Liedon digipolku

1.- 2.luokan aikana oppilas

Vastuullinen ja turvallinen toiminta							
☐ osaa kirjautua laitteille omilla tunnuksillaan			L3		L5	L6	
☐ on tutustunut nettietikettiin	L1	L2	L3	L4	L5		L7
Digitaalinen osaaminen							
☐ on kokeillut pelillistä oppimista	L1			L4	L5		
☐ on tutustunut näppäimistön käyttöön			L3		L5	L6	
☐ osaa tallentaa ja nimetä tiedostoja pilvipalvelussa			L3		L5	L6	
Medialukutaito							
☐ on harjoitellut kuvaamista ja rajaamista mobiililaitteella			L3		L5		
☐ tuntee tietokoneen osien tarkoituksen ja niiden nimet			L3		L5	L6	
Ohjelmointiosaaminen							
☐ on tutustunut koodauksen alkeisiin	L1			L4	L5		

3.- 4.luokan aikana oppilas

Vastuullinen ja turvallinen toiminta							
☐ osaa luoda turvallisen salasanan	L1		L3		L5	L6	
☐ on perehtynyt nettietikettiin tarkemmin	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7
☐ osaa palauttaa sähköisen tehtävän opettajalle		L2	L3		L5		
Digitaalinen osaaminen							
☐ osaa luoda kansion, tallentaa ja siirtää nimettyjä tiedostoja	L1		L3		L5		
☐ osaa käyttää näppäimistöä kahdella kädellä			L3		L5	L6	
☐ osaa lisätä kuvia, tekstiä ja linkkejä diaesitykseen		L2		L4	L5	L6	L7
☐ osaa käsitellä ääntä ja kuvaa mobiililaitteella		L2		L4	L5		
Medialukutaito							
☐ on kokeillut prosessikirjoittamista	L1			L4	L5		
☐ on käyttänyt aktiivisesti sähköisiä oppimisympäristöjä	L1			L4	L5		
☐ osaa täyttää sähköisiä kokeita ja kyselyjä	L1		L3	L4	L5	L6	L7
☐ on tutustunut elokuvakerronnan keinoihin	L1	L2		L4	L5	L6	L7
Ohjelmointiosaaminen							
☐ on kokeillut koodausta useilla sovelluksilla	L1			L4	L5		

L1 = Ajattelu ja oppimaan oppiminen

L2 = Kulttuurinen osaaminen ja vuorovaikutus

L3 = Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot

L4 = Monilukutaito

L5 = Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen

L6 = Työelämätaidot ja yrittäjyys

L7 = Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden rakentaminen