



3. Luokka	4. Luokka	5. Luokka	6. Luokka
<p>11. TIETOKONEIDEN KÄYTÖN PELISÄÄNNÖT: Kerrataan käyttäjätunnuksen käyttö, tietokoneen toimintaperiaatteet (käynnistäminen, sammuttaminen, ohjelmien avaaminen ja sulkeminen). Opetellaan Desku -verkkotyöpöydän käyttämistä.</p> 	<p>21. TIETOKONEIDEN KÄYTÖN PERUSTAITOJA: Käydään läpi henkilökohtaisen Chromebookin käyttämisen pelisäännöt. Säännöistä jutellaan koulussa ja kotona. Harjoitellaan sähköpostin käyttöä. Kiinnitetään huomiota aloitukseen, kohteliaaseen muotoon ja lopetukseen. Harjoitellaan luomaan selkeä kansiorakenne Google Driveen.</p>	<p>31. KANSIOT JA ERGONOMIA KUNTOON: Tutustutaan chromebookin tiedostot -sovellukseen ja kansiorakenteeseen (mm. lataukset, kuvat, työpöytä) Päivitetään Google -ympäristössä kansiorakenne ja kerrataan töiden tallentaminen. Kiinnitetään huomiota hyvään työskentelyasentoon..</p>	<p>41. KÄSITYÖPROSESSIN DOKUMENTOINTIA: Kokonaisen käsityöprosessin dokumentointi digitaalisessa muodossa. Otetaan prosessista kuvia eri vaiheista ja liitetään kuvat osaksi esitystä (esim. Qridi, Slides). Liitetään mukaan itsearviointia.</p>
<p>12. KESKUSTELLAAN VIESTIEN LÄHETTÄMISESTÄ JA NETIN KÄYTÖSTÄ: Jokaisella on vastuu omasta viestinnästä. Keskustellaan, millaisia viestejä (esim. kännykällä) on mukava saada ja millaisia viestejä kannattaa lähettää. Jutellaan myös hyvistä käytöstavoista netissä ja millaisia sääntöjä nettimaailmassa tulee noudattaa. Digiturvataidot 3-4 luokat - valmiit oppituntirungot (s.72 Nettikaveruus & s.74 Turvallisen median käytön pelisäännöt)</p> 	<p>22. KESKUSTELLAAN NETTIKUSAAMISESTA: Pohditaan yhdessä, millaista nettikusaaminen on, miten se eroaa muusta kusaamisesta ja miten siihen voi puuttua. Käsitellään digiturvallisuuteen liittyviä asioita, hyödynnetään NettiAgentti-hankkeen tuntimateriaaleja. NettiAgentti-oppitunnit</p> <p>Digiturvataidot 3-4 luokat - valmiit oppituntirungot (Esim. s. 88 Yksityisyys ja omien tietojen suojaaminen)</p>	<p>32. KESKUSTELLAAN MEDIAN TURVALLISESTA KÄYTÖSTÄ: Pohditaan yhdessä turvallisia tapoja käyttää mediaa. Harjoitellaan eri tietolähteiden kriittistä arviointia. Mietitään yhdessä, mitä vaatimuksia ja riskejä on omien henkilö tietojen käyttämisessä netissä.</p> <p>Digiturvataidot 5-6 luokat - valmiit oppituntirungot (Esim. s. 60 Nettikaveruus ja etiketti & s. 65 Yksityisyys ja omien tietojen suojaaminen)</p>	<p>42. SOSIAALINEN MEDIA: Käsitellään sosiaalista mediaa ja sen julkisuutta.</p> <p>Esim. Mediataitokoulu - Kuvia sinusta ja minusta (2 oppituntia) Digiturvataidot 5-6 luokat - valmiit oppituntirungot (Esim. s. 70 Turvallisesti netissä - kuvien jakaminen & s. 75 Uhkaavat tilanteet ja niissä toimiminen & s. 78 Houkuttelu ja kiristäminen)</p>
<p>13. TEKSTINKÄSITTELYN PERUSTAITOJA: Harjoitellaan lyhyiden tekstien tuottamista Google Docsilla: kirjoitetaan tarina. Harjoitellaan näppäintaitoja Näppäistaituri.fi.</p>	<p>23. TEKSTINKÄSITTELYN HARJOITTELUA: Tehdään ja jaetaan kirjoitelmia Classroomissa ja Google Docsin avulla. Annetaan palautetta sähköisesti esim. Docsin kommentti-toiminnolla.</p>	<p>33. TEKSTINKÄSITTELYÄ JA PALAUTTEEN ANTAMISTA: Tehdään kirjallinen tuotos Harjoitellaan tekstin muokkaamista. Lähetetään oma tuotos esimerkiksi sähköpostilla toiselle oppilaalle tai palautetaan Classroomiin. Harjoitellaan palautteen antamista toisen työstä. Oppilas voi tehdä myös sähköistä portfolioa.</p>	<p>43. TEKSTINKÄSITTELYÄ JA MUOKKAAMISTA: Kirjoitetaan teksti sovitusta aiheesta. (Esim. GoogleDocs). Harjoitellaan tekstin muokkaamisen perustoiminnot (mm. kappalemuotoilut, kuvan lisääminen, sivun asetukset, kansilehti, pää- ja alaotsikot, sivunumerot ja sisällysluettelo).</p>
<p>14. TIEDONHAKUA: Harjoitellaan erilaisia tiedonhankintatapoja ja -keinoja. Haetaan tietoa eri lähteistä, harjoitellaan Googlen käyttöä ja luvallisten lähteiden etsimistä. Tutustutaan tekijänoikeuksiin kopiraitilla.fi -sivustolla. Opetellaan leikepöydän käyttöä ja pikanäppäimiä (mm. Ctrl+c ja Ctrl+v). Kirjoitetaan löydetty tiedot omin sanoin ja kootaan luvallisia kuvia yhteisesti sovitulle alustalle (esim. Docs ja Slides).</p>	<p>24. TIEDONHAKUA: Harjoitellaan esitelmän tekemistä ja haetaan siihen tietoa, harjoitellaan Googlen käyttöä, luvallisten lähteiden ja kuvien etsimistä. Muistetaan tekijänoikeudet. Opetellaan käyttämään esitysgrafiikkaohjelmaa (Slides, Adobe Spark), johon kirjoitetaan löydetty tiedot omin sanoin. Harjoitellaan lähteiden merkitsemistä.</p> <p>Tutkitaan kirjaston tietokantoja osoitteessa PIKI-verkkokirjasto. Haetaan sieltä omia lempikirjailijoita tai aiheita, joista haluaisi lukea kirjoja.</p>	<p>34. TIEDONHAKUA: Tehdään esitelmä sovitusta aiheesta ja haetaan siihen tietoa eri lähteistä. Muistetaan tekijänoikeudet Käytetään esitysgrafiikkaohjelmaa (Slides, Adobe Spark), johon kirjoitetaan löydetty tiedot omin sanoin ja kootaan luvallisia kuvia. Merkitään esitelmän lähteet oikein. Harjoitellaan tekijänoikeuksia osoitteessa kopiraitilla.fi.</p>	<p>44. TIEDONHAKUA: Esitelmän tekeminen sovitusta aiheesta ja siihen liittyvä tiedonhaku erilaisia lähteitä käyttäen. Harjoitellaan hakemaan tietoa ja kuvia myös englanniksi. Muistetaan tekijänoikeudet. Käytetään esitysgrafiikka-ohjelmaa (slides), johon kirjoitetaan löydetty tiedot omin sanoin ja kootaan luvallisia kuvia. Merkitään esitelmän lähteet oikein.</p>
<p>15. OHJELMOINTIA TASO 3: Harjoitellaan ohjelmointia käyttämällä esimerkiksi iPadin sovelluksia tai nettisivua code.org, jonne opettaja voi tehdä luokalleen omat tunnukset. Tutustutaan robotiikkaan koululta löytyvien tai lainattavien robottien avulla. Lisämateriaalia löytyy esimerkiksi sivustolta: innokas.fi/materiaalit/</p> 	<p>25. OHJELMOINTIA TASO 4: Harjoitellaan ohjelmointia käyttämällä esimerkiksi scratch.mit.edu tai nettisivua code.org.</p> <p>Tutustutaan robotiikkaan koululta löytyvien tai lainattavien välineiden (Sphero ja MicroBit) avulla. Lisämateriaalia löytyy esimerkiksi sivustolta: innokas.fi/materiaalit/</p>	<p>35. OHJELMOINTIA TASO 5: Harjoitellaan ohjelmointia käyttämällä esimerkiksi nettisivuja code.org tai scratch.mit.edu. Syvennyttään robotiikkaan koululta löytyvien tai lainattavien välineiden (esim, MicroBit ja Spheron) avulla. Lisämateriaalia löytyy esimerkiksi sivustolta: innokas.fi/materiaalit/</p>	<p>45. OHJELMOINTIA TASO 6: Harjoitellaan ohjelmointia esim. Scratchin tai code.org -sivuston avulla. Syvennyttään robotiikkaan eri välineiden (esim. MicroBit, Sphero) avulla. Huomioidaan ohjelmoinnin merkitys teknologiassa.</p> 
<p>16. TIEDOSTOJEN JAKAMINEN: Harjoitellaan Google Driven ja Classroomin käyttämistä sekä niiden kautta tiedostojen jakamista.</p>	<p>26. KYSELYIDEN TEKEMISTÄ: Tehdään tietokilpailu tai kysely Forms-sovellusta käyttäen. Harjoitellaan jakamaan kyselyn linkki opettajalle ja muille oppilaille esim. Classroomin striimin kautta.</p>	<p>36. TUTUSTUMISTA TAULUKKOLASKENTAAN: Harjoitellaan taulukkolaskentaohjelman käyttöä esim. Google Sheets -työkalulla. Voidaan tehdä taulukko sovitusta aiheesta (esim. lempiruuat). Taulukon pohjalta luodaan diagrammi.</p>	<p>46. TAULUKKOLASKENTAA: Harjoitellaan Sheets-ohjelmalla tekemään esimerkiksi pohja oman keskiarvon laskemiseksi. Lisäksi harjoitellaan pienen mielipidetutkimuksen tekemistä. Tehdään esimerkiksi pareittain kysely valitusta aiheesta Forms-työkalulla ja koostetaan vastaukset sheets-ohjelman taulukkoon ja esitetään tulokset diagrammeina.</p>
<p>17. KUVANKÄSITTELYÄ: Harjoitellaan kuvien ottamista ja niiden muokkaamista. Voidaan käyttää esimerkiksi iPadeja kuvaamiseen ja pixlr.com -sivustoa kuvien muokkaamiseen.</p>	<p>27. . KUVATAIDETTA DIGITAALISESTI: Otetaan kuvia omista kuvataideteistä ja siirretään ne esim. Google -ympäristöön (Classroom, Sites) tai Qridi, jonne tehdään oma kuvisportfolio. Harjoitellaan itse- ja vertaisarviointia.</p>	<p>37. GREEN SCREEN -TEKNIKKAA: Kokeillaan Green screen -tekniikkaa kuvaamisessa käyttämällä iPadin sovellusta tai chromebookia (esim. iMovie, WeVideo). Voidaan tehdä esimerkiksi matkailuainos.</p>	<p>47. GEOMEDIATAITOJA JA LIIKUNTATEKNOLOGIAA: Tutustutaan digitaalisiin karttapalveluihin ja paikkatietoohjelmistoihin esimerkiksi ympäristöopin opiskelussa (esim. Google Earth). Hyödynnetään digitaalisia sovelluksia osana liikunnanopetusta (esim. itsearviointi, hidastetut videot teknisistä suorituksista)</p>
<p>18. ANIMAATIOIDEN TEKEMISTÄ: Tehdään animaatioita iPadilla (iMotion) yhdessä sovitusta aiheesta, kirjoitetaan ja kuvitetaan esimerkiksi oma tarina tai omien leluhahmojen seikkailu.</p>	<p>28. SARJAKUVIEN TEKEMISTÄ: Suunnitellaan sarjakuvatarinoita, jotka toteutetaan digitaalisesti. Välineenä voidaan käyttää esimerkiksi Google Slidesia. Etuna tässä on suora pilvitalennus ja palautus esim. Classroomiin. Myös Sumo paint ja Chrome Canvas soveltuvat sarjakuvan tekemiseen.</p>	<p>38. ANIMAATIOITA, VIDEOITA JA MUSIIKKIA: Tehdään animaatio tai video sovitusta kouluaiheesta chromebookia tai iPadia käyttäen. Sävelletään oma taustamusiiikki esim. iPadin GarageBand -sovelluksella, Chrome music lab tai Chromebookin BandLab -sovelluksella.</p>	<p>48. VIDEOIDEN MUOKKAAMISTA: Kuvataan videoita ja editoidaan niitä esim. WeVideo, iMovie. Esitetään tuotetut videot toisille.</p>
<p>19. MUOKATAAN YHDESSÄ: Harjoitellaan yhdessä muokkaamaan samaa tiedostoa esimerkiksi yhteistä tarinaa. Tätä voidaan tehdä Google Docsissa.</p>	<p>29. KUVANKÄSITTELYÄ Chrome Canvasilla ja Adobe Sparkilla voi muokata kuvan päälle. Voidaan esimerkiksi liittää kuva valmiin taustan päälle tai piirtää oman valokuvan päälle.</p>	<p>39. QR-KOODIT TUTUKSI: Harjoitellaan tekemään QR-koodeja esimerkiksi the-qr-code-generator.com tai https://www.qr-koodit.fi/generaattori -sivustoilla. Tulostettuja koodeja voidaan käyttää esimerkiksi suunnistuksessa.</p>	<p>49. 3D-MALLINTAMISTA: Tehdään 3D-mallintamista esimerkiksi tinkercad.com -sivustolla. Voidaan hyödyntää myös Minecraft:Education Editionia. Mahdollisuksien mukaan tulostetaan 3D-tulostimella joku tuotos malliksi.</p>
<p>20. OMA TUOTTAMINEN: Tehdään sovitusta aiheesta vapaasti toteutettavissa oleva projektityö opittuja digitaalisia tekniikoita hyödyntäen. Työ voidaan tehdä myös pari- tai ryhmätyönä.</p>	<p>30. OMA TUOTTAMINEN: Tehdään sovitusta aiheesta vapaasti toteutettavissa oleva projektityö opittuja digitaalisia tekniikoita hyödyntäen. Työ voidaan tehdä myös pari- tai ryhmätyönä.</p>	<p>40. OMA TUOTTAMINEN: Tehdään sovitusta aiheesta vapaasti toteutettavissa oleva projektityö opittuja digitaalisia tekniikoita hyödyntäen. Työ voidaan tehdä myös pari- tai ryhmätyönä.</p>	<p>50. OMA TUOTTAMINEN: Tehdään sovitusta aiheesta vapaasti toteutettavissa oleva projektityö opittuja digitaalisia tekniikoita hyödyntäen. Työ voidaan tehdä myös pari- tai ryhmätyönä. Otetaan käyttöön yhteinen projektityöalusta, johon tehdään jakson työt yksin ja yhdessä. Työkaluna projektityössä voi olla Classroom, Qridi, Google Sites tms.</p>

Lisämateriaalia ja -ohjeita löytyy osoitteesta: peda.net/valkeakoski/tvt-tuki

Kuvat: Mediataitokoulu.fi

Tekijät: Valkeakosken kaupunki/Sini Kalliokoski, Teemu Kariniemi, Simo Siitonen, Iressa Taimisto. Valkeakosken kaupungin digitaitokalenteri on tehty tuopion digitaitokalenterin pohjalta. Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.