

Vuosisluokka	Eskari	1.lk	2.lk
1. teema Digitaalinen osaaminen1	<p>Kirjautuminen Otetaan ohjatusti käyttöön henkilökohtainen käyttäjätunnus. Tehdään ohjatusti vaatimusten mukainen salasana. Harjoitellaan ohjatusti kirjautumista.</p>	<p>Kirjautuminen Otetaan ohjatusti käyttöön tai kerrataan henkilökohtainen käyttäjätunnus. Vaihdetaan ohjatusti uusi, vaatimusten mukainen salasana. Harjoitellaan ohjatusti kirjautumista.</p>	<p>Kirjautuminen Kerrataan henkilökohtaisen käyttäjätunnuksen käyttö. Vaihdetaan ohjatusti vaatimusten mukainen salasana.</p>
	<p>Yhteiskäyttölaitteet Tutustutaan koululla oleviin yhteiskäyttölaitteisiin. Harjoitellaan ohjatusti hakeminen ja palauttaminen. Harjoitellaan käyttämään ja kuljettamaan laitetta turvallisesti.</p>	<p>Yhteiskäyttölaitteet Opetellaan käsittelemään yhteiskäytössä olevia laitteita ja tarvikkeita huolellisesti.</p>	<p>Yhteiskäyttölaitteen käyttöruutiinit Kerrataan päätelaitteiden ja ohjelmien käynnistys- ja sammutusrutiinit.</p>
	<p>Opetuksen sähköinen työpöytä Harjoitellaan käyttämään opetuksen sähköistä työpöytää Deskua (hyvinkaa.desku.fi) Harjoitellaan ohjatusti lisäämään tarvittavat kuvakkeet työpöydälle. Harjoitellaan ohjatusti valitsemaan oikea kirjautumis- ja tunnistautumistapa kullekin käytettävälle palvelulle.</p>	<p>Opetuksen sähköinen työpöytä Harjoitellaan käyttämään opetuksen sähköistä työpöytää Deskua (hyvinkaa.desku.fi) Harjoitellaan ohjatusti lisäämään tarvittavat kuvakkeet työpöydälle. Harjoitellaan ohjatusti valitsemaan oikea kirjautumis- ja tunnistautumistapa kullekin käytettävälle palvelulle.</p>	<p>Opetuksen sähköinen työpöytä Kerrataan opetuksen sähköisen työpöydän Deskun käyttäminen ja palautetaan mieliin, mistä mitään löytyy. Kerrataan, miten koneelta löydetään tarvittavat oppimateriaalit, oppimisympäristöt sekä sovellukset ja miten niihin tunnistaudutaan.</p>
	<p>Käyttörutiinit Harjoitellaan ohjatusti laitteiden käyttöönoton ja sammutuksen rutiinit. Harjoitellaan ohjatusti käyttämään kosketusnäytön lisäksi hiiritasoa (Code.org - kurssi 1) Harjoitellaan ohjatusti löytämään tarvittavia opetuksen palveluita.</p>	<p>Käyttörutiinit ja sovellusten käyttö Harjoitellaan ohjatusti laitteiden käyttöönoton ja sammutuksen rutiinit. Harjoitellaan ohjatusti käyttämään kosketusnäytön lisäksi hiiritasoa (Code.org - kurssi 1) Harjoitellaan ohjatusti löytämään tarvittavia opetuksen palveluita.</p>	<p>Käyttörutiinit ja sovellusten käyttö Kerrataan koneelle asennettujen sovellusten löytäminen ja Play-kaupasta sovellusten lisääminen Chromebookeille.</p>

Vuosiluokka	Eskari	1.lk	2.lk
2. teema Digitaalinen osaaminen2	Näppäimistöön tutustuminen Tutustutaan näppäimistöön <i>Näppistaiturin</i> avulla (alkuopetuksen nurkka, <i>Näppistaiturin</i> seikkailut)	Sormet näppäimille Harjoitellaan näppäimistön käyttöä ensin esim. <i>Näppistaiturin</i> pelien avulla ja aloitetaan Motoristen taitojen kurssin avulla harjoittelemaan näppäimistön oikeaa käyttöä	Sormet näppäimillä Vahvistetaan näppäimistön tehokasta käyttöä jatkamalla harjoittelua Motoristen taitojen kurssin avulla. Motoristen taitojen kurssin avulla harjoitellaan oikeita sormien liikeratoja ja millä sormella mikäkin kirjain näppäimistöltä tehdään.
	Kirjaimiin tutustuminen ja kirjainten harjoittelu Harjoitellaan kirjaimien tunnistamista ja tekemistä oppikirjojen oppimateriaalilla. Harjoitellaan kirjaimien tunnistamista ja tekemistä sovelluksella. (esim. <i>Ekapeli</i> , <i>MollaAbc</i>)	Kirjaimiin tutustuminen ja kirjainten harjoittelu Harjoitellaan kirjaimien tunnistamista joko oppimateriaalin oppilastehtävillä tai koneelta löytyvillä sovelluksilla	Tiedonhaun harjoittelu Tutustutaan tiedonhakuun käyttämällä sekä kirjaa että internetiä tietolähteenä. Harjoitellaan hakusanojen keksimistä ja käyttämistä. <i>Kopiraitilla 1-2</i>
		Tekstinkäsittelyn alkeet Harjoitellaan tekstinkäsittelyohjelmalla tekstin kirjoittamista. Opetellaan muuttamaan asiakirjan nimi.	Tarinoita tekstinkäsittelyllä ja syventävään lukuohjelmaan tutustuminen Kirjoitetaan tekstinkäsittelyohjelmalla pieniä tarinoita ja opetellaan lisäämään tarinaan liittyvä kuva ohjelman sisäisistä kuvapankeista. Kerrataan työn nimen muuttaminen. Tutustutaan Syventävään lukuohjelmaan Wordissä ja selaimessa, joka tukee tätä toimintoa.
	Sähköpostin käyttäminen Harjoitellaan ohjatusti sähköpostin lähettämistä ja vastaanottamista. (esim. viesti opelle)	Sähköpostin käyttö Kerrataan sähköpostin lähettäminen ja vastaanottaminen (esim. viesti luokkatoverille)	

Vuosiluokka	Eskari	1.lk	2.lk
3. teema Medialukutaito	<p>Mediasisällöt Tutustutaan ikätason mukaisiin erilaiiin mediasisältöihin (lasten uutiset (fakta), sadut ja pelit (fiktio))</p>	<p>Mediasisällöt Tutustutaan ikätason mukaisiin mediasisältöihin ja harjoitellaan erottamaan fakta (uutiset) ja fiktio (sadut, pelit, mainokset).</p>	<p>Mediasisältöjen käyttäminen Harjoitellaan ikätasoisten mediasisältöjen käyttämistä esim. lasten uutiset. Tutkitaan, mitä kuva kertoo. Harjoitellaan kuvan avulla tarinan kertomista.</p>
	<p>Turvallisesti verkossa Keskustellaan turvallisessa verkossa toimimisesta. Keskustellaan kuvien ottamisesta, toisten kuvaamisesta ja kuvien käytöstä.</p>	<p>Turvallisesti verkossa ja kuvan käyttäminen Keskustellaan turvallisesta verkossa toimimisesta. Keskustellaan kuvien ottamisesta ja missä niitä saa julkaista. Mitä lupia tarvitaan kuvien julkaisuun.</p>	<p>Oma median käyttö ja ikärajat Tarkastellaan omaa median käyttöä ja sen vaikutusta hyvinvointiin. Tutustutaan, millaisia sääntöjä (esim. ikäsuositukset) ja tapoja esim. viestiä on erilaisissa digitaalisen median palveluissa (esim. pelit).</p>
	<p>Kuvaaminen Harjoitellaan ohjatusti kuvaamaan koulun laitteilla. Harjoitellaan ohjatusti poistamaan kuvat tunnin päätteeksi.</p>	<p>Kuvaaminen Harjoitellaan kameran käyttöä ja kuvan poistamista laitteelta käytön päätteeksi.</p> <p>QR-koodien käyttö Harjoitellaan QR-koodin lukemista</p>	<p>Mediatuotoksen tekeminen Harjoitellaan kuvaamista (kuva, video, animaatio)</p>

Vuosiluokka	Eskari	1.lk	2.lk
4. teema Ohjelmointi- osaaminen	<p>Digitaalisten laitteiden toiminta Tutustutaan yhdessä erilaisten tuttujen digitaalisten laitteiden toimintaan.</p>	<p>Digitaalisten laitteiden toiminta Tutustutaan yhdessä erilaisten tuttujen digitaalisten laitteiden toimintaan.</p>	<p>Laitteiden toimintaperiaatteet Harjoitellaan selittämään jonkin laitteen toimintaperiaatetta.</p>
	<p>Toiminnallisesti ohjelmoinnillista ajattelua Harjoitellaan ohjelmoinnillista ajattelua toimintaohjeiden ja leikkien kautta.</p>	<p>Toiminnallisesti ohjelmoinnillista ajattelua Harjoitellaan ohjelmoinnillista ajattelua erilaisten toimintaohjeiden, pelien ja leikkien kautta.</p>	<p>Toiminnallisesti ohjelmoinnillista ajattelua Harjoitellaan ohjelmoinnillista ajattelua erilaisten pulmatehtävien ja toimintatehtävien kautta.</p>
	<p>Tutustutaan robottien ohjaamiseen Tutustutaan robotiikkaa hyödyntäviin laitteisiin Harjoitellaan yksinkertaisten robottien ohjaamista (<i>BeeBot</i>).</p>	<p>Tutustutaan robottien ohjaamiseen Tutustutaan robotiikkaa hyödyntäviin laitteisiin ja harjoitellaan robotin ohjaamista yksinkertaisilla roboteilla, esim. <i>BeeBot</i>.</p>	<p>Robottien ohjaaminen Harjoitellaan robotin ohjaamista <i>BeeBot</i>-roboteilla tai <i>BeeBot-sovelluksessa</i>.</p>
		<p>Tutustutaan graafiseen ohjelmointiin Harjoitellaan ohjelmointia esim. <i>ScratchJr</i> tai <i>Code.org</i> in kurssilla 1.</p>	<p>Harjoitellaan graafista ohjelmointia Harjoitellaan ohjelmointia esim. tekemällä animaatio <i>ScratchJr</i>:lla tai jatkamalla <i>Code.org</i> -sivustolla kurssien tekemistä.</p>