**Talvikankaan koulun digipolut**

[Oulun digipolut](https://oulundigipolut.fi/)

Pohjaamme Talvikankaan digipolun Oulun digipolkuun. Se koostuu kolmesta pääteemasta: medialukutaito, digitaalinen osaaminen ja ohjelmointiosaaminen. Olemme jakaneet Talvikankaan koululla tavoitteet 1-2 –luokille, 3-6 –luokille ja 7-9 –luokille. Alla digipolun pääteemat:

Medialukutaito:

* Vuorovaikutus
* Hyvinvointi
* Vastuullisuus
* Turvallisuus

Median tuottaminen

Median tulkinta ja arviointi

Digitaalinen osaaminen:

* Turvallinen ja vastuullinen toiminta
* Tiedonhallinta
* Tuottaminen
* Tekniset perustaidot

Ohjelmointiosaaminen:

- Tutkiva työskentely ja tuottaminen

- ohjelmoidut ympäristöt

- Ohjelmoinnillinen ajattelu

**Harjoitellaan turvallista toimimista mediaympäristöissä.** Nämä tavoitteet toteutuvat mm. Talvikankaan Helmi-tunneilla.

* + 1.-2. luokat: Oppilas oppii tietämään, ettei verkossa saa kiusata ja oppii keinot siihen, miten toimia kiusaamista kohdatessaan. Oppilas ymmärtää, että omalla viestinnällä on vaikutusta toisten viestintään, tunteisiin ja toimintaan. Oppilas ymmärtää, että median käyttömäärää tulee hallita. Hyödynnetään tieto- ja viestintätekniikkaa oppimisen tukena ja harjoitellaan teknisiä perustaitoja.
* 3.- 9. luokat: Oppilas oppii toimimaan mediaympäristöissä sopivalla tavalla. Oppilas tietää vastuun nettikiusaamisessa, tunnistaa uhkaavia tilanteita ja häirintää internetissä. Tutustutaan lähdekritiikkiin ja luotettavien lähteiden löytämiseen. Hyödynnetään tieto- ja viestintätekniikkaa oppimisen tukena ja harjoitellaan teknisiä perustaitoja.

**Harjoitellaan digitaalista osaamista.**

* **1.-2. luokat**: Opetellaan käyttämään ja hyödyntämään ohjatusti erilaisia digitaalisen tuottamisen välineitä. Microsoft 365-ympäristön sovellukset, kuten Onedrive, Powerpoint ja Word. Tutustutaan erilaisiin tapoihin tuottaa sisältöä digitaalisissa ympäristöissä kuten iMovie, ScratchJr, Minecraft Education Edition
* **3.- 6. luokat:** Microsoft 365-ympäristön sovellukset, kuten Teams, Onedrive, Powerpoint ja Word. Harjoitellaan median tuottamista esimerkiksi kuvaamista ja videoiden luomista esimerkiksi iMoviella. Tutustutaan tekijänoikeuksiin.
* **7.-9. luokat**: Microsoft 365 -ympäristön sovelluksien, kuten OneDrive, Word ja PowerPoint, käyttö. Opetellaan hyödyntämään tiedonhaun perustaitoja, kuten eri lähteiden käyttämistä ja kriittistä suhtautumista löydettyyn tietoon. Opetellaan tekemään omia tuotoksia löydetyn tiedon avulla tekijänoikeuksia noudattaen.

**Harjoitellaan ohjelmoinnillista ajattelua.**

* **1.-2. luokat:** Harjoitellaan ohjelmoinnin perusteita leikin ja yksinkertaisen ohjelman avulla. Oppilas ymmärtää, mitä ohjelmointi on ja pääsee kokeilemaan graafista koodaamista esimerkiksi Scratch Juniorilla tai Bee-Bot-roboteilla .
* **3.- 6. luokat:** Harjoitellaan ohjelmoinnin perusteita leikin ja yksinkertaisen ohjelman avulla. Oppilas ymmärtää, mitä ohjelmointi on ja pääsee kokeilemaan graafista koodaamista esimerkiksi Scratchilla.
* **7.-9. luokat:** Harjoitellaan ohjelmoinnin perusteita tekstipohjaisella ohjelmointikielellä, esim Pythonilla.