

AIHEALUEET		Esiopetus
<b>DIGITAALINEN OSAAMINEN</b>		
<b>Käytännön taidot ja oma tuottaminen:</b>		
Tuottaminen, taso 1	Harjoitellaan kirjoittamista. Tuotetaan tekstejä laajan tekstikäsitteilyn mukaisesti. Tehdään leikkilisiä animaatioita.	<input type="checkbox"/>
Tuottaminen, taso 2	*Tuotetaan ja tulkitaan viestejä digitaalisissa ympäristöissä. *Käsitellään kuvia ja videoita monipuolisesti leikkiläisesti ja kokeillen.	<input type="checkbox"/>
Tuottaminen, taso 3	Tehdään yksinkertaisia diagrammeja.	<input type="checkbox"/>
Toiminta eri ympäristöissä, taso 1	Käytetään sovelluksia monipuolisesti ja havainnoidaan niiden keskeisiä toimintaperiaatteita.	<input type="checkbox"/>
Tekniset perustaidot, taso 1	*Havainnoidaan ja tutustutaan arjen teknologiaan. Keskustellaan teknologian merkityksestä lasten elämässä. *Opetellaan laatimaan ja noudattamaan yksinkertaisia ohjeita.	<input type="checkbox"/>
Tekniset perustaidot, taso 2	Opetellaan käyttö- ja toimintaperiaatteisiin liittyvää sanastoa.	<input type="checkbox"/>
Tekniset perustaidot, taso 3	Opetellaan näppäintaitoja ja näppäimistön käytön alkeita. Tutustutaan hiiren käyttöön.	<input type="checkbox"/>
<b>Vastuullisuus ja turvallisuus</b>		
Vastuullisuus, taso 1	Keskustellaan tekijänoikeuksista ja siitä, että toisen tuottamaan sisällön käyttöön tulee aina olla lupa.	<input type="checkbox"/>
Vastuullisuus, taso 2	Turvallisia digitaalisia ympäristöjä käytetään vuorovaikutuksen tukena.	<input type="checkbox"/>
Vastuullisuus, taso 3	Lasten kanssa keskustellaan kestävästä teknologian käytöstä ja siihen liittyvistä valinnoista.	<input type="checkbox"/>
Turvallisuus, taso 1	*Tutustutaan turvalliseen toimintaan digitaalisissa ympäristöissä. Opetellaan turvallisen toiminnan peruseriaatteita. *Lasten kanssa pohditaan ja arvioidaan verkossa olevan tiedon luonnetta ja luotettavuutta.	<input type="checkbox"/>
Turvallisuus, taso 2	Lasten kanssa keskustellaan salasanoista ja käyttäjätunnuksista sekä siitä, miksi niitä ei jaeta.	<input type="checkbox"/>
Turvallisuus, taso 3	Opetellaan, kuinka toimia, jos digitaalisessa ympäristössä kohtaa ongelman.	<input type="checkbox"/>
Ergonomia, taso 1	Harjoitellaan hyvää ergonomiaa ja tauottamista.	<input type="checkbox"/>
<b>Tiedonhankinta, tutkiva ja luova työskentely</b>		
Tiedonhankinta, taso 1	*Harjoitellaan selaimen peruskäyttöä. *Harjoitellaan tiedon kriittistä arviointia.	<input type="checkbox"/>
Tiedonhankinta, taso 2	Harjoitellaan tarkoituksenmukaisten hakusanojen käyttöä.	<input type="checkbox"/>
Tiedonhankinta, taso 3	*Luodaan yhteyksiä, sanallistetaan ja tehdään näkyväksi yhteyksiä asioiden välillä. *Luokittelun yhteydessä tutustutaan käsittekarttoihin ja opetellaan luomaan niitä yhdessä digitaalisesti.	<input type="checkbox"/>
Tutkiva työskentely, taso 1	Tehdään teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä hyödyntäviä pidempikestoisia tutkimusprojekteja. Käytetään monipuolisesti erilaisia sovelluksia.	<input type="checkbox"/>
Tutkiva työskentely, taso 2	Pohditaan lasten omien tutkimusprojektien kautta tutkimuksen roolia ongelmien ratkaisussa.	<input type="checkbox"/>
Luova työskentely, taso 1	Ruokitaan lasten mielikuvitusta ja leikitellään digitaalisten ympäristöjen mahdollisuuksilla.	<input type="checkbox"/>
Luova työskentely, taso 2	Kannustetaan lapsia toteuttamaan ideoitaan helppokäyttöisiä sovelluksia hyödyntäen.	<input type="checkbox"/>

AIHEALUEET		Esiopetus
<b>Vuorovaikutus:</b>		
Yhteisöllisyys, taso 1	Harjoitellaan yhteydenottamista ja vuorovaikutusta digitaalisissa ympäristöissä.	<input type="checkbox"/>
Yhteisöllisyys, taso 2	Harjoitellaan hyviä tapoja digitaalisissa ympäristöissä toimimisessa.	<input type="checkbox"/>
Yhteisöllisyys, taso 3	Opetellaan emoji- ja stickerien tarkoituksenmukaista käyttöä.	<input type="checkbox"/>
Osallisuus, taso 1	Lasten kanssa tutustutaan osallisuutta lisääviin digitaalisiin ympäristöihin.	<input type="checkbox"/>

MEDIALUKUTAITO		
<b>Media tietolähteenä:</b>		
Taso 1	*Käytetään mediaa monipuolisesti apuna tiedon hankinnassa ja jäsentämisessä arjen tilanteissa. *Pohditaan ja arvioidaan, onko median avulla löydetty tieto käyttökelpoista.	<input type="checkbox"/>
<b>Median vaikutusten ymmärtäminen</b>		
Taso 1	*Pohditaan median vaikutuksia ajatuksiin ja toimintaan, kuten tietoon ja leikkeihin. *Opetellaan ymmärtämään, että media voi luoda asioista mielikuvia ja yleistyksiä. Tarkastellaan tapoja esittää satu- ja eläinhahmoja tai sukupuolia lastenohjelmissä ja elokuvissa. *Tarkastellaan lähiympäristön mainontaa ja pohditaan mainosten yhteyttä kuluttamiseen.	<input type="checkbox"/>
<b>Mediasisältöjen tulkinta</b>		
Taso 1	*Koetaan monipuolisesti erilaisia mediasisältöjä, kuten lapsille sopivat uutiset, mediataide, elokuvat ja musiikki. Käytetään yhdessä mediasisältöjä, joissa on kirjoitettua tekstiä. *Tutkitaan kuvitteellisten ja todellisten mediasisältöjen eroa esimerkiksi tarkastelemalla lastenohjelmia ja lapsille sopivia uutisia. *Opetellaan ymmärtämään mediaa ihmisen tuottamana ja valitsemana sisältönä. *Opetellaan ymmärtämään mediasisältöjä. Käsitellään erilaisin ilmaisukeinoin satujen, pelien tai lastenohjelmien tapahtumia ja hahmoja ja rohkaistaan lapsia tuottamaan omia tulkintoja.	<input type="checkbox"/>
<b>Minä median käyttäjänä</b>		
Taso 1	*Tarkastellaan lasten omaa mediankäyttöä. Pohditaan erilaisia mediankäyttötilanteita ja sitä, miten mediaa käytetään eri tavoin yksin tai yhdessä. *Tarkastellaan arvottomia lapsille merkityksellisiä mediasisältöjä ja rohkaistaan kertomaan niistä monipuolisesti ilmaisukeinoin. Pohditaan, miksi ne ovat mielekkäitä. *Ymmärretään, että eri ihmiset kokevat ja käyttävät mediaa eri tavoin. Rohkaistaan lapsia keskustelemaan kokemuksistaan median parissa ja vertailemaan niitä toisten kanssa.	<input type="checkbox"/>

OHJELMOINTIOSAAMINEN		
<b>Ohjelmoidut ympäristöt ja niissä toimiminen:</b>		
Ohjelmoitu teknologia elämän eri osa-alueilla	*Lapsia ohjataan tunnistamaan ja nimeämään arkisesta ympäristöstä esineitä, laitteita ja digitaalisia palveluita, jotka toimivat tietokoneen ohjaamina. *Pohditaan ja tutkitaan yhdessä mitä ne tekevät ja miksi.	<input type="checkbox"/>
Ohjelmoidun teknologian vaikutukset arjessa	*Pohditaan lasten kanssa, miksi erilaisilla laitteilla ja sovelluksilla kerätään tietoja ihmisten toiminnasta. Keskustellaan myös lapsille tutuista mediasisällöistä ja ympäristöistä, joissa he niitä seuraavat. Pohditaan yhdessä, millä perusteella esimerkiksi suoratoistopalvelussa käyttäjälle suositellaan eri sisältöjä.	<input type="checkbox"/>
<b>Ohjelmoinnillinen ajattelu:</b>		
Looginen ajattelu ja tiedon käsittely	*Lapsia kannustetaan tutkimaan ja jäsentämään arjen ilmiöitä sekä pohtimaan niihin liittyviä kysymyksiä. Lasten kanssa harjoitellaan kuvailemaan ja selittämään havaintoja sekä pohtimaan omia ratkaisuja.	<input type="checkbox"/>
Ongelmien ratkaiseminen ja mallintaminen	*Pohditaan lasten kanssa, miksi erilaisilla laitteilla ja sovelluksilla kerätään tietoja ihmisten toiminnasta. Keskustellaan myös lapsille tutuista mediasisällöistä ja ympäristöistä, joissa he niitä seuraavat. Pohditaan yhdessä, millä perusteella esimerkiksi suoratoistopalvelussa käyttäjälle suositellaan eri sisältöjä.	<input type="checkbox"/>
Ohjelmointiin liittyvä toiminta, käsitteet ja perusrakenteet	*Tutustutaan algoritmin käsitteeseen tutkimalla erilaisia toimintaohjeita ja tapoja antaa ohjeita. Kokeillaan leikkillisesti toimintaohjeiden antamista ja noudattamista.	<input type="checkbox"/>
<b>Tutkiva työskentely ja tuottaminen:</b>		

AIHEALUEET	Esiopetus	
<b>Yhteiskehittelyn prosessit</b>	*Ohjataan lapsia ratkomaan ongelmia ja tehtäviä pohtimalla ja kokeilemalla yhdessä. Harjoitellaan esittämään omia ideoita toisille sekä jakamaan tehtäviä yhteisen projektin toteuttamiseksi.	<input type="checkbox"/>
<b>Luova tuottaminen</b>	*Tutustutaan robotiikkaa hyödyntäviin laitteisiin etsimällä tietoa erilaisista lähteistä. Suunnitellaan ja rakennellaan eri materiaaleista omia laitteita ja robotteja sekä kuvaillaan toisille niiden tarkoitusta ja toimintaperiaatteita. *Suunnitellaan ja toteutetaan lasten kanssa toiminnallisia ja tarinallisia ympäristöjä, joissa käytetään pelillisiä elementtejä, kuten sääntöjä, pisteiden laskua tai aikarajoituksia. Ideoidaan omia pelihahmoja.	<input type="checkbox"/>
<b>Ohjelmointi oppimisen välineenä</b>	*Lapset saavat kokemuksia luovasta tekemisestä ja ilmaisusta teknologian avulla sekä tekevät leikillisiä tehtäviä hyödyntämällä erilaisia malleja ja toimintaohjeita sekä komennoilla ohjattavia laitteita ja välineitä.	<input type="checkbox"/>
<b>Käytännön taidot</b>	*Lasten kanssa kokeillaan toimintakomentojen antamista mahdollisuuksien mukaan jollakin ohjelmoitavalla laitteella tai sovelluksella.	<input type="checkbox"/>