

Käytännön taidot ja oma tuottaminen



- Oppilas osaa käyttää henkilökohtaista käyttäjätunnusta ja salasanaa (edutunnus) kirjautuessaan laitteelle, ohjelmistoon tai sovellukseen.
- Oppilas osaa avata ja sulkea ohjelmia sekä harjoittelee selaimen käyttöä.
- Oppilas on tutustunut digitaalisiin oppimisympäristöihin ja harjoittelee niihin siirtymistä.
- Oppilas on harjoitellut näppäintaitoja (Näppistaiturin käyttöönotto).
- Oppilas osaa käyttää kosketuslevyä, hiirtä ja kosketusnäyttöä sekä osaa nimetä laitteiden eri osia.

Tiedonhallinta, tutkiva ja luova työskentely



- Oppilas tuntee verkon keskeisiä hakukoneita tiedonhankinnassa.
- Oppilas osaa tehdä ohjatusti pienimuotoisia tiedonhankintatehtäviä eri aihepiireistä ja itseä kiinnostavista asioista.
- Oppilas osaa ottaa kuvan tai tallentaa videota mobiililaitteella.
- Oppilas osaa ohjatusti etsiä, tallentaa ja hyödyntää CC-kuvia, sekä ymmärtää, että netistä löytyvät kuvat ja videot eivät välttämättä ole aitoja (esim. kuvamanipulointi).

Vastuullisuus ja turvallisuus



- Oppilas harjoittelee digitaalisten välineiden turvallisia ja vastuullisia käyttötapoja.
- Oppilas on tutustunut käyttäjätunnuksen ja salasanan turvalliseen käyttöön.
- Oppilas on tutustunut tekijänoikeuksien periaatteisiin.
- Oppilas ymmärtää median säilyvyyden internetissä ja että kaikki mediasisältö ei ole välttämättä totta.
- Oppilas osaa kiinnittää huomiota hyviin työasentoihin ja katseluetaisyysyksiin, sekä sopivan pituisten työjaksojen merkitykseen hyvinvoinnille.

Ohjelmointitaidot



- Oppilas on tutustunut ohjelmointiin pelien ja leikkien avulla.
- Oppilas on kokeillut ohjelmointia jonkin ikäkaudelle sopivan sovelluksen tai välineen kautta.
- Oppilas on osallistunut 1.-2. luokilla Värkkäämökiertueen ohjelmointiviikkoon ohjelmoimalla Beebotteja.

Vuorovaikutus



- Oppilas harjoittelee käyttämään digitaalisia välineitä erilaisissa vuorovaikutustilanteissa. Hän harjoittelee lähettämään viestejä ja antaa palautetta käyttämällä esim. vuorovaikutusta edistäviä emojiä.
- Oppilas tutustuu digitaalisten välineiden käyttöön lähiympäristössä ja digitaalisuuden merkitykseen arjessa sekä osaa kertoa kokemuksistaan digitaalisen välineen ja median käytöstä.
- Oppilas harjoittelee toimimaan digitaalisissa palveluissa muita kunnioittavasti ja kiusaamista ehkäisevästi.



Muista myös alkuopetuksen toimintakortit!

Nybörjarundervisning

Praktiska kunskaper och egen framställning



- Eleven kan använda personligt användarnamn och lösenord (edu-användarnamn) då hen loggar in på apparat, program eller appar.
- Eleven kan öppna och avsluta program och övar att använda webbläsaren.
- Eleven har bekantat sig med digitala inlärningsmiljöer och övar hur man går till dem.
- Eleven har övat sina tangentkunskaper.
- Eleven kan använda styrplatta, mus och pekskärm och kan nämna olika apparatdelar.

Informationshantering, undersökande och kreativt arbete



- Eleven känner viktiga sökmotorer vid informationssökning på nätet.
- Eleven kan under guidning göra olika slags små informationssökningsuppgifter som gäller olika ämnesområden och saker som hen är intresserad av.
- Eleven kan ta en bild eller spara videor på mobilapparat.
- Eleven kan under handledning söka, spara och utnyttja CC-bilder och förstår att bilder och videor som finns på nätet inte nödvändigtvis är äkta (t.ex. bildmanipulation).

Hållbarhet och säkerhet



- Eleven övar säkra och ansvarsfulla användningssätt för digitala redskap.
- Eleven har bekantat sig med trygg användning av användarnamn och lösenord.
- Eleven har bekantat sig med principerna för upphovsrätt.
- Eleven förstår hur medier bevaras på nätet och att allt medieinnehåll nödvändigtvis inte är sant.
- Eleven kan fästa uppmärksamhet vid bra arbetsställningar och synavstånd samt betydelsen av lämpligt långa arbetsperioder för välbefinnandet.

Programmeringskunskaper



- Eleven har bekantat sig med programmering med hjälp av spel och lekar.
- Eleven har provat på programmering via en app eller ett redskap som lämpar sig för hans ålder.
- Eleven har deltagit i programmeringsveckan i årskurs 1–2 genom att programmera Beebots.

Interaktion



- Eleven övar att använda digitala redskap i olika interaktionssituationer. Hen övar att skicka meddelande och ge feedback genom att till exempel använda emoji'er som främjar interaktion.
- Eleven bekantar sig med användningen av digitala redskap i närmiljön och betydelsen av digitaliseringen i vardagen och kan berätta om sina egna upplevelser som gäller användningen av digitala redskap och medier.
- Eleven övar att agera i digitala tjänster med hänsyn till andra och genom att förebygga mobbning.



Kom ihåg även verksamhetskorten för nybörjarundervisningen!