

TVT-OSAAMINEN JA DIGITAI DOT	MEDIALUKUTA ITO	OHJELMOINNILLINEN AJATTELU JA OHJELMOINTIOSAAMINEN
1-2 LK	1-2 LK	1-2 LK
<p>Käytännön taidot ja tuottaminen; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - osaa käytössä olevien laitteiden perustoiminnot - osaa kirjautua laitteelle sekä digitaalisiin ympäristöihin ja toimia siellä ohjatusti - osaa tiedoston käsittelyn perustaidot - osaa ohjatusti muokata tekstiä - osaa ottaa kuvia sekä videoita ja tehdä yksinkertaisia muokkauksia ohjatusti. - osaa käyttää internet-selainta - osaa näppäimistön ja hiiren perustoiminnot 	<p>Taito tulkita ja arvioida; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - käyttää sujuvasti ikäkauteen sopivia tekstimuotoisia mediasisältöjä - lukee yksinkertaisia tekstimuotoisia mediasisältöjä - harjoittelee ymmärtämään ja tulkitsemaan kuvaa ja ääniympäristöä. - jaottelee mediasisältöjä ohjattuna todenmukaisiin ja kuvitteellisiin - osaa kuvailla mediasisällön, kuten elokuvan, tapahtumien kulkua - ymmärtää millä tavalla medialaitteita on sopivaa käyttää ja että käytöstä voidaan sopia eri tilanteissa - ymmärtää, että median käyttömäärää tulee hallita, jotta se ei vie aikaa muilta tärkeiltä asioilta, kuten liikkuminen ja uni. 	<p>Ohjelmoinnillinen ajattelu; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - osaa järjestää ja vertailla erilaisia asioita eri olosuhteiden ja mallien perusteella - osaa kertoa havaintojaan käsitteiden ja konkreettisten työkalujen avulla - osaa jakaa arjen ilmiöihin liittyvät ongelmat pienempiin osiin - osaa testata erilaisia ratkaisuja ongelmien ratkaisemiseksi - pystyy kertomaan, miten hän ajatteli - osaa seurata ja luoda vaihteellisia ohjeita, jotka myös testataan - osaa laatia leikillisiä ohjeita, jolla hän ohjaa toista opiskelijaa, ohjelmitavaa laitetta tai yksittäistä hahmoa sovelluksessa. - osaa seurata reseptityylinen ohjeita (kävele 2 askelta, käänny)
<p>Vastuullisuus ja turvallisuus; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - opettelee toimimaan vastuullisesti toisia kunnioittaen ja huomioiden digitaalisissa ympäristöissä - tutustuu tekijänoikeuksiin ja harjoittelee hakemaan ja käyttämään luvallista materiaalia - tuntee vahvan salasanan tunnusmerkit ja ymmärtää, miksi salasanoja tulee vaihtaa - tuntee ikäraajat ja ymmärtää ikärajojen tarkoituksen ja noudattaa niitä - harjoittelee terveellisiä työasentoja, työn tauottamista ja taukojumppaa 	<p>Taito tuottaa mediasisältöjä; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - tuottaa itse yksinkertaisia tekstejä - tuottaa ohjattuna pieniä mediasisältöjä tai digitarinoita käytössä olevalla päätelaitteella (esimerkiksi ottaa valokuvan, tekee ruutukaappauksen, piirtää) - tekee ohjattuna pienen videosityksen 	<p>Tutkiva työskentely ja tuottaminen; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - oppii tekemään yhteistyötä ryhmässä ja eri rooleja ryhmätyössä - osaa esittää omia ideoitaan, kuunnella muiden oppilaiden ideoita ja testata erilaisia ratkaisuja yhdessä muiden kanssa - osaa ohjattuna luoda tarinoita tai pelejä sisältävän digitaalisen tuotteen animaation tai yksinkertaisen ohjelmoinnin avulla - käsittelee eri oppiaineiden sisältöä leikillisesti ja kokeellisesti käyttämällä ohjelmointiin liittyviä liiketoimintamalleja ja työkaluja

<p>Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - osaa ohjatusti käyttää hakukonetta ja arvioi ohjatusti löytämänsä tiedon luotettavuutta - osaa käyttää digitaalisia ympäristöjä havaintojen taltioimisessa ja esittämisessä - osaa tehdä pieniä itseä kiinnostavia tutkimuksia teknologiaa hyödyntäen - kokeilee, keksii, rakentaa ja luo uutta digitaalisia ympäristöjä hyödyntäen 	<p>Taito toimia mediaympäristöissä; <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - osaa kertoa ja keskustella itseään kiinnostavista mediasisällöistä - tunnistaa median käyttötarkoituksia, kuten uutinen, satu, peli, mainos ja elokuva - ymmärtää ikärajojen merkityksen ja turvallisuusasioiden perusteita - ymmärtää viestinnän vastavuoroisuutta mediaympäristöissä; omalla viestinnällä on vaikutusta toisen viestintään, tunteisiin ja toimintaan 	<p>Ohjelmoitujen ympäristöjen tunteminen ja niissä toimiminen; <i>Oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - tunnistaa ja nimeää omasta kokemusmaailmastaan löytyvää tietotekniikkaa ja tutustuu robotiikkaan - pohtii, kuinka digitaalisissa ympäristöissä kerätään ja tallennetaan tietoa omasta toiminnastaan. - osaa kertoa ainakin yhden esimerkin siitä, mihin kerättyjä henkilötietoja voidaan käyttää
<p>Vuorovaikutus <i>oppilas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - osaa vuorovaikutuksellisten sovellusten käytön ikäänsä nähden tarkoituksenmukaisesti - osaa toimia puhelu- ja videopuhelutilanteissa - osaa käyttää yksinkertaisia viestitoimintoja ja lähettää ja vastaanottaa ääni- ja videoviestejä - osaa jakaa kokemuksiaan digitaalisista ympäristöistä - osaa ohjatusti toimia digitaalisissa ympäristöissä mahdollisesti syntyvien konfliktitilanteiden ratkaisemiseksi - osaa ohjatusti käyttää osallisuutta edistävää digitaalista ympäristöä 		

Lisätietoja ja syventävää materiaalia:

Digitaalisen osaamisen kuvaukset, TVT-osaaminen: <https://uudetlukutaidot.fi/tieto-ja-viestintateknologian-osaaminen/>

eNorssin ohjelmointipolku: <https://enorssi.fi/tvt/ohjelmointipolku/>

Digitaalisen osaamisen kuvaukset, ohjelmointiosaaminen: <https://uudetlukutaidot.fi/ohjelmointiosaaminen/>

Medialukutaidon hyvän osaamisen kuvaukset sekä taitojen kartuttamiseen soveltuvia valmiita mediaprojekteja löydät KAVIn julkaisuista "Polkuja medialukutaitoon". Erilliset alakoulun ja yläkoulun oppaat ovat osa Uudet lukutaidot ohjelmaa ja dokumentit löytyvät verkosta: https://www.mediataitokoulu.fi/polkuja_alakoulu.pdf