




1. luokka	2. luokka
<p><b>1. TIETOKONE TUTUKSI JA OMAT TUNNUKSET KÄYTTÖÖN:</b> Oppilaille otetaan käyttöön henkilökohtaiset tunnukset, joilla kirjaututaan esimerkiksi koulun koneille. Keskustellaan salasanan käytön periaatteista. Harjoitellaan koneiden ja ohjelmien käynnistämisen- ja sammuttamisrutiinit.</p>	<p><b>6. TIETOKONE-RUTIINIEN KERTAUSTA:</b> Kerrataan omien henkilökohtaisten tunnusten käyttö, koneiden ja ohjelmien käynnistämisen- ja sammuttamisrutiinit. Harjoitellaan kirjautumista Desku -verkkotyöpöydälle. Harjoitellaan tekstin kirjoittamista. Keskustellaan myös hyvästä työskentelyasennosta.</p> 
<p><b>2. KESKUSTELLAAN TURVALLISESTA KÄYTTÖSTÄ:</b> Keskustellaan ja jaetaan kokemuksia digitaalisen median käytöstä. Pohditaan ja harjoitellaan yhdessä digitaalisten laitteiden (esim. kännykän) turvallisia käyttötapoja. <a href="#">Digiturvataidot</a> - valmiit oppituntirungot (Mediamaisema s. 84 ja Turvallisen median käytön pelisäännöt s. 89)</p>	<p><b>7. KESKUSTELLAAN KÄYTTÖSTAVOISTA JA NETTIPELAAMISESTA:</b> Mietitään yhdessä, millaisia käyttötapoja tarvitaan käytettäessä digitaalista mediaa. Esim. yhteinen sometunti (Esim. Google Chat) OppilasAgenttien kanssa. Puhutaan yhdessä nettipelaamisesta. Esim. Minecraft E:E maailmassa yhteinen sujuva pelaaminen (chat, toisten häiritseminen, sujuva yhteistyö) <a href="#">Digiturvataidot</a> - valmiit oppituntirungot (Yksityisyys ja omien tietojen suojaaminen s. 97 ja Uhkaavat tilanteet netissä s. 103)</p>
<p><b>3. OHJELMOINTIA TASO 1:</b> Harjoitellaan ohjelmointia erilaisten toimintaohjeiden ja leikkien kautta. Lisäksi välineenä voidaan käyttää esimerkiksi Bee-Bot tai Sphero-robotteja. Lisämateriaalia löytyy esimerkiksi netistä: <a href="#">Koodausta 1.-2. luokille</a></p> 	<p><b>8. OHJELMOINTIA TASO 2:</b> Harjoitellaan vaihteellaisia toimintaohjeita leikkien kautta. Harjoitellaan toimintojen pilkkomista osiin, esimerkiksi kirjoittamalla lyhyet, mutta tarkat ohjeet siitä, miten tehdään voileipä. Harjoitellaan tarkkojen käskyjen antamista parille (esim. sokkona kulkeminen, ohjaaminen liikuntasaliin tehdyn sokkelon läpi, ihmisrobottileikit).</p> <p>Ohjelmointia voidaan harjoitella myös iPadin koodaussovelluksilla (Scratch Jr) tai <a href="#">code.org</a>-sivustolla, jonne opettaja voi tehdä luokalleen omat tunnukset. Välineenä voidaan käyttää esimerkiksi Bee-Bot -robotteja ja Spheroja.</p>
<p><b>4. TEKSTINKÄSITTELYN ALKEITA:</b> Harjoitellaan näppäintaitoja sekä tekstin tuottamista. Harjoitellaan kirjautumista johonkin sähköiseen oppimateriaaliin, kuten Bingeliin tai ViLLEen. Käytetään Google Docs -sovellusta kirjoittamiseen. Voidaan esimerkiksi kirjoittaa runo. Näppäintaitoja voi harjoitella pelillisesti esimerkiksi: <a href="#">Näppistaiturissa</a></p>	<p><b>9. TIEDONHAKUA JA TEKSTINKÄSITTELYÄ:</b> Tutustutaan tekijänoikeuksiin <a href="#">kopiraittila.fi/</a> -sivustolla. Haetaan tietoa ja kuvia sovitusta aiheesta. Kerätään tiedot GWE-ympäristöön ja muokataan siitä oma pieni tuotos esimerkiksi Google Docs- tai Google Slides -ohjelmalla.</p>
<p><b>5. TUTUSTUTAAN TIEDONHAKUUN:</b> Tutustutaan tiedon hakemiseen verkossa, esim. Googlen hakupalvelun avulla. Etsitään esimerkiksi tietoa ja kuvia jostakin eläimestä.</p> 	<p><b>10. TUOTAN MEDIAA ITSE:</b> Tutustutaan digitaalisiin sovelluksiin kuvataiteen, musiikin, äidinkielen ja ympäristöopin opiskelussa. Tehdään esimerkiksi animaatio, sarjakuva tai video jostakin aiheesta.</p> <p>Harjoitellaan kuvan, videon ja äänen yhdistämistä esimerkiksi Puppet Edu -sovelluksen avulla (kamerakynä-tehtäviä). Esimerkkitehtävänä voisi olla vaikka koulun pihasta löytyvien tuttujen kasvien nimeäminen. Toinen esimerkki voisi olla aakkostehtävä, jossa tehdään video annetulla kirjaimella alkavista asioista.</p> <p>Harjoitellaan vuorovaikutuksen ja itseilmaisun taitoja esimerkiksi esittelemällä neljä itselle tärkeää esinettä videon tai Puppet Edu-sovelluksen avulla. Myös luokkakaverista voi tehdä videoidun haastattelun.</p> 