|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| OPS | Selitys | Sovelluksia/ohjelmia | Esimerkki |
| **Laitteiden, ohjelmistojen ja palveluiden käyttö sekä niiden keskeisten käyttö- ja toimintaperiaatteiden opettelu** | Monipuolisesti kokemuksia ja harjoitteita  **Tehdään jokaiselle luokalle oma Google-tili** | Tablet, tablet-sovellukset, Internet, Peda.net (2. luokka) | Harjoitellaan laitteiden peruskäyttöä: kuvan ottaminen, sovellusten käyttäminen, lataaminen, avaaminen ja sulkeminen… |
| **Harjoitellaan näppäintaitoja sekä muita tekstin tuottamisen ja käsittelyn perustaitoja.** | Tabletilla kirjoittaminen, tekstin muotoilu ja tallentaminen | **Docs**, Peda.net | 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** | Esitystyökalun käyttö jostakin sopivasta aiheesta.  Yltti: Kasvin valokuvaus, Skitchissä tai Pic Collagessa kuvaan merkintöjä havainnollistamaan kasvin rakennetta, (tallennus peda.netiin). |
| **Ikäkaudelle sopiva ohjelmointi** | Ohjelmoinnillisen ajattelun alkeet, kuten yksiselitteisten käskyjen antaminen. | **Bee-Bot**, Kodable, **Scratch Jr**, Code Studio. Myös ilman teknologiaa, esim. ruutupaperi/ laattalattia | Koululla Bee-Botteja hyödynnettäväksi.  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, **Ekapeli**, **Kodable,** **MollaABC**, Pelillistäminen, esim. QR-rata, **ViLLE** | 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** | Tiedon, kuvien jne. hakeminen, tiedon luotettavuuden arviointi, kuvien käyttöluvat, hakusanat | Erilaiset hakupalvelut (mm. Google, CC Search), aiheenmukaiset 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, Skype | Toisten töiden kommentointi Peda.netissä. Skype-puhelu toiseen luokkaan/kouluun |