

Digitaalisen osaamisen tavoitteiden toimintakortit alkuopetukseen

Hei!

Hienoa, että olet saanut digitaalisen osaamisen tavoitteiden toimintakortit käsiisi.

Toimintakorttien tarkoituksena on antaa pedagogisia vinkkejä ja ideoita oppitunneille. Kortteja voi käyttää monipuolisesti osana suunnittelutyötä ja opetusta. Ne voivat toimia keskustelun herättäjänä ja osallistaa oppilaita yhteisen toiminnan suunnitteluun ja toteuttamiseen.

Pakassa on kortteja jokaisesta digitaalisen osaamisen osa-alueesta, yhteensä 20 kappaletta. Osa-alueita ovat

- käytännön taidot ja oma tuottaminen (5kpl)
- tiedonhallinta, tutkiva ja luova työskentely (4kpl)
- vastuullisuus ja turvallisuus (5kpl)
- vuorovaikutus (3kpl)
- ohjelmointitaidot (3kpl)

Kaikki digitaalisen osaamisen tavoitteet löydät koottuna julisteesta.

Mukavia hetkiä toimintakorttien parissa!



Käytännön taidot ja oma tuottaminen



Oppilas osaa käyttää
henkilökohtaista käyttäjätunnusta
ja salasanaa (edu-tunnus)
kirjautuessaan laitteelle,
ohjelmistoon tai sovellukseen.



Harjoitellaan Chromebookille tai
tietokoneelle kirjautumista (avuksi
edu-tunnuksen oppitunti 1.-luokkien
oppilaille*).
Voitte pyytää avuksi Oppilasagentti-
oppilaita.

*pedanet.fi/lohja

Käytännön taidot ja oma tuottaminen



Oppilas osaa avata ja sulkea
ohjelmia, sekä harjoittelee selaimen
käyttöä.



Tutustutaan selaimen, ohjelman ja
sovelluksen käsitteeseen ja
harjoitellaan erottamaan ne
toisistaan.

Opetellaan avaamaan esim.
Chrome-selain ja tutkitaan, mitä
ominaisuuksia siitä löytyy
(osoitekenttä, hakukenttä, ikkunan
pienentäminen/suurentaminen ja
sulkeminen).

Käytännön taidot ja oma tuottaminen



Oppilas on tutustunut digitaalisiin oppimisympäristöihin ja harjoittelee niihin siirtymistä.



Oppilaalle tulee tutuksi erilaiset digitaaliset oppimisympäristöt ja toimintaperiaatteet (sivulle siirtyminen, kirjautuminen tarvittaessa, sivustolla liikkuminen).

Esim. Ekapeli, Näppistaituri, ViLLE, Bingel, Otavan oppilaan maailma, Pedanet, Classroom

Käytännön taidot ja oma tuottaminen



Oppilas on harjoitellut
näppäintaitoja.

The background is a vibrant, stylized illustration. At the top, there are green leaves and a small blue bird. Below, a blue sky with white clouds is visible. In the middle ground, there are green hills, a small orange tree, and a group of people standing near a body of water. A large, light blue semi-transparent box contains the text. To the right, a person is walking with a bag. In the foreground, two people are riding bicycles across a small bridge over a river. Two white swans are swimming in the water. The overall style is modern and colorful.

Otetaan Näppistaituri käyttöön.
Siirtykää osoitteeseen
lohja.nappistaituri.fi ja kirjautukaa
käyttäen MPASSid-tunnistautumista.
Tähän tarvitaan oppilaan oma edu-
tunnus ja salasana.

Voitte myös tehdä
näppäinharjoituksia alkuopetuksen
nurkassa, johon ei vaadita
kirjautumista.

Käytännön taidot ja oma tuottaminen



Oppilas osaa käyttää kosketuslevyä,
hiirtä ja kosketusnäyttöä, sekä osaa
nimetä laitteiden eri osia.

A vibrant, stylized illustration of a landscape. In the foreground, two people wearing helmets and backpacks are riding bicycles across a small wooden bridge over a river. Two white swans are swimming in the water below the bridge. To the left, a group of people are gathered on a grassy bank, looking towards a small building. In the background, there are rolling green hills, a blue sky with white clouds, and a small town with orange buildings. A person is walking with a shopping bag on the right side. The overall scene is bright and cheerful, with a mix of natural and man-made elements.

Tutustutaan Chromebookin,
tietokoneen ja tabletin
ominaisuuksiin.

Mitä samaa, mitä eroavaisuuksia
löytyy? Ottakaa havainnollistavat
kuvat tai tehkää piirroksia ja
nimetkää laitteiden eri osia.

Tiedonhallinta, tutkiva ja luova työskentely



Oppilas tuntee verkon keskeisiä
hakukoneita tiedonhankinnassa.

A vibrant, stylized illustration of a rural landscape. In the foreground, two cyclists wearing helmets and backpacks are riding across a small wooden bridge over a blue river. Two white swans are swimming in the water below. The middle ground features a green hill with a blue cabin, a group of people, a brown tractor, and a cow. In the background, there are rolling green hills, a small town with orange buildings, and a person walking with a bag. The sky is blue with white clouds, and a small blue bird is visible on the left. The entire scene is framed by a pink border.

Tutustutaan esim. Googlen
hakukoneeseen. Miten se toimii?
Mitä hakukoneeseen voi kirjoittaa?
Mitä eri toimintoja hakukoneesta
löytyy (verkkohaku, kuvahaku,
videohaku)?

Tiedonhallinta, tutkiva ja luova työskentely



Oppilas osaa tehdä ohjatusti
pienimuotoisia
tiedonhankintatehtäviä eri
aihepiireistä ja itseä kiinnostavista
asioista.



Mistä kaikkialta voidaan etsiä tietoa?

Millaista hakusanaa käytetään, jos halutaan etsiä tietoa tietystä eläinlajista tai harrastuksesta (kohdennetut hakusanat)?

Etsitään tietoa esim. eläimistä tai kuvia omalle tarinalle.

Esim. Oppi ja ilo -puuhakortit mediakasvatukseen (media ja tiedonhaku)

Tiedonhallinta, tutkiva ja luova työskentely



Oppilas osaa ottaa kuvan tai
tallentaa videota mobiililaitteella
(tabletti, puhelin).



Otetaan kuva omasta työstä ja tallennetaan se Driveen tai omaan oppimisportfolioon (Pedanet). Harjoitellaan poistamaan kuva laitteesta.

Kuvataan ohjevideo, kuinka kierrätetään roskaa, käsienpesusta tai muusta luokan rutiinista. Ohjevideon voi jalostaa myös stopmotion-animaatioksi.

Tiedonhallinta, tutkiva ja luova työskentely



Oppilas osaa ohjatusti etsiä, tallentaa ja hyödyntää CC-kuvia, sekä ymmärtää, että netistä löytyvät kuvat ja videot eivät välttämättä ole aitoja (esim. kuvamanipulointi).

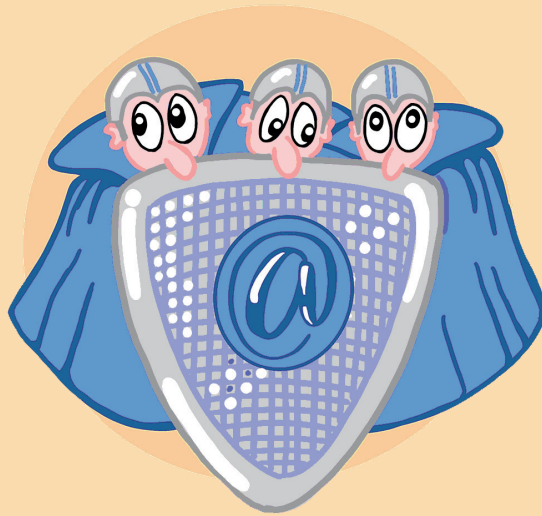


Tutustutaan CC-kuvan käsitteeseen (esim. Kopiraittila) ja etsitään itse kirjoitetulle tarinalle sopiva kuva (esim. Pixabay tai Googlen kuvahaku Creative Commons -käyttöluvilla).

Tutkitaan, miten lisätyllä todellisuudella voidaan muokata tai manipuloida kuvia (esim. Chatterpix-sovellus*).

*Tarkista aina ajantasaiset opetuskäyttöön hyväksytyt sovellukset Luupista.

Vastuullisuus ja turvallisuus



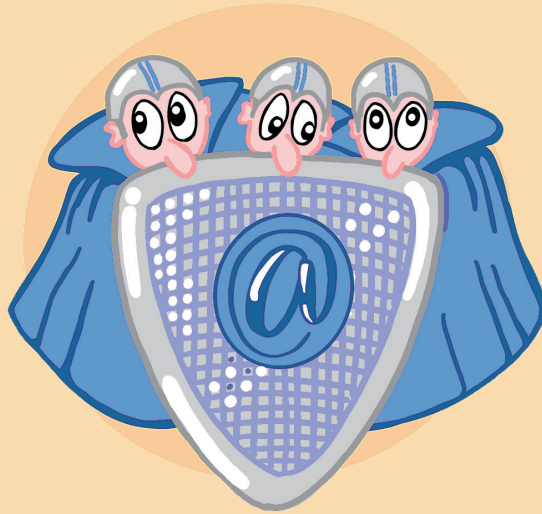
Oppilas tuntee digitaalisten
välineiden turvallisia ja vastuullisia
käyttötapoja.



Käytetään jotain
turvataitokasvatusmateriaalia
keskustelun ja työskentelyn pohjana.

Vinkkejä Tietosuoja-, tietoturva- ja
turvataidot Lohjalla kasvatuksessa ja
opetuksessa -sivustolla.

Vastuullisuus ja turvallisuus



Oppilas on tutustunut
käyttäjätunnuksen ja salasanan
turvalliseen käyttöön.



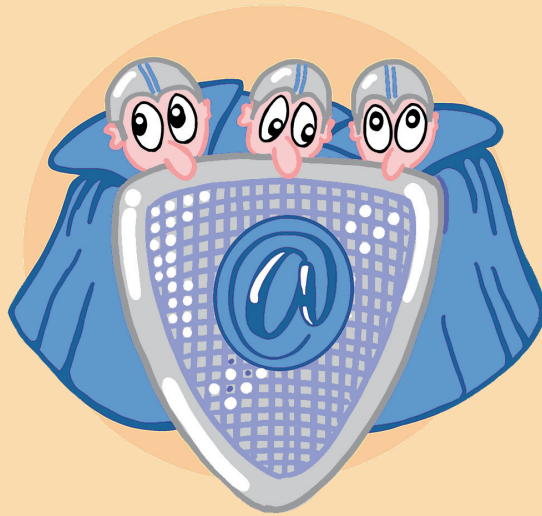
Harjoitellaan muistamaan oma
käyttäjätunnus ja salasana.
Tutustutaan edu-tunnuksen
oppitunti 1.-luokkien oppilaille -
materiaaliin*.

Apukysymyksiä:
Miksi on tärkeää pitää salasana vain
omana tietonasi?

Miksi yhteiskäytössä olevalta
tietokoneelta pitää kirjautua ulos?

*pedanet.fi/lohja

Vastuullisuus ja turvallisuus



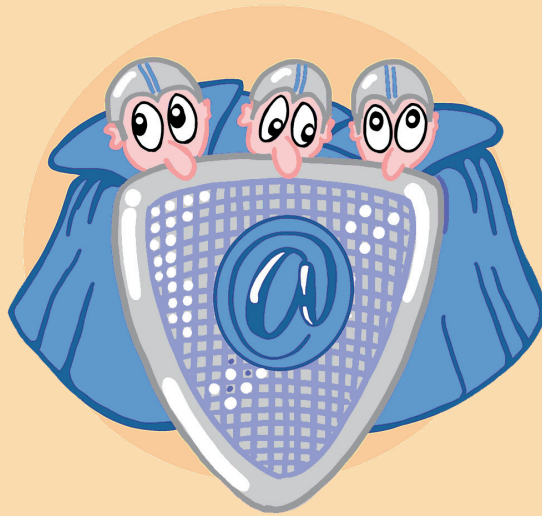
Oppilas on tutustunut
tekijänoikeuksien periaatteisiin.



Oppilaalla on tekijänoikeus omiin töihinsä. Hän tietää, että toisen tekemiä teoksia ei saa käyttää omanaan tai julkaista luvattomasti.

Esim. Kopiraittila-sivuston materiaalit ja pelit

Vastuullisuus ja turvallisuus



Oppilas ymmärtää median säilyvyyden internetissä ja että kaikki mediasisältö ei ole välttämättä totta.

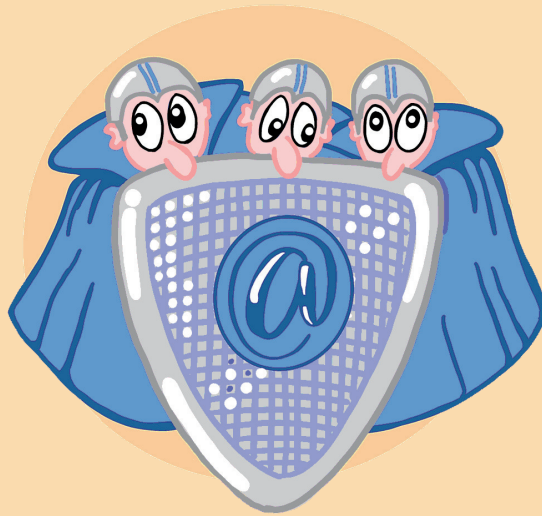


Rikkinäinen puhelin -leikki

Oppi ja ilo -puuhakortit
mediakasvatukseen (esim. kortit:
mediasisältöjen arviointi,
mediasisältöjen luotettavuuden
arviointi, uutisen luotettavuuden
tunnistaminen)

Vertaillaan tekoälyllä tehtyjä kuvia ja
oikeita valokuvia. Mitä havaitaan?

Vastuullisuus ja turvallisuus



Oppilas osaa kiinnittää huomiota
hyviin työasentoihin ja
katseluetäisyyksiin, sekä sopivan
pituisten työjaksojen merkitykseen
hyvinvoinnille.



Mitä ruutuaika tarkoittaa?
Miksi hyvä istuma-asento on
tärkeää?

Mikä on sopiva katseluetäisyys
ruutuun?

Miksi on hyvä pitää taukoja?

Esim. Liikkuva koulu -ideapankki,
Ryhdyllä ruutuilemaan -materiaalit,
Digireppu-materiaalit

Vuorovaikutus



Oppilas harjoittelee käyttämään digitaalisia välineitä erilaisissa vuorovaikutustilanteissa. Hän harjoittelee lähettämään viestejä ja antaa palautetta käyttämällä esim. vuorovaikutusta edistäviä emojiä.

The background is a vibrant, stylized illustration of a landscape. In the foreground, two people wearing helmets and backpacks are riding bicycles across a small wooden bridge over a blue river. Two white swans are swimming in the water below the bridge. To the left, a group of people are gathered on a grassy bank near a small wooden cabin. In the middle ground, a brown and white cow stands on a grassy patch. To the right, a person is walking with a shopping bag. The background features rolling green hills, a blue sky with white clouds, and distant mountains. A small blue bird is perched on a branch in the upper left corner.

Millaisia viestejä on mukava saada?
Millaisista viesteistä tulee paha
mieli?
Miten annetaan positiivista
palautetta?
Mitä erilaiset emoji:t tarkoittavat?
Miten niillä voi kommunikoida?

Vuorovaikutus



Oppilas tutustuu digitaalisten välineiden käyttöön lähiympäristössä ja digitaalisuuden merkitykseen arjessa sekä osaa kertoa kokemuksistaan digitaalisen välineen ja median käytöstä.



Pohditaan, millaista teknologiaa on olemassa arjen helpottamiseksi? Mitä erilaisia teknologisia laitteita käytitte aamulla ennen kouluun lähtöä? Mitä teitte niillä?

Tehkää retki kauppaan ja tutkikaa, mitä digitaalisia apuvälineitä siellä käytetään.

Vuorovaikutus



Oppilas harjoittelee toimimaan digitaalisissa palveluissa muita kunnioittavasti ja kiusaamista ehkäisevästi.

A vibrant, stylized illustration of a landscape. In the foreground, two swans swim in a blue river. A small bridge with orange and white lattice railings spans the river, with two people wearing helmets and backpacks riding bicycles across it. The background features rolling green hills, a blue sky with white clouds, and various elements of nature and human activity: a blue bird on a branch, a group of people on a path, a red tractor, a cow, and several buildings. The overall style is flat and colorful, typical of modern digital art.

Millaisia sääntöjä digitaalisissa palveluissa on?
Pohditaan yhdessä, miksi sääntöjä tarvitaan.
Luodaan luokalle omat (digi/some)säännöt.

Esim. Netiketti

Ohjelmointitaidot



Oppilas on tutustunut ohjelmointiin
pelien ja leikkien avulla.

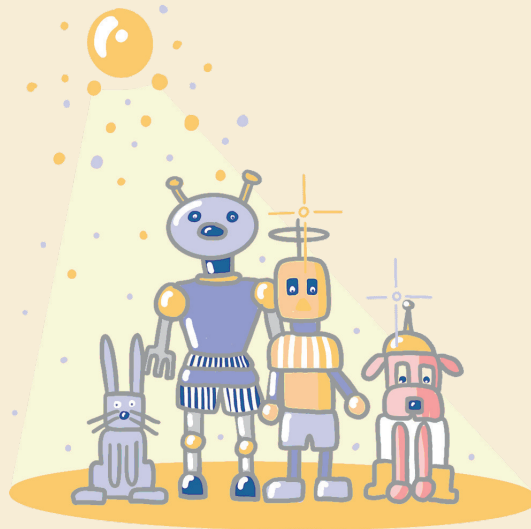


Ohjelmoidaan luokkakaveria
liikkumaan tietty reitti, järjestykseen
asettaminen (pituus, koko, väri jne.).

Lohjan Pedanetin ohjelmoinnin ja
robotiikan sivuilta löytyy leikkejä ja
materiaalia alkuopetukseen.

Esim. Hello Ruby-kirjat, Robogem-
lautapeli, Robomestarit-sarja

Ohjelmointitaidot



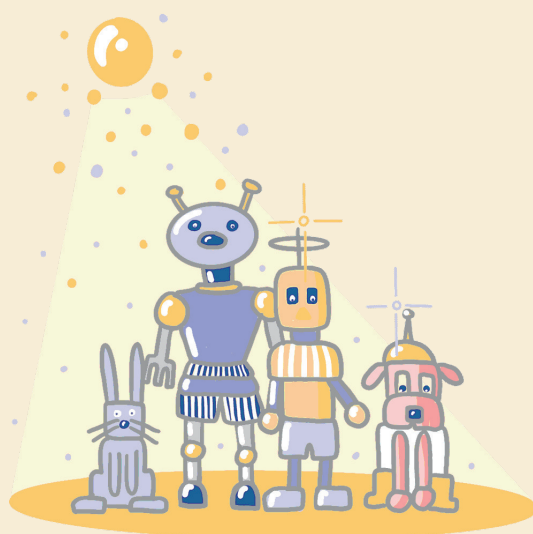
Oppilas on kokeillut ohjelmointia
jonkin ikäkaudelle sopivan
sovelluksen tai välineen kautta.



Välinelainaamosta löytyvät esim.
Beebotit ja Sphero-pallot,
koodausjuna.

Tehtäviä Beeboteille ja Sphero-
palloille löytyy Lohjan kaupungin
Pedanetissä olevilta ohjelmointi ja
robotiikka-sivuilta.

Ohjelmointitaidot



Oppilas on osallistunut
ohjelmointiviikkoon 1. luokalla
ohjelmoimalla Beebotteja.



Tutustukaa ja harjoitelkaa
ohjelmointia Beebottien avulla.
Luokaa omia ratoja Beeboteille ja
äänittäkää tarina tai videoikaa sen
matka radan läpi.

Pyytäkää apua koulunne
Oppilasagentti-oppilailta, joille
Beebotit ovat jo tuttuja.