

1.2. LUOKKA

- Tietokoneen / tabletin käynnistys ja sammutus
- Omalle tilille kirjautuminen / uloskirjautuminen
- Harjoitellaan hiiren käyttöä
- Opetellaan käyttämään laitteita huolellisesti
- Tutustutaan näppäintaitoihin
- Ohjelmien avaaminen ja sulkeminen

KONEEN KÄSITTELY

- Verkkoselaimen käyttö ja uusille sivustoille siirtyminen
- Tutustutaan oppimispeleihin
- Tutustutaan yksinkertaisiin teknologisiin sovelluksiin tutkimalla ja rakentamalla
- Harjoitellaan tekstinkäsittelyn alkeita: tekstin luominen ja käsittely (tekstin aktivointi, kirjainkoko, fontti)

KÄYTÄNNÖN TAIDOT

- Tutustutaan mediaan liittyviin lupakysymyksiin (ketä voi kuvata, missä julkaista jne.)
- Keskustellaan siitä, miten media pyrkii vaikuttamaan meihin.
- Otetaan valokuvia ja jaetaan niitä muille
- Harjoitellaan ohjatusti turvallista tiedonhakua

MEDIA-TAIDOT

- Tutustutaan ohjelmoinnin alkeisiin pelien ja leikkien avulla
- Tutustutaan ohjelmointiin robottien (esim. bee-bot) tai sovellusten avulla
- Tutustutaan erilaisten laitteiden toimintaperiaatteisiin
- Harjoitellaan täsmällisten ohjeiden antamista ja niiden mukaan toimimista

OHJELMOINTITAIDOT

- Tutustutaan arjen ilmiöihin ja teknologiaan ja tehdään niihin liittyviä ongelmaratkaisu ja tutkimustehtäviä



STEAM

3-4.-LUOKKA

- Tutustutaan internetin hakukoneisiin ja harjoitellaan tiedon luotettavuuden arvioimista
- Tutustutaan johonkin tietokantaan (esim. luontoportti) ja harjoitellaan tiedonhakua
- Tutustutaan esitysohjelman käyttöön (esim. PowerPoint tai Google Slides)

TIEDON HANKINTA JA TUTKIVA TYÖSKENTELY

- Harjoitellaan hahmon liikuttamista ruudulla komentojen avulla
- Tutustutaan lohko-ohjelmointiympäristöihin (esim. Scratch Jr, Code.org)
- Tutustutaan ohjelmointiin koulun välineillä esim. Lego WeDo, Micro:Bit
- Harjoitellaan animaation tekoa esim. iMotion, StopMotion-ohjelmilla

OHJELMOINTITAITOT

- Tulossa viim. 2025

STEAM

- Kansioden luominen ja jakaminen pilvipalvelussa
- Kuvan koon muuttaminen, rajaaminen ja asettelu
- Kuvan yhdistäminen tekstiin
- Näppäintaitojen kehittäminen
- Tekstin muokkaaminen ja sen asettelu esitykseen

KÄYTÄNNÖN TAIDOT

- Harjoitellaan vastuullista toimintaa verkko-ympäristössä
- Netiketti
- Harjoitellaan lähdemerkinnän tekemistä verkkolähteestä
- Tutustutaan tekijänoikeuksien alkeisiin
- Ymmärretään omien henkilötietojen käytön riskit

VASTUULLINEN JA TURVALLINEN TOIMINTA

5-6.-LUOKKA

TIEDON HANKINTA SEKÄ TUTKIVA JA LUOVA TYÖSKENTELY

- Osaa tehdä esityksen tai yhteenvedon määrätystä aiheesta
- Harjoitellaan tiedon keräämistä, järjestämistä ja luokittelua
- Harjoitellaan tiedon esittämistä yksinkertaisena kaaviona
- Osaa hakea tietoa tietokannoista ja portaaleista
- Osaa käyttää hakukoneita ja arvioida hakutulosten luotettavuutta

- Käytetään sähköpostia ja Wilmaa
- Arvioidaan ja tulkitaan kriittisesti tietoa
- Netiketti
- Tekijänoikeusasioiden pääperiaatteet
- Tutustutaan erilaisiin julkaisukanaviin

MEDIATAIDOT

- Tutustutaan taulukkolaskennan alkeisiin
- Syvennetään tekstinkäsittelytaitoja
- Opitaan arvioimaan omaa TVT-osaamista
- Harjoitellaan yksinkertaista kuvankäsittelyä
- Tutustutaan yksinkertaisiin näppäinkomentoihin (CTRL+C, CTRL+V)

KÄYTÄNNÖNTAIDOT

- Tutustuu ohjelmointiin graafisessa ympäristössä
- Oppii ohjelmoinnillista ajattelua eli ongelman pilkkomista, toistettavuuden perusteita ja algoritmista ajattelua (ehtolauseet)

OHJELMOINTITAI- DOT

- Tulossa viim. 2026

STEAM

7.-9.-LUOKKA

- Omien tuotosten julkaisu: miten, missä ja millaisella tekijänoikeudella voin julkaista työni
- Harjoitellaan Creative Commons -lisenssijärjestelmän tai vastaavan käyttöä omassa työssä
- Pohditaan sopivien työjaksojen merkitystä terveydelle

**VASTUULLINEN
JA TURVALLINEN
TOIMINTA**

- Videoiden tuottaminen kuvaamalla
- Harjoitellaan videon editointia: Äänen ja tehosteiden lisääminen videoon
- Kuvan laajempi käsittely
- Tutustutaan 3D-mallinnukseen

OMA TUOTTAMINEN

- Keskustellaan eri lähteiden luotettavuudesta
- Pohditaan minkälaisia vaikuttimia eri lähteiden takana on
- Harjoitellaan oikeaoppisen lähdemerkinnän käyttöä

TIEDONHANKINTA

- Tutustutaan tekstipohjaiseen Python-ohjelmointikieleen
- Näppäimistön tehokas käyttö, kuten näppäinkomennot
- Tutustutaan tekoälyn vastuulliseen käyttöön
- Harjoitellaan funktioiden, tilastojen ja diagrammien luontia taulukkolaskentaohjelmalla

OMA TUOTTAMINEN

- Tulossa viim. 2027

STEAM