

1-2. luokkien DIGIPOLKU

DIGITAALINEN OSAAMINEN

Harjoitellaan näppäintaitoja, esim. VILLE, Näppistaituri.

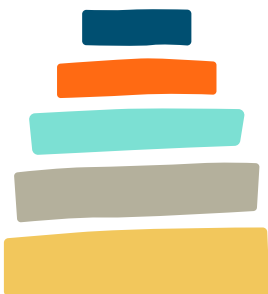
Harjoitellaan kirjautumaan tietokoneelle omalla salasanalla ja tunnuksella.

Opetellaan palauttamaan laitteet omille paikoilleen lataukseen.

Luodaan ja nimetään tiedosto, johon harjoitellaan kirjoittamista. (Esim. Word- tai Docs-tiedosto).

Opetellaan etsimään kuvia ja tietoa hakusanoilla.

Harjoitellaan viestien lähettämistä esim. M365-sovelluksessa (2.lk).



OHJELMOINTIOSAAMINEN

Tutustutaan ohjelmointiin ohjelmointileikkien avulla (esim. opettaja tai luokkakaveri on robotti).

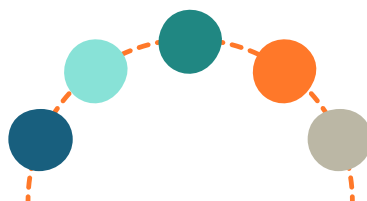
Kokeillaan ohjelmointia koulun välineistöllä (esim. ScratchJr, Beebotit, Lego-robotit)

MEDIALUKUTAITO

Tutustutaan kopiraattila.fi -sivuston 1-2 luokkien materiaaliin.

Kuvataan video esim. iPadilla.

Keskustellaan verkon vaaroista ja ikärajoista.



YHTEISET PELISÄÄNNÖT

Pidän hyvää huolta koulun laitteista.

Muistan, että tunnus ja salasana ovat salaisia.

Käytän digilaitteita opettajan luvalla ja annettujen ohjeiden mukaisesti.

1-2. LUOKAT

Uudet lukutaidot -sisältöjako

- tukimateriaalia ja tarkemmat kuvaukset: eperusteet.fi/digiosaaminen

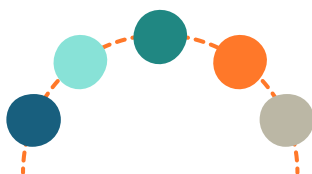
DIGITAALINEN OSAAMINEN

- Harjoitellaan näppäintaitoja esim. VILLE, Näppistaituri.
- Harjoitellaan kirjautumaan tietokoneelle omalla salasanalla ja tunnuksella.
- Harjoitellaan internet-selaimen käyttöä.
- Opetellaan tietokoneen perustoimintoja.
- Tutustutaan koululla käytössä oleviin laitteisiin ja digitaalisiin ympäristöihin (M365/ Google Workspace for Education).
- Tehdään yksinkertaisia kuvan/videon muokkauksia.
- Harjoitellaan ymmärtämään käyttäjätilin ja salasanan peruseriaatteita.
- Opetellaan tekijänoikeuksien merkitystä esim. kuvien ottamiseen ja julkaisemiseen liittyen.
- Harjoitellaan pitämään huolta laitteista ja käyttämään niitä ohjeiden mukaan.
- Huomioidaan taukojumppa digityöskentelyn ohessa.
- Luodaan (ja tallennetaan) tiedostoja M365/ Google Workspace for Education-ympäristössä, esim. esitelmät ja kirjoitelmat.
- Opetellaan käyttämään hakukonetta ja muodostamaan yksinkertaisia hakusanoja.
- Harjoitellaan tekemään ryhmitöitä digitaalisissa oppimisympäristöissä ja viestimään ryhmäläisille käytössä olevilla järjestelmillä.



OHJELMOINTIOSAAMINEN

- Keskustellaan ja kielennetään arjen havaintoihin ja ilmiöihin liittyviä ongelmia/tapahtumia, sekä puretaan niitä osiin ratkaisun löytämiseksi.
- Ohjelmointileikkien avulla harjoitellaan ongelmanratkaisua, ehtoja, toistorakenteita ja loogisia operaatioita kuten ”ja”, ”tai” ja ”ei”.
- Harjoitellaan yksinkertaisen digitaalisen tuotoksen ohjelmointia/animaatiota esimerkiksi ScratchJR-sovelluksen avulla.
- Tutustutaan robottien ohjelmointiin ja rakenteluun esimerkiksi Beebottien, Lego Spike tai Lego Wedo -robottien avulla.



MEDIALUKUTAITO

- Harjoitellaan tiedon luotettavuuden arviointia, esim. luotettavat lähteet.
- Opetellaan, että pelit ja videot vaikuttavat omiin mieltymyksiin.
- Oppilas osaa kertoa käyttämistään sovelluksista ja ohjelmista.
- Harjoitellaan tekemään yksinkertainen vaikuttamaan pyrkivä mediasisältö videota/kuvaa hyödyntäen (esim. mainos, uutinen yms.)
- Oppilas tietää, kuinka toimia, jos saa verkossa asiattomia viestejä tai yhteydenottoja tuntemattomilta ihmisiltä (osaa kääntyä turvallisen aikuisen puoleen).
- Oppilas ymmärtää ikärajojen merkityksen ja tarkoituksen.
- Oppilas tietää, että toisen tekemää sisältöä ei saa esittää omanaan.
- Harjoitellaan tunnistamaan millaiset asiat omassa median käytössä tuottavat iloa ja millaiset asiat saavat aikaan pahaa oloa.
- Oppilas ymmärtää, että median käyttömäärää tulee hallita, jotta se ei vie aikaa muilta tärkeiltä asioilta, kuten liikkuminen ja uni.
- Oppilas tiedostaa, että myös mediaympäristöissä voi kiusata toista.