

Esi- ja alkuopetuksen digitaitokalenteri

	Esiopetus	1 lk.	2 lk.
Elokuu	<p>YLEISET KÄYTÄNNÖT</p> <p><input type="checkbox"/> Keskustellaan lasten kanssa aikuisen tarjoamasta avusta, jos lapsi kohtaa jotain pelottavaa mediassa.</p> <p><input type="checkbox"/> Lasten kanssa keskustellaan, että aina tulee kysyä lupa kuvaamiseen kuvattavalta.</p>	<p>MEDIASSA TOIMIMINEN</p> <p><input type="checkbox"/> Keskustellaan turvallisesta mediassa toimimisesta (käyttötavat ja käytöstavat).</p> <p><input type="checkbox"/> Tutustutaan myös ikärajoin ja niiden merkitykseen.</p>	<p>MEDIA JA TIEDON LUOTETTAVUUS</p> <p><input type="checkbox"/> Pohditaan, mikä on media. Voidaan nimetä mediasisältöjä.</p> <p><input type="checkbox"/> Harjoitellaan, että kaikki tieto mediassa ei ole totta (fakta ja fiktio).</p>
Syyskuu	<p>MEDIA JA MEDIAVÄLINEET</p> <p><input type="checkbox"/> Tutustutaan eri mediavälineisiin, tunnistetaan symboleita ja keskustellaan ikärajoista.</p> <p><input type="checkbox"/> Keskustellaan lasten omasta mediankäytöstä (millaista se on, kuinka usein, millä laitteilla).</p>	<p>LAITTEEN TURVALLINEN KÄYTTÖ</p> <p><input type="checkbox"/> Harjoitellaan laitteiden huolellista käyttöä (avaaminen, käsittely, sulkeminen, lataus, säilytys).</p> <p><input type="checkbox"/> Voidaan hyödyntää pelillisyyttä oppimisen edistäjänä (Oppimispelit esim. Molla abc, Oppi ja Ilo).</p>	<p>LAITTEEN HUOLELLINEN KÄYTTÖ</p> <p><input type="checkbox"/> Harjoitellaan laitteiden huolellista käyttöä (esim. näytönkirkkouden ja äänenvoimakkuuden säätäminen, sovellusten avaaminen, sulkeminen ja liikkuminen niiden välillä).</p> <p><input type="checkbox"/> Voidaan hyödyntää pelillisyyttä oppimisen edistäjänä (Oppimispelit esim. Molla abc)</p>
Lokakuu	<p>TURVALLISUUS</p> <p><input type="checkbox"/> Keskustellaan huoltajien kanssa lasten digitaalisten ympäristöjen käytöstä.</p>	<p>KUVAAMINEN</p> <p><input type="checkbox"/> Harjoitellaan ottamaan tabletilla kuvia/videoita/äänitteitä.</p> <p><input type="checkbox"/> Harjoitellaan, että aina tulee kysyä lupa kuvaamiseen kuvattavalta!</p>	<p>DIGITURVATAIDOT</p> <p><input type="checkbox"/> Harjoitellaan turvallista toimintaa netissä, mm. yksityisyyden suojaamista.</p> <p><input type="checkbox"/> Keskustellaan, miten toimia, jos saa tuntemattomilta viestejä.</p>
Marraskuu	<p>INTERNET JA SEN SISÄLLÖT</p> <p><input type="checkbox"/> Tutustutaan, mikä on internet ja miten se toimii.</p> <p><input type="checkbox"/> Tutkitaan erilaisia mediasisältöjä kuten lasten uutiset, sadut, lastenohjelmien hahmot, musiikki.</p>	<p>OHJELMOINNILLINEN AJATTELU</p> <p><input type="checkbox"/> Harjoitellaan tunnistamaan säännönmukaisuuksia ja ehtoja tapahtumille.</p> <p><input type="checkbox"/> Harjoitellaan ohjelmointia ilman laitteita/laitteilla. Esim. toinen toimii ohjeiden antajana ja toinen toteuttaa ohjeita (piirtäminen/liikkuminen).</p>	<p>MEDIA TIEDONVÄLITTÄJÄNÄ</p> <p><input type="checkbox"/> Tutustutaan tietoa välittäviin medioihin kuten uutisiin.</p> <p><input type="checkbox"/> Tutustutaan mediasisältöön, joka sisältää kirjoitettua tekstiä (esim. sarjakuva).</p>
Joulukuu	<p>LUOVA SANALLINEN TUOTTAMINEN</p> <p><input type="checkbox"/> Tutustutaan, miten kuvitteelliset ja todenmukaiset mediasisällöt syntyvät ja mikä on niiden ero.</p> <p><input type="checkbox"/> Kokeillaan kuvitteellisten tarinoiden tekemistä.</p>	<p>DIGIOSAAMISEN MERKITYS ARJESSA</p> <p><input type="checkbox"/> Tutustutaan, mikä on internet ja mihin sitä käytetään.</p> <p><input type="checkbox"/> Voidaan etsiä tietoa jostakin oppilaita kiinnostavasta aiheesta.</p>	<p>MEDIASISÄLLÖT</p> <p><input type="checkbox"/> Keskustellaan, kuka voi tuottaa mediaan sisältöä.</p> <p><input type="checkbox"/> Samalla voidaan harjoitella, mitä tarkoittaa tekijänoikeus.</p>

	Esiopetus	1 lk.	2 lk.
Tammikuu	<p>TIETOKONEESEEN TUTUSTUMINEN</p> <input type="checkbox"/> Tutustutaan näppäimistön sekä hiiren käyttöön, esim. papunetin palapelien avulla.	<p>TIETOKONEESEEN TUTUSTUMINEN</p> <input type="checkbox"/> Harjoitellaan löytämään kirjaimet näppäimistöä esim. kirjoittamalla sanoja tekstiasiakirjaan. <input type="checkbox"/> Harjoitellaan hiiren käyttöä esimerkiksi papunetin palapelien avulla.	<p>HAKUSANAT JA TEKSTIN TUOTTAMINEN</p> <input type="checkbox"/> Harjoitellaan sisään- ja uloskirjautumista tietokoneelle. <input type="checkbox"/> Harjoitellaan etsimään tietoa (hakusanojen yksinkertaisuus).
Helmikuu	<p>LUOVA KUVALLINEN ILMAISU</p> <input type="checkbox"/> Tutkitaan kuvia ja videoita. <input type="checkbox"/> Rikastutetaan mielikuvitusta digitaalisten ympäristöjen avulla (esim. kuvat, videot, äänet, mallit). <input type="checkbox"/> Tutustutaan emojeihin.	<p>KRIITTINEN LUKUTAITO</p> <input type="checkbox"/> Harjoitellaan tiedon luotettavuuden arviointia eli faktan ja fiktion tunnistamista/erottamista.	<p>TIEDOSTON TALLENTAMINEN JA POISTAMINEN</p> <input type="checkbox"/> Harjoitellaan kirjoittamaan tekstiä sähköiseen tekstiasiakirjaan. <input type="checkbox"/> Harjoitellaan tulostaminen ohjatusti opettajan avulla.
Maaliskuu	<p>KÄYTTÄYTYMINEN MEDIASSA JA DIGILAITTEILLA</p> <input type="checkbox"/> Tutustutaan, millaisia ovat hyvät tavat digitaalisissa palveluissa toimittaessa.	<p>TURVALLINEN TOIMINTA MEDIASSA</p> <input type="checkbox"/> Kerrataan turvallinen toiminta mediassa ja käytöstavat (lisänä esim. emoji oikeaoppinen käyttö).	<p>LUOVA PROJEKTI</p> <input type="checkbox"/> Tuotetaan yksinkertainen luova mediasisältö esim. oma mainos tai kuvakollaasi. <input type="checkbox"/> Ilmaisun keinoina itse otetut kuvat/videot/ääni ja/tai teksti.
Huhtikuu	<p>KRIITTINEN LUKUTAITO</p> <input type="checkbox"/> Tutustutaan siihen, mikä on totta ja mikä tarua. <input type="checkbox"/> Tutkimusprojekti - voidaan etsiä aikuisen johdolla tietoa jostakin lapsia kiinnostavasta asiasta.	<p>VUOROVAIKUTUS DIGITAALISISSA PALVELUISSA</p> <input type="checkbox"/> Keskustellaan oppilaiden kanssa kiusaamisesta mediassa (mm. ryhmästä sulkeminen, kuvien ja tietojen levittäminen, perättömät huhut).	<p>OHJELMOINTI ARJESSA</p> <input type="checkbox"/> Keskustellaan missä tieto- ja viestintäteknologia näkyy lasten arjessa. <input type="checkbox"/> Harjoitellaan miten ja, tai, ei -sanat vaikuttavat ohjeidenannossa. Tämä voidaan toteuttaa esim. kaverille käskyjä antamalla. <input type="checkbox"/> Voidaan harjoitella myös ohjelmoitavan laitteen ohjaamista. esim. Beebot.
Toukokuu	<p>ARJEN TEKNOLOGIA</p> <input type="checkbox"/> Tutkitaan, missä teknologia näkyy arjessa (esim. liiketunnistimet, saippua-automaatti, valvontakamerat, älykellot, lasten omat lelut). <input type="checkbox"/> Tutustutaan robotiikkaa hyödyntäviin laitteisiin kuten Beebot.	<p>OHJELMOINTIOSAAMINEN</p> <input type="checkbox"/> Harjoitellaan ohjelmoimaan Beebot paikasta a paikkaan b.	<p>MEDIASSA TOIMIMINEN</p> <input type="checkbox"/> Keskustellaan kiusaamisesta mediassa (ryhmästä sulkeminen, kuvien ja tietojen levittäminen, perättömät huhut).

Mänttä-Vilppulan tieto- ja viestintäteknologiset tavoitteet (0-2) 2. luokan jälkeen

- osaa käyttää itsenäisesti tablettia ja tietokonetta (laitteen ja sovellusten käynnistäminen ja sulkeminen, kosketusnäytön perustoiminnot)
- osaa käyttää nettiselainta (avata, sulkea ja kirjoittaa hakusanan)
- osaa pelata oppimispelejä
- on tutustunut tekstinkäsittelyn alkeisiin
- on harjoitellut näppäimistön käyttöä
- on harjoitellut tulostamista opettajan johdolla
- osaa ottaa kuvan tai videokuvaa tabletilla (esim. oman teoksen dokumentointi)
- on tutustunut ohjelmointiin ja ohjelmoinnilliseen ajatteluun pelien ja leikkien muodossa (esim. beebot, piirtäminen ja liikkuminen ohjeiden mukaan)
- on tutustunut nettietikettiin ja digiturvaitoihin (mm. turvallinen toiminta mediassa, käytöstavat ja käyttötavat)
- on tutustunut mediasisältöjen ikärajiin ja turvalliseen käyttöön (esim. keskustelu aiheesta)
- on harjoitellut tiedon luotettavuuden tunnistamista ja faktan ja fiktion erottamista
- tietää keneltä pyytää apua, jos kohtaa mediassa/digilaitteilla jotakin epäilyttävää
- tietää, että toisen kuvaamiseen ja/tai kuvan julkaisemiseen täytyy kysyä lupa