

TVT-OSAAMINEN JA DIGITAI DOT	MEDIALUKUTA ITO	OHJELMOINNILLINEN AJATTELU JA OHJELMOINTIOSAAMINEN
3-4 LK	3-4 LK	3-4 LK
<p>Käytännön taidot ja oma tuottaminen; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - osaa liittyä langattomaan verkkoon ja liittää oheislaitteita - osaa käyttää digitaalisia ympäristöjä tehtävien saamiseen ja palauttamiseen - osaa tehdä tuotoksen, jossa yhdistyy tekstiä, ääntä, kuvaa ja videokuvaa - osaa työstää jaettua tiedostoa yhdessä toisten kanssa - osaa tarvittaessa siirtää ja käsitellä tietoja ja tiedostoja eri ympäristöjen ja laitteiden välillä ohjatusti 	<p>Taito tulkita ja arvioida; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - tutustuu erilaisiin mediasisältöihin, kuten erilaisiin tekstilajeihin ja joihinkin sosiaalisen median sisältöihin - ymmärtää faktan ja fiktion eron - ymmärtää, että mediasisällöillä on erilaisia tarkoituksia, kuten informaation välittäminen, viihdyttäminen, vaikuttaminen ja kaupallisuus - osaa antaa esimerkkejä mediasisältöjen vaikutuksesta omaan toimintaansa, tietoihinsa, mielipiteisiinsä ja mielikuviinsa - seuraa ja hallitsee median parissa viettämänsä ajan määrää. - harjoittelee lähdekriittisyyttä ja lähteiden merkitsemistä tuetusti. 	<p>Ohjelmoinnillinen ajattelu; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - osaa järjestää, vertailla ja esittää tietoa käsitteiden ja symbolien avulla - käyttää erilaisia menetelmiä ja ratkaisumalleja ongelmien ratkaisemiseen ja yrittää myös luoda omia ratkaisuja - laatii tarkat ja yksityiskohtaiset ohjeet toisto- ja ehtorakenteiden avulla. - etsii ja korjaa ohjeissa olevia virheitä - käyttää graafista ohjelmointiympäristöä ja osaa luoda siihen oman ohjelman
<p>Vastuullisuus ja turvallisuus; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - käyttää yhteisöllisiä digitaalisia ympäristöjä tarkoituksenmukaisesti, vastuullisesti ja sääntöjä noudattaen - osaa muokata yksityisyysasetuksia käytössä olevissa sovelluksissa ja digitaalisissa ympäristöissä - osaa toimia turvallisesti erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä, tunnistaa riskitilanteet ja osaa kertoa niistä - tiedostaa ja huomioi ohjatusti ergonomian merkityksen hyvinvoinnille päivittäisessä työskentelyssä 	<p>Taito tuottaa mediasisältöjä; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - luo itsenäisesti erilaisia mediasisältöjä, kuten tekstiä, kuvia, graafisia esityksiä - harjoittelee ohjatusti mediaprojektien prosessinomaisuutta (suunnittelu, toteutus, arviointi). - tekee ohjatusti muistiinpanoja oppimastaan - tuottaa avustettuna animaatioita ja videoita. 	<p>Tutkiva työskentely ja tuottaminen; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ymmärtää, että ilmiötä voidaan tarkastella eri näkökulmista ja osaa pohtia muiden näkökulmia yhteisessä ohjelmointiprojektissa. - tunnistaa animaatioiden ja pelien ohjelmoinnin piirteitä ja yrittää luoda pelejä erilaisilla animaatio- tai ohjelmointialustoilla - osaa käyttää ohjelmointiin liittyviä työmenetelmiä ja työkaluja luovaan ilmaisuun ja omaan tuotantoon

<p>Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - harjoittelee etsimään ja hyödyntämään eri lähteistä löytämäänsä tietoa - arvioi tiedon luotettavuutta ja harjoittelee perustelemaan arviotaan - tuottaa ja käyttää kirjoitettua tekstiä, kuvaa ja videota itsenäisesti ja yhteisöllisessä ympäristössä - käyttää digitaalisia ratkaisuja tutkimisen välineenä - osaa valita sopivan välineen tai digitaalisen ympäristön tutkivaan työskentelyyn ja oman ajattelunsa näkyväksi tekemiseen 	<p>Taito toimia mediaympäristöissä; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - osaa antaa joitain esimerkkejä mediasisältöjen vaikutuksesta omaan toimintaansa, tietoihinsa, mielipiteisiinsä ja mielikuvuihinsa - tunnistaa mediasisältöjen kantaa ottavia ja vaikuttamaan pyrkiviä piirteitä, kuten mainoksissa toisto tai huumorin käyttö. - ymmärtää turvallisen salasanan merkityksen - osaa käyttää mediaa välineenä uusien asioiden opettelussa - osaa etsiä hakusanoja käyttäen tietoa erilaisista digitaalisista mediasisällöistä 	<p>Ohjelmoitujen ympäristöjen tunteminen ja niissä toimiminen; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - havaitsee ohjelmoinnin ja robotiikan läsnäolon ympäröivässä yhteisössä - osaa kertoa esimerkkejä kohdennetuista digitaalisista sisällöistä sekä tavoista, joilla niitä kohdennetaan - pohtii omaa toimintaansa ja siitä kerääntyvän tiedon käyttöä digitaalisissa ympäristöissä
<p>Vuorovaikutus <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - harjoittelee sähköistä viestintää, esimerkiksi sähköpostia, käytössä olevissa digitaalisissa ympäristöissä - ottaa vastuuta yhteisöllisestä työskentelystä - osallistuu työskentelyyn ja vuoropuheluun digitaalisessa ympäristössä - osaa nostaa esiin itselleen merkityksellisiä kysymyksiä ja aiheita digitaalisessa ympäristössä - osaa olla vuorovaikutuksessa erilaisten ryhmien kanssa digitaalisissa ympäristöissä 		

Lisätietoja ja syventävää materiaalia:

Digitaalisen osaamisen kuvaukset, TVT-osaaminen: <https://uudetlukutaidot.fi/tieto-ja-viestintateknologian-osaaminen/>

eNorssin ohjelmointipolku: <https://enorssi.fi/tvt/ohjelmointipolku/>

Digitaalisen osaamisen kuvaukset, ohjelmointiosaaminen: <https://uudetlukutaidot.fi/ohjelmointiosaaminen/>

Medialukutaidon hyvän osaamisen kuvaukset sekä taitojen kartuttamiseen soveltuvia valmiita mediaprojekteja löydät KAVIn julkaisuista "Polkuja medialukutaitoon". Erilliset alakoulun ja yläkoulun oppaat ovat osa Uudet lukutaidot ohjelmaa ja dokumentit löytyvät verkosta: https://www.mediataitokoulu.fi/polkuja_alakoulu.pdf