnistamaan omaa hyvinvointia tukevia mediankäyttötapoja.
<b>7. Esitysgrafiikka ja tiedonhakutaidot</b> Opetellaan esitysgraafiikkaohjelman (esim. PowerPoint) käyttöä ja tehdään oma esitelmä jostakin yhdessä sovitusta oppisisällöstä. Harjoitellaan samalla tiedon jäsentämistä (esim. käsitekartta) sekä tiedonhakutaitoja. Harjoitellaan palautteen antamista toisten töistä.	<b>15. Turvallinen ja vastuullinen viestintä</b> Harjoitellaan toimimista verkossa turvallisesti ja hyviä käytöstapoja noudattaen. Keskustellaan nettikiusaamisesta ja siitä, miten voisimme itse siihen vaikuttaa ehkäisevästi.
<b>8. Musiikkia digitaalisesti</b> Harjoitellaan musiikin tekemistä digitaalisesti (esim. Garageband, Chrome music lab, Sumo app).	<b>16. Ergonomia</b> Opetellaan tauottamaan työskentelyä ja huolehtimaan terveellisistä työasunnoista. Keskustellaan ergonomian merkityksestä omaan hyvinvointiin. Tutustutaan liikkumista edistäviin digitaalisiin sovelluksiin ja ympäristöihin mahdollisuuksien mukaan.

