

# Digitaidot 1-2 luokilla

## 2024-2025

### Digitaalinen osaaminen

- Otetaan käyttöön henkilökohtainen tunnus ja vaihdetaan siihen tietoturallinen salasana.
- Harjoitellaan koneiden ja ohjelmien käynnistys- ja sammutusrutiinit sekä näppäimistön, hiiren sekä kosketuslevyn ja -näytön perustoiminnot.
- Opetellaan käsittelemään yhteiskäytössä olevia laitteita ja tarvikkeita huolellisesti.
- Keskustellaan, mikä on käyttöjärjestelmä, sovellus ja tiedosto.
- Opetellaan tallentamaan tiedosto ja löytämään tallennettu sisältö.
- Harjoitellaan tiedoston käsittelyn perustaitoja: kopioiminen, siirtäminen ja poistaminen.
- Kirjaututaan GWE-ympäristöön ja kirjoitetaan siellä tekstiä sovitusta aiheesta. Opitaan tekstinkäsittelyn alkeita (tekstin valinta, kirjainkoko, fontti).
- Keskustellaan, mitä ovat internet ja selain. Tutustutaan tiedonhakuun verkossa (esim. Google-haku).
- Haetaan tietoa ja luvallisia kuvia sovitusta aiheesta. Arvioidaan tiedon luotettavuutta.
- Tutustutaan tekijänoikeuksiin (esim. [kopiraittila.fi](http://kopiraittila.fi)) ja sen peruskäsitteisiin.
- Harjoitellaan tehtävän tekemistä ja palauttamista ohjatusti verkossa. Harjoitellaan vastaamaan videopuheluun ja lähettämään viestejä verkkoympäristössä.
- Jaetaan kokemuksia digitaalisten palveluiden ja laitteiden käytöstä. Harjoitellaan yhdessä näiden turvallisia käyttötapoja (mm. uloskirjautuminen ja kuvien poistaminen).
- Keskustellaan- toimintatavoista, jos kohdataan asiatonta käytöstä verkossa.
- Keskustellaan kuvien ottamisen ja julkaisemisen periaatteista (esim. Ketä voi kuvata? Missä voi julkaista? Kenen luvalla?).
- Keskustellaan hyvästä työskentelyasennosta ja – valaistuksesta, työn tauottamisesta ja taukojumpasta.
- Harjoitellaan säätämään näytön asetuksia (esim. kirkkaus, väri, äänenvoimakkuus).
- Oppilas tekee pieniä itseään kiinnostavia tutkimuksia tai tehtäviä teknologiaa hyödyntäen (esim. kuvaaminen, mittaaminen). Tehdään yhdessä havaintoja ja johtopäätöksiä näiden pohjalta.

# Digitaidot 1-2 luokilla

## 2024-2025

### Medialukutaito

- Tutustutaan, tutkitaan ja keskustellaan erilaisista kuvitteellisista (esim. sarjakuva, peli, mainos) ja todenmukaisista (esim. uutinen) mediasisällöistä sekä siitä, miten media pyrkii vaikuttamaan meihin.
- Tehdään havaintoja omasta median käytöstä ja puhutaan sen vaikutuksista hyvinvointiin.
- Mietitään, millaisia sääntöjä (mm. ikärajat, maksullisuus) ja tapoja (esim. viestintä, kommentointi, tykkääminen, emoji) on erilaisissa digitaalisissa palveluissa, kuten peleissä.
- Harjoitellaan ohjatusti turvallisia tapoja viestiä, säädellä tunteita sekä ratkoa mahdollisia konfliktitilanteita (esim. nettikiusaamista) mediassa.

### Ohjelmointiosaaminen

- Harjoitellaan ohjelmointia erilaisten toimintaohjeiden ja leikkien kautta.
- Puretaan arjen ilmiöitä (esim. hampaiden pesu) osiin ja pohditaan niihin eri ratkaisuja.
- Harjoitellaan selittämään jonkun laitteen toimintaperiaatetta.
- Harjoitellaan ohjelmointia koulun välineillä ja sovelluksilla.
- Tehdään ryhmissä animointia tai yksinkertaista ohjelmointia yhdessä sovitusta aiheesta.