**Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen 2.luokan loppuun mennessä**

Opetuksessa hyödynnetään esiopetuksen aikana ja koulun ulkopuolella oppilaille karttuneita tieto- ja viestintäteknologian (tvt) tietoja ja taitoja. Leikkiin perustuva työskentely on edelleen keskeistä. Tieto- ja viestintäteknologian perustaitoja harjoitellaan ja opitaan käyttämään niitä opiskelun välineinä. Samalla opitaan keskeistä käsitteistöä. Oppilaat pohtivat myös, mihin tarkoituksiin tieto- ja viestintäteknologiaa käytetään lähiympäristössä ja mikä sen merkitys on arjessa.(Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| OPS | Selitys | Sovelluksia/ohjelmia | Esimerkki |
| Laitteiden, ohjelmistojen ja palveluiden käyttö sekä niiden keskeisten käyttö- ja toimintaperiaatteet | Monipuolisesti kokemuksia ja harjoitteita | Tietokone, tablet, omat laitteet. Peda.net, tablet-sovellukset, Internet | Peda.netiin kirjautuminen, |
| Harjoitellaan näppäintaitoja sekä muita tekstin tuottamisen ja käsittelyn perustaitoja. | Tietokoneella ja tabletilla kirjoittaminen, tekstin muotoilu ja tallentaminen | Word, Pages, muistiinpanot, Peda.net, ViLLE | Tutkitaan mistä tulee isot/pienet kirjaimet, erikoismerkit, tyhjä rivi. Kirjoitetaan itsestä lyhyt esittelyteksti, lisätään kuva, tallennetaan peda.netiin. |
| Oppilaat saavat ja jakavat keskenään kokemuksia digitaalisen median parissa työskentelystä | Digitaaliseen mediaan sisältyy kuvat, ääni, teksti, animaatio ja video sekä näiden tuottaminen, käsittely ja tallentaminen | Popplet, Skitch, Toontastic, Pic Collage, Shadow Puppet Edu | Yltti: Kasvin valokuvaus, Skitchissä tai Pic Collagessa kuvaan merkintöjä havainnollistamaan kasvin rakennetta, tallennus peda.netiin. |
| Ikäkaudelle sopiva ohjelmointi | Ohjelmoinnillisen ajattelun alkeet, kuten yksiselitteiset käskyt | Bee-Bot, Kodable, Scratch Jr, Code Studio. Myös ilman teknologiaa, esim. ruutupaperi/laatoitus | Lattialla ruudukko jossa esteitä ja aarre, ohjataan käskyillä (eteen, taakse, oikea, vasen) robotti/ kaveri aarteen luo. Koodaustunti.fi |
| Pelillisyys oppimisen edistäjänä | Huomioidaan pelien ja pelistä tuttujen elementtien (juoni, kilpailu, arvoasteikolla nouseminen, palkinnot) hyödyntäminen | Oppimispelit, kuten Matikkakunkku, Kodable, Saarella-oppimispeli. Pelillistäminen, esim. Seppo.io, QR-rata, Symbaloo. ViLLE, Minecraft | Oppilaille kertomus, että nämä ovat laivakauppiaita. Laiva ajaa pahasti karille- > sopivien laivanrakennusmateriaalien selvittäminen & etsiminen ryhmissä, materiaaleista valokuvat ja kuvakollaasi jossa näkyy mihin materiaalia käyttäisi. Käydään ratkaisut yhdessä läpi. |
| TVT:n turvalliset ja hyvät käyttötavat. Terveelliset työasennot ja työskentelyjaksojen pituus | Tietoturva, netiketti, kuvien/tietojen poistaminen käytön jälkeen, laitteiden sammutus | Mediataitokoulu.fi | Kiinnitetään huomiota työskentelyasentoon, sopivan mittaiset työskentelyjaksot, välijumpat. Työskentelyn lopuksi poistetaan kuvat/ muut tuotokset, tyhjennetään sivuhistoria, suljetaan sovellukset |
| Hakupalveluiden käyttö, tiedonhankintatehtävät | Tiedot, kuvat, tiedon arviointi, käyttöluvat, hakusanat | Erilaiset hakupalvelut (mm. Google, CC Search), hakemistot (mm. Wikipedia) | Tiedon ja kuvien hakeminen Internetistä, esitelmän koostaminen esim. Shadow Puppet Edu, tallennus peda.netiin |
| Oppimista tukevien yhteisöllisten palveluiden käyttö, TVT vuorovaikutustilanteissa | Tutustutaan yhteisöllisiin palveluihin ja niiden käyttö- ja käytöstapoihin. | Peda.net, Office 365, Adobe Connect, Skype | Toisten töiden kommentointi Peda.netissä. Skype-puhelu toiseen luokkaan/kouluun |