



äidinkieli	- Tuotetaan erilaisia tekstejä digitaalisesti. Kerrataan tekstinkäsittelyn (esim. riviväli, kappalejako, tekstin tasaus, leikepöydän käyttö, luettelo, kuvan lisääminen, otsikointi) sekä tiedonhaun, verkkoetiikan ja lähteiden merkitsemisen perusteet (esim. kopiraittila.fi). - Luetaan ja käsitellään monipuolisesti erilaisia digitaalisia tekstejä (esim.uutinen). - Harjoitellaan eri havainnollistamiskeinojen (esim. kuvat, videot, ääni, taulukot ja piirroksot) käyttämistä erilaisissa esitysgrafiikkaohjelmissa (esim. PowerPoint, Sway, Slides, Keynote).	- Tuotetaan erilaisia tekstejä digitaalisesti (esim. vastine, vastamainos). Syvennetään tekstinkäsittelyn (esim. sivun asetukset, tyylit, sivunumerot) sekä tiedonhaun, verkkoetiikan ja tietolähteiden merkitsemisen taitoja. - Tutustutaan mediaoimialaan ja digitaalisiin mediasisältöihin (esim. blogi, mainos, podcast, vlogi, animaatio, video, esitys). Harjoitellaan niiden kriittistä tulkintaa (esim. vaikutuskeinot, kohderyhmä, kaupallisuus) ja tuotetaan erilaisia sisältöjä itse. - Harjoitellaan kirjastojen tietokantojen sekä avoimien kuva- ja äänitetietokantojen käyttöä	- Harjoitellaan erilaisten asiointitekstien (esim. raportti tai hakemus) tuottamista. Syvennetään edelleen tekstinkäsittelytaitoja (esim. kappalemuotoilu, kansilehti, automaattinen sisällysluettelo, erikoismerkit, viittaukset ja automaattinen lähdeluettelo) ja suunnitelmallista tiedonhakua sekä tietolähteiden merkitsemistä. - Harjoitellaan edelleen mediatekstien kriittistä tulkintaa
englanti ja ruotsi	- Harjoitellaan tekstinkäsittelyn asetusten muuttamista englanniksi/ruotsiksi kirjoittamista varten. - Harjoitellaan tiedonhakua englanninkielisiä hakusanoja käyttäen. - Harjoitellaan nettisanakirjojen ja digitaalisten käännöstyökalujen käyttöä (Google kääntäjä 1), sanakirja.fi 1) redfox). - Harjoitellaan oman puheen tallentamista digitaalisesti (esim. Clips, Sanelin, PuppetPals, iMovie)	- Harjoitellaan tekstien ja esitelmien tuottamista nettilähteitä ja -sanakirjoja hyödyntäen. - Tutustutaan englanninkieliseen tekijänoikeussanastoon ja vapaasti käytössä olevien kuvien hakemiseen englanniksi (esim. CC Search, Googlen kuvahaku, Pixabay). - Harjoitellaan mahdollisuuksien mukaan yhteydenpitoa ulkomaille (esim. sähköposti, Teams). - Käytetään kielen oppimista tukevia sovelluksia (esim. Kahoot 1), Nearpod, Quizlet, Dulingo).	- Tutustutaan englanninkieliseen mediaan, siihen liittyvään sanastoon ja arvioidaan sitä kriittisesti. - Tehdään yksin tai ryhmässä sovitusta aiheesta valinnainen mediasisältö 3) - Tutustutaan ruotsin- ja englanninkielisiin autenttisiin aineistoihin (esim. Yle Areena) - Harjoitellaan lyhyiden ruotsinkielisten tekstien tai esitelmien digitaalista tuottamista. - Harjoitellaan kriittistä tiedonhankintaa (esim. pohjoismaiset kulttuurit ja niiden ominaispiirteet nettilähteissä)
matematiikka	- Harjoitellaan geometriaohjelmiston käyttöä (esim. Geogebra). - Kerrataan ohjelmoinnin perusasioita ja toteutetaan tuotos (esim. peli, simulaatio) graafista ohjelmointiympäristössä ja/tai kehitysalustaa hyödyntäen (esim. Scratch, Micro:bit). Lisäideoita: innokas.fi/materiaalit	- Harjoitellaan taulukkolaskentaohjelman käyttöä (esim. Excel, Sheet, Numbers). Harjoitellaan diagrammin tekeminen, soluviittaukset, laskulausekkeet ja funktiot. - Tutustutaan digitaalisiin tilastoihin	- Harjoitellaan tekstipohjaisen ohjelmoinnin perusteita (esim. Python -kielellä). Tutustutaan esimerkkien avulla toisto- ja ehtorakenteisiin ja käytetään niitä ohjelmoinnissa. (Lisäideoita: innokas.fi/materiaalit, tie.koodariksi.fi, Swift Playgrounds) Luodaan ryhmissä ohjelmointia hyödyntäen omavalintainen tuotos.
fysiikka ja kemia	- Keskustellaan, miten luonnontieteen ilmiöt näkyvät arjen teknologiassa. - Käytetään simulaatiota osana oppimista (esim. phet.colorado.edu).	- Hyödynnetään mahdollisuuksien mukaan oppimisessa sensoriteknologiaa (esim. Phyphox, Arduino Science Journal 1)). - Laaditaan lyhyt raportti (esim. mittauspöytäkirja, kuvaaja, kuvasarja tai video kokeesta).	- Tutustutaan molekyylimallinnusohjelmiin (esim. molview.org). - Laaditaan työselostus, tutkielma tai esitys, jossa käytetään esim. taulukkolaskentaa.
biologia ja maantieto	- Tutustutaan maasto- ja laborointitutkimusten digitaaliseen dokumentointiin (kuva, ääni, video). - Tehdään jostakin opittavasta asiasta omavalintainen mediasisältö. - Harjoitellaan digitaalisten lähdemateriaalien kriittistä ja tarkoituksenmukaista käyttöä (esim. jarviwiki.fi).	- Harjoitellaan digitaalisten lajioppaiden (esim. iNaturalist 1)) ja kartta-aineistojen käyttöä (esim. Karttapaiikka-sivusto, Paikkatietoikkuna, Google Maps 1), Google Earth 1)). - Harjoitellaan digitaalisen ajatuskartan (esim. Jamboard, Popplet Lite 1), mindmup.com 1)) ja eliö-kokoelman laatimista. - Harjoitellaan lajihavaintojen tekoa sähköiseen kansalliseen tietokantaan (laji.fi, iNaturalist)	- Vahvistetaan geomediataitoja (esim. karttojen, diagrammien, tilastojen, kuvien, videoiden, tietotekstien ja uutisten tulkintaa ja tuottamista). Harjoitellaan esim. ilmastodiagrammin laatimista digitaalisesti (esim. Excel, Sheet, Numbers, LibreOffice). - Keskustellaan teknologian mahdollisuuksista ja riskeistä (esim. kestävä kehitys, luonnonvarat). - Suunnitellaan ja toteutetaan tutkimus tai tutkielma, joka dokumentoidaan digitaalisesti
terveys-tieto	- Keskustellaan digitaalisten sisältöjen ja median vaikutuksista vireyteen, uneen ja aivotoimintaan. - Tutustutaan erilaisiin terveysivustoihin (esim. terveyskirjasto.fi, smartmoves.fi) ja terveysmainontaan. - Keskustellaan hyvinvointisovellusten käytöstä liikunta- ja terveysmotivaation keinoina	- Keskustellaan ergonomiasta. Opetellaan huomioimaan omassa työskentelyssä ergonomiaan vaikuttavia asioita (esim. työn tauottaminen, liikkuminen, kalusteet, valaistus, melutaso). - Tehdään jostakin opittavasta asiasta omavalintainen mediasisältö. 3	- Keskustellaan ajankohtaisista terveysilmiöistä ja arvioidaan saatavan tiedon luotettavuutta. - Tutustutaan Pohjois-Savon hyvinvointialueen digitaalisiin terveyspalveluihin. - Tehdään yksin tai ryhmissä omavalintaisesta aiheesta tutkimus ja esitellään tutkimuksen tulokset
us-konto ja et	- Käytetään erilaisia hakupalveluita ja tietolähteitä, arvioidaan haun tuloksia kriittisesti ja tehdään tuotoksia etsityn tiedon perusteella (esim. Forms-kyselyt, crosswordlabs.com).	- Tehdään yksin tai ryhmässä jostakin opittavasta asiasta omavalintainen mediasisältö. 3)	- Keskustellaan teknologiaan ja mediaan liittyvistä mahdollisuuksista ja riskeistä eettisestä ja moraalisesta näkökulmasta. - Perehdytään mediassa esiintyviin ajankohtaisiin kysymyksiin eettisestä näkökulmasta
historia ja yh	- Käytetään erilaisia hakupalveluita ja tietolähteitä, arvioidaan haun tuloksia kriittisesti ja tehdään tuotoksia etsityn tiedon perusteella (esim. Forms-kyselyt, crosswordlabs.com). - Tehdään jostakin opittavasta asiasta omavalintainen mediasisältö. 3) - Tehdään esitelmä verkkoympäristössä noudattaen tekijänoikeuksia ja lähdemerkintöjä.	- Tutustutaan erilaisiin digitaalisiin historian oppimista tukeviin sovelluksiin ja aineistoihin (esim. Salmi AR, kuopionkorttelimuseo.fi) - Arvioidaan median roolia ja yhteiskunnallista merkitystä kriittisesti. Keskustellaan ajankohtaisten ilmiöiden käsittelystä medioissa ja niiden vaikutuksista yksilöön ja yhteiskuntaan.	- Tutustutaan vaikuttamisen mahdollisuuksiin digitaalisissa ympäristöissä ja medioissa sekä kannustetaan aktiiviseen osallistumiseen niissä. Tehdään vaikuttamaan pyrkivä mediasisältö. - Tutustutaan digitaalisiin asiointipalveluihin ja keskustellaan tietosuoja-asetuksen ja -lain tarkoituksista sekä keskeisistä periaatteista. - Tutustutaan talouden hallinnan digitaalisiin mahdollisuuksiin (esim. Excel, taloussankari.com)
oppilaan-ohjaus	- Perehdytään koulun digitaaliseen opiskelu- ja tietoympäristöön oppilaanohjauksen näkökulmasta: Wilma (esim. viestit, arviointi, valinnat), kotisivut (esim. yhteystiedot, ohjausmateriaalit) ja käytössä olevat oppimisympäristöt. - Esitellään keskeisiä koulutus- ja ammattitiedon lähteitä (esim. opintopolku.fi)	- Tutustutaan keskeisten tiedonhakupalveluiden käyttöön, yhteishakuun ja yhteishaun valintaperusteisiin (esim. opintopolku.fi, lähialueen toisen asteen oppilaitosten kotisivut). - Opitaan käyttämään luotettavaa itsearviointityövälinettä (esim. asiointi.mol.fi/avo/).	- Tutustutaan lähialueen toisen asteen oppilaitosten kotisivuihin ja harjoitellaan yhteishakua. - Perehdytään työnhakupalveluihin ja työnhaun prosesseihin (esim. TE-palvelut). - Raportoidaan TET-jakso digitaalisesti. - Harjoitellaan työnhakua ja hakemuksen tekemistä (esim. CV, videohakemus).
liikunta	- Hyödynnetään liikuntaa tukevia sovelluksia (esim. sporttipankki.com, smartmoves.fi, seppo.io, Blazeod). - Tutustutaan mahdollisuuksien mukaan oman älypuhelimien liikunta- ja terveyssovelluksiin. - Tallennetaan mahdollisuuksien mukaan oma suoritus ja tulokset verkkoympäristöön tai omaan mobiililaitteeseen kehityksen seuraamiseksi ja tukemiseksi.	- Tutustutaan mahdollisuuksien mukaan liikuntateknologian sovellusten käyttöön osana liikunnan opetusta. - Tallennetaan mahdollisuuksien mukaan oma suoritus ja tulokset verkkoympäristöön tai omaan mobiililaitteeseen kehityksen seuraamiseksi ja tukemiseksi.	- Hyödynnetään mahdollisuuksien mukaan liikuntateknologian sovelluksia (esim. Video Coach, SloPro) osana liikunnan opetusta. - Tallennetaan mahdollisuuksien mukaan oma suoritus ja tulokset verkkoympäristöön tai omaan mobiililaitteeseen kehityksen seuraamiseksi ja tukemiseksi
musiikki	- Tallennetaan itse tuotettua musiikkia ja sävelletään omia sävelmiä digitaalisesti (esim. GarageBand, Bandlab). - Tutustutaan tekijänoikeuksiin musiikin näkökulmasta (esim. kopiraittila.fi). Opitaan ymmärtämään tekijänoikeuksiin liittyvää liiketoimintaa	Lukuvuoden aluksi luokittain perehdytystunti, jossa on tarkistettu tunnusten toimivuus: <ul style="list-style-type: none">• kirjautumistunnus (myös lyhyt muoto)• M365-kirjautuminen, sovellukset ja sähköpostin käyttö• Wilma-tunnus, selain- ja mobiilisovellus• Kerrataan millainen on hyvä salasana (esim. Yle digitreenit: Salasanakone)• koulun tietokoneiden käyttö (myös yhdistäminen verkkoon)	
kuvataide	- Dokumentoidaan kuvataideprosessi digitaalisesti (esim. PowerPoint, Sway, Slides, Keynote, Strip Designer, Teams, Classroom). - Keskustellaan kuvien ja videoiden tekijänoikeuksista. Tutustutaan CC-lisenssijärjestelmään ja haetaan vapaasti käytössä olevia kuvia verkosta (esim. CC Search, Googlen kuvahaku). - Käytetään verkossa olevia kuvia (taidekuvat, omat kuvat ja ympäristön kuvat) ja harjoitellaan kuvan käsittelyä (esim. Snapseed, GIMP2). - Tehdään digitaalisia teoksia (esim. video, piirros, animaatio, luova ohjelmointi).	1) Sovelluksia voi käyttää kirjautumatta. 2) Oppiaineen sisältöjen käsittelyjärjestys voi vaihdella eri kouluissa. 3) Mediasisältö voi olla esim. julkaisu, blogi, mainos, podcast, vlogi, animaatio, video, esitys, uutinen, mielipideteksti. Mediasisällössä tulee huomioida lähteet ja tekijänoikeudet	
käsityö	- Dokumentoidaan käsityöprosessi digitaalisesti hyödyntäen myös videotia (esim. PowerPoint, Sway) - Toteutetaan mahdollisuuksien mukaan automaatiota ja robotiikkaa hyödyntäviä ohjelmoituja tuotoksia (esim. Micro:bit, Lego Mindstorm, Lego Spike). - Harjoitellaan 3D-suunnitteluohjelman käyttöä (esim. Tinkercad 1), Paint 3D). Tulostetaan mallinnus mahdollisuuksien mukaan 3D-tulostimella	Oppiaineen sisältöjen käsittelyjärjestys voi vaihdella ja harjoituksia ei ole sidottu vuosiluokkiin.	
kottalous	- Dokumentoidaan työprosessi digitaalisesti hyödyntäen myös videotia (esim. PowerPoint, Sway). - Tutustutaan oman talouslaskelman tekemiseen ja rahankäytön seurantaan (esim. Excel, Sheet, Numbers)	CC Tekijät: Tekijät: Kuopion kaupunki/Sinikka Leivonen, Merja Pehkonen ja Jarno Bruun sekä kuopiolaiset aineenopettajat 2022. Tukimateriaalia löytyy osoitteesta: digitaitokalenteri.fi Lapinlahden kunnan päivittäjät: Kati Mannerkivi, Ritu Savolainen,	

Tekninen käsityö:

1.kohta

-digitaalinen dokumentaatio ok.

-ohjelmointi ->ei pystytä toteuttamaan käsitöissä. [Legoimindstormhommat meillä alakoulun valinnaisaineissa](#). Eli alakoulun opsiin voisi siirtää lausekkeella: mahdollisuuksien mukaan 5. ja 6.lk:lla.

-3d-suunnittelu ja tulostaminen tulee meillä 7lk:n pakollisessa käsityössä käytyä eli ok.

Kielet

-lisäksi pikanäppäinasiaa voisi hajauttaa, esim. pitkin yläkoulua ja mahdollisesti liittää englantiin. Oppiminen tarvitsee toistoa.. (Alakoulun yhdessä kirjasarjassa oli nämä kuudennen luokan keväällä yhdessä kpl:ssa)

1) Realistisia, jos olisi toimivat laitteet. Enkun ysluokan sisällöistä pitäisi minusta karsia kohdan 20 mediasisällön luominen, enkä kannata pikanäppäinten jyvittämistä englantiin.

Opo

1) kohta 85 siirretään 8-luokalta ysluokan kohtaan ja kohdat 86 ja 90 muutetaan niin että tekstissä lukee, että tet-raportointi laaditaan tarvittaessa digitaalista esitysgrafiikkaa hyödyntäen

Historia, Yhteiskuntaoppi, Uskonto

1. Suurin osa näistä tavoitteista toteutuu jo. Esim. Lehtileikekansion tekeminen ja omien yrityksien perustaminen, sotasurmat tietokanta jne... sisältävät monipuolisten tietolähteiden käyttämisen ja kriittisen arvioinnin sekä lähteiden käytön. Välttämättä emme kuitenkaan opeta näitä asioita aivan tässä järjestyksessä, mitä luokkatasoitain on kuvattu. Podcastia tai Vlogia emme ole kokeilleet, niitä ei tarvita.

Somen osuus pieni

1.)Liikunnassa

kohtaan 91 lisätään sovelluksiin Blazeod

kohdasta 94 ja 96 poistetaan esimerkit: Video Coach, SloPro

Aika paljoin käytössä sanat "mahdollisuuksien mukaan", joten tämä on varmaan toteutettavissa.

Kuvis

Kommenttia oph medialikutaito-ohjeistukseen oman oppiaineen näkökulmasta:

Mediasisältöjen tulkinta: pääsääntöisesti tulee käytyä nämä asiat, osa vain valinnais kuviksessa. En ole kuitenkaan tutustunut oppilaiden kanssa blogeihin tai podcasteihin kuin joskus satunnaisesti juttelemalla. **Media tietolähteenä:** pääsääntöisesti käydään läpi millainen voisi olla luotettava tietolähde, painotan enemmän kuvien hakua luotettavasta lähteestä, tutustutaan mm. valtion taidemuseon kokoelmahakuun, wikiart-sivustoon ja googlen arts&cultures sivustoon. **Minä median käyttäjänä:** näiden lisäksi puhutaan mitä mediassa ei kannata julkaista.

1. Kuopion digitaitokalenteri/kuvataide: kaikki nämä toteutuu tällä hetkellä ja ovat mielestäni OK.

2. Yhteisistä digitaidoista: käytetään O365, pedanettia ja GWE:tä en ole käyttänyt. Tavoitteet pääsääntöisesti hyviä, mutta en näkisin että tämä olisi LV:n tehtävä nämä opettaa, vaan pikemminkin kukin opettaja oman oppiaineensa yhteydessä opettaa ne mitkä omaan oppiaineeseen liittyy. Itse esim. siirrätän oppilailla kuvia heidän kännyköiltään padille tai koneelle.

Suurin ongelma tällä hetkellä on toimimattomat tietokoneet, ei pääse kirjautumaan tai ei ole tallennustilaa, esim. kuvankäsittelyohjelmalla kun tehdään kuvia, ei niitä aina voi tallentaa edes hetkellisesti koneille, koska niissä ei ole tallennustilaa edes sen vertaa, että oppilas voisi siirtää tekemänsä työn omaan pilvipalveluun, jolloin parin tunnin työ menee hukkaan.

1. Musiikki

98. Tallennetaan itse tuotettua musiikkia ja sävelletään omia sävelmiä digitaalisesti (esim. GarageBand, **Bandlab**).

99. Tutustutaan tekijänoikeuksiin musiikin näkökulmasta (esim. kopiraittila.fi). Opitaan ymmärtämään tekijänoikeuksiin liittyvää liiketoimintaa.

LAPINLAHDEN DIGITAITOKALENTERI, YLÄKOULU



Lisäys punaisella. Kuopion opsissa maininta vain 7. luokalla. Itse olen opettanut 8.-9.luokilla eli musiikin voisi laittaa koskemaan 7.-9. luokkia. Viisussa ollut haasteellista saada koneita varattua jo 8.luokille ja olen pyytänytkin hankinnoissa Palettiin toista konekärryä, että koneita riittäisi yläkoulun musan tarpeisiin paremmin, silloin voisi ottaa jo 7. luokilla. Myös Minka opettaa 9.lk Bandlabin.

2. Olen ehdottanut työryhmiin digiryhmää, jossa voisi olla opettajia eri aineryhmistä ja siten totetuttaa perusdigitoita eri oppiaineiden tunneilla. Luokanohjaajana olen syksyisin varmistanut, että kaikilla on toimivat tunnuksset ja wilma ja O365 käytössä ja että seuraavat viestejä. Voisiko mok tehtäviin liittää joitakin perusdigitaivotavoitteita. Koneet eivät tosin riitä, jos mok on teemapäivinä samaan aikaan kaikilla. Olen ehdottanut myös mok-opetuksen hajauttamista (3pv) oppiaineiden tunneille ja 2pv teemapäivinä (yksi syksyllä, toinen keväällä).

Matematiikka: 7. luokka

31. Harjoitellaan geometriaohjelmiston käyttöä.

32. Keskustellaan ohjelmoinnin vaikutuksista ihmisten elämään. Kerrataan ohjelmoinnin perusasioita ja toteutetaan sovellus.

Matematiikka: 8. luokka

33. Käytetään geometriaohjelmistoa opiskelun tukena.

34. Tutustutaan ohjelmoituihin elementteihin ympärillämme. Harjoitellaan tekstipohjaisen ohjelmoinnin perusteita. Tutustutaan esimerkkien avulla toisto- ja ehtorakenteisiin ja käytetään niitä ohjelmoinnissa.

35. Kerrataan taulukkolaskentaohjelman käyttöä.

Matematiikka: 9. luokka

36. Syvennetään geometriaohjelmiston käyttötaitoja.

37. Syvennetään tekstipohjaista ohjelmointia.

38. Tutustutaan tilastoihin. Opetellaan taulukkolaskentaa.

Fysiikka ja kemia: 7. luokka

39. Keskustellaan, miten luonnontieteen ilmiöt näkyvät arjen teknologiassa.

40. Käytetään simulaatiota osana oppimista.

41. Laaditaan lyhyt raportti (esim. mittauspöytäkirja, kuvaaja, kuvasarja tai video kokeesta).

42. Opitaan teknologiaan liittyviä suureita ja mittayksiköitä.

Fysiikka ja kemia: 8. luokka

43. Harjoitellaan selittämään, miten luonnontieteen ilmiötä hyödynnetään arjen teknologioissa.

44. Hyödynnetään oppimisessa sensoriteknologiaa.

45. Laaditaan lyhyt raportti (esimerkiksi mittauspöytäkirja, kuvaaja, kuvasarja tai video kokeesta).

46. Opitaan teknologiaan liittyviä suureita ja käsitteitä.

Fysiikka ja kemia: 9. luokka

47. Osataan selittää, miten jotakin luonnontieteen ilmiötä hyödynnetään arjen teknologiassa.

48. Tutustutaan sähkölaitteiden toimintaperiaatteisiin ja turvalliseen käyttöön.

49. Tutustutaan molekyylihallinnusohjelmiin.

50. Laaditaan työselostus, tutkielma tai esitys.

Äidinkieli

1. Kuopion digitaitokalerin osa-alueet toteutuvat jo nyt melko hyvin äidinkielessä. Mielestäni mitään suurempia lisäyksiä tai poistoja ei tarvitse tehdä. Mitä mieltä ovat Tiina ja Viivi? Yleisesti voisi lisätä teksteihin esim. "pyritään toteuttamaan" tai "mahdollisuuksien mukaan" -tyyppisiä fraaseja. Nämä antaisivat vapautta arjessa työskente-lyyn.

2. Suhtaudun kriittisesti luokanohjaajamalliin.

Yleisesti: Ainakin äidinkielessä O365 on erittäin tärkeä ja päivittäinen työkalu sekä opettajalle että oppilaille. Me valmistamme oppilaita kohti jatko-opintoja ja työelämää, joissa käytössä on pääosin O365. Onkin erittäin tärkeää, että meillä kaikilla on toimivat laitteet ja lisenssit näiltä osin kunnossa.

Aikaisempina vuosina uusille seiskaluokille on järjestetty luokittain perehdytystunti, jossa on tarkistettu tunnusten toimivuus:

- kirjautumistunnus (myös lyhyt muoto)
- O365-kirjautuminen, sovellukset ja sähköpostin käyttö
- peda.net-tunnuksen tarkistus tai luominen sekä kirjautuminen O365-tunnuksella
- Wilma-tunnus, selain- ja mobiilisovellus
- Kerrataan millainen on hyvä salasana (esim. Yle digitreenit: Salasanakone)
- tietokoneluokan käyttö (myös yhdistäminen verkkoon)

Sekä englannin että ruotsin joka luokka-asteen 7.-9.lk alkuun ‘mahdollisuuksien mukaan’.

TARVIKETILAUSJUTUT sivuavat tätä digitaitokalenteria.

Tarvitsisimme lisää pädejä mm. Greenscreene Imovieien tekemiseen; sekä kuulokkeita ja vihreitä lakanoita (kuulokkeet ja vihreät lakanat olen laittanut Jaanan ‘tarviketilauslistaan’). Harmi, ettei Sirenin remontissa tehtyä Viisun uudisrakennuksen tyyliin valmiiksi vihreitä/sinisiä seiniä Greenscreene imovieita varten.

Nyt kuulokkeet, pädit, tietokoneet ja tietokonekärryt Monarin vanhoja. (vaikkei mitään pitänyt sieltä tuoda Sirenille). Uudet tietokoneet ja samanmoiset kärryt kuin Viisussa tarpeen. Kuten kuulokkeet ja pädit myös.

Myös kirjasarjojen digikoepaketit mahdollistavat digitojen opettamisen oppilaille. Kuunteluissa oppilas voi itse tauottaa, kuten nykyään yo-kokeissa. Digikuuntelukokeet toteutettavissa myös rästikoetilaaisuudessa.

Digikoe-opetuksen voisi laittaa kieliin mahdollisuuksien mukaan.

TEIN MUUTOKSET SUORAAN NÄIHIN. MUUTAMA LISÄYS SOVELLUKSIIN TMS.

ENGLANTI

Ei erikseen pikanäppäinten jyvittämistä englantiin kirjattuna.

- 9. Harjoitellaan tekstinkäsittelyn asetusten muuttamista englanniksi kirjoittamista varten.
- 10. Harjoitellaan tiedonhakua englanninkielisiä hakusanoja käyttäen.
- 11. Tutustutaan kielen oppimista tukeviin sovelluksiin (esim. Quizlet, Duolingo, Kahoot1, Nearpod).
- 12. Harjoitellaan nettisanakirjojen käyttöä (esim. Redfox, Google kääntäjä1, sanakirja.fi1).
- 13. Harjoitellaan oman puheen tallentamista digitaalisesti (esim. IMovie, Clips, Sanelin, PuppetPals).

- 14. Harjoitellaan lyhyiden tekstien ja esitelmien tuottamista nettilähteitä ja -sanakirjoja hyödyntäen.
- 15. Tutustutaan englanninkieliseen tekijänoikeussanastoon ja vapaasti käytössä olevien kuvien hakemiseen englanniksi (esim. Pixabay, CC Search, Googlen kuvahaku).
- 16. Harjoitellaan mahdollisuuksien mukaan yhteydenpitoa ulkomaille (esim. sähköposti, Teams).
- 17. Harjoitellaan kielen oppimista tukevia sovelluksia (esim. Quizlet, Arttu, Otso, Duolingo, Kahoot1, Nearpod).

- 18. Tutustutaan englanninkieliseen mediaan, siihen liittyvään sanastoon ja arvioidaan sitä kriittisesti.
- 19. Harjoitellaan mahdollisuuksien mukaan yhteydenpitoa ulkomaille (esim. sähköposti, Teams).
- 20. Tehdään yksin tai ryhmässä sovitusta aiheesta valinnainen mediasisältö3.

3) Mediasisältö voi olla esim. julkaisu, blogi, mainos, podcast, vlogi, animaatio, video, esitys, uutinen, mielipideteksti. Mediasisällössä tulee huomioida lähteet ja tekijänoikeudet.

RUOTSI

- 21. Tutustutaan kielen oppimista tukeviin sovelluksiin (esim. Duolingo, Quizlet, Kahoot1, Nearpod).
- 22. Harjoitellaan digitaalisten käännöstyökalujen käyttöä (Google kääntäjä1, sanakirja.fi1).
- 23. Tutustutaan ruotsinkielisiin autenttisiin aineistoihin (esim. Yle Areena).
- 24. Harjoitellaan oman puheen tallentamista digitaalisesti (esim. Clips, Sanelin, PuppetPals).

- 25. Harjoitellaan tekstinkäsittelyn asetusten muuttamista ruotsiksi kirjoittamista varten.
- 26. Harjoitellaan kielen oppimista tukevien sovellusten käyttöä itsenäisesti ja ryhmässä (esim. Duolingo, Quizlet, Kahoot1, Nearpod).
- 27. Tutustutaan ruotsinkielisiin autenttisiin aineistoihin (esim. Yle Areena).

- 28. Harjoitellaan lyhyiden ruotsinkielisten tekstien tai esitelmien digitaalista tuottamista.
- 29. Käytetään ruotsin oppimista tukevia sovelluksia (esim. Duolingo, Quizlet, Kahoot1, Nearpod).
- 30. Harjoitellaan kriittistä tiedonhankintaa (esim. pohjoismaiset kulttuurit ja niiden ominaispiirteet nettilähteissä).

Kielet oma yhteisenä ryhmänä, koska asiat samoja

Yleisesti kaikille MPASSid-käyttö?

Digimaailma muuttuu koko ajan ja muutoksia systeemeihin tulee, joten liian tarkkoja juttuja ei kannattane kirjata.

Kysymyksiä

Mikä 3 d suunnitteluohjelma käsitoissa, jotta kaikilla kouluilla sama.

11) Mitkä ovat kielten ohjelmat, jotka halutaan? Ei samoja asioita eri vuosiluokilla

16) ja 19)

Kielet oma yhteisenä ryhmänä, koska asiat samoja

Opettajien huomattava vas.alalaidan selitys mediasisällöistä