

ALAJÄRVEN JA VIMPELIN



ALAKOULUJEN TVT-STRATEGIA 2020-2023

Alajärven sivistystoimi 2020

SISÄLLYSLUETTELO

[Johdanto](#)

[Tavoitteet](#)

[Tavoitteet johdolle](#)

[Tavoitteet opettajille](#)

[Tavoitteet oppilaille](#)

[Digitaitokortti](#)

[TVT-opiskelussa](#)

[Oma tuottaminen](#)

[Ohjelmointi ja robotiikka](#)

[Käyttöjärjestelmä, ohjelmistot ja laitteet](#)

[Sähköinen oppimisympäristö](#)

[Koulutus ja tuki](#)

[Jatkuva kehitys](#)

Johdanto

Viime vuosina Alajärven sivistystoimessa on panostettu vahvasti tieto- ja viestintäteknologian pedagogisen opetuskäytön kehittämiseen, sen laajentamiseen sekä syventämiseen. Sysäyksenä näille toimille olivat syksyllä 2016 voimaantulleet uudet opetussuunnitelman perusteet.

Sivistystoimi on aktiivisesti hakenut ja myös saanut Opetushallituksen sekä Opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämää hankerahoitusta. Pääasialliset hankkeet ovat olleet tieto- ja viestintäteknologian koulutus- ja tukihankkeita. Näillä hankkeilla on kasvatettu opetushenkilöstön TVT-osaamista OPS2014 mukaiseksi sekä tuettu opettajia siirtymään uuden OPSin mukaiseen opetukseen.

Voimme olla varsin tyytyväisiä toiminnan tuottamiin tuloksiin. Esimerkiksi ohjelmointi koettiin syksyllä 2015 hyvin haasteelliseksi. Nyt olemme päässeet siihen pisteeseen, että syksyllä 2019 meillä on alakouluikäisiä oppilaita, jotka osaavat jopa itsenäisesti ohjelmoida mikro-ohjaimia ja rakentaa niiden yhteyteen virtapiirin elektroniikan peruskomponenteista. Hyvä esimerkki tästä on [Alakylän koulun 5-6 luokkalaisten rakentama](#) ja Värkkää Vekotin -kilpailun voittanut laite.

Koulumaailma on iso organisaatio, eikä suuret muutokset tapahdu hetkessä. Lisäksi teknologinen kehitys menee koko ajan eteenpäin. Laitteet muuttuvat sekä sovelluksista tulee koko ajan uusia versioita ja myös aivan uusia sovelluksia tulee käytettäväksi. Jonkin verran myös henkilöstö vaihtuu vuosittain. Yhdessä nämä kaikki vaativat jatkuvaa koulutusta ja kehitystyötä.

Opetushenkilöstön OPS2014 mukainen TVT-osaaminen on Alajärvellä suunniteltu vaiheittaisilla koulutuksilla. Aiemmissa koulutuksissa hankittu osaaminen toimii aina pohjana seuraaville koulutuksille. Näin TVT-osaaminen kehittyy kumulatiivisesti sopivin askelin.

Alakoulujen TVT-strategian yksi tavoite on varmistaa TVT:n yhtäläinen käyttö alueen kaikissa alakouluissa. On tärkeää, että kaikkien koulujen oppilaille annetaan tasa-arvoisesti samanlaiset mahdollisuudet käyttää TVT:tä opiskelussa ja että kuudennen luokan päätteeksi kaikilla oppilailla olisi samanlainen TVT-osaamisen taso.

Tämä TVT-strategia pohjautuu soveltuvin osin aiempaan strategiaan, sillä sama OPS2014 on edelleen voimassa strategian toteutusaikana.

Tavoitteet

Keskeisin tavoite on, että tieto- ja viestintäteknologiaa käytetään pedagogisesti ja laaja-alaisesti kaikissa aineissa päivittäisessä koulutyössä OPSin edellyttämällä tavalla. TVT tulee nähdä luontevana osana kaikkea opetusta.

TVT toimii sekä oppimisen kohteena että välineenä. Aluksi opetellaan käyttämään laitteita ja sovelluksia. Tämän jälkeen TVT on väline, jota käytetään opiskelussa uuden oppimisessa ja omien tuotosten tuottamisessa. TVT:n käyttö oppimisen välineenä lisää oppimismahdollisuuksia ja kasvattaa opiskelumotivaatiota. TVT tarjoaa myös oppilaiden käyttöön motivoivia välineitä ja sovelluksia, joilla he voivat luoda uutta ja toteuttaa itseään.

TVT:n käytöllä voidaan vähentää opettajakeskeisyyttä ja kasvattaa oppilaan omaa roolia aktiivisena toimijana oppimisprosessissa. Sähköisellä oppimisympäristöllä voidaan vähentää luokkahuoneeseen sidottua oppimista ja tehdä opiskelusta ajasta sekä paikasta riippumatonta.

Koulun tehtävänä on aina ollut kasvattaa ympäröivää maailmaa ymmärtäviä ihmisiä, eikä digitalisaatio ole siinä mikään poikkeus. Tarjoamalla oppilaille laaja-alaisen ymmärryksen ja osaamisen TVT:n käytöstä opiskelussa, harrastuksissa ja elämässä yleensä rakennamme heille hyvän pohjan tulevaa elämää varten.

Tavoitteet voidaan jakaa seuraavan kappaleen mukaisesti kolmelle taholle: johdolle, opettajille sekä oppilaille.

Tavoitteet johdolle

Johdolla on merkittävä rooli TVT:n käytön mahdollistajana, sillä johto tekee kaikki tarvittavat päätökset resurssien käytöstä, kuten esimerkiksi laitteiden ja ohjelmistojen hankinnasta sekä henkilöstön koulutuksesta. Lisäksi esimiesasemassa olevat henkilöt voivat antaa henkilökunnalle tavoitteita ja seurata niiden toteutumista.

Alue	Tavoite
Infrastrukturi	Toimivat ja riittävän nopeat Internet-yhteydet kaikissa luokissa.
Infrastrukturi	Vähintään yksi päätelaite (tietokone/tabletti) koulun kolmea oppilasta kohti.
Infrastrukturi	Riittävästi päätelaitteita jokaisessa luokassa. (voivat olla myös siirrettäviä)
Infrastrukturi	Toimivat AV-välineet luokissa.
Henkilöstöresurssit	Kouluilla on yhteyksistä, verkoista, laitteista sekä sovelluksista vastaavia henkilöitä käytettävissä. (voi olla myös ostopalveluna)
Osaaminen	Henkilöstön TVT-osaamista kehitetään ja pidetään yllä riittävällä koulutuksella.
Johtaminen	TVT:n käytölle ja kehittämiselle on budjetoidut varat ja muut tarvittavat resurssit.
Johtaminen	TVT:n liittyviä asioita, kuten käyttöä, kehityskohteita ja -suunnitelmia tuodaan esille opettajien- ja rehtoreiden kokouksissa.
Johtaminen	Henkilöstön TVT-taitojen kehittäminen nähdään osana henkilöstön osaamisen johtamista.
Johtaminen	Henkilöstön TVT-osaaminen ja kehitystavoitteet käydään läpi kehityskeskusteluissa.
Johtaminen	Rekrytoinnissa kiinnitetään huomiota myös henkilön TVT-osaamisen tasoon.

Tavoitteiden toteuttaminen luonnollisesti myös maksaa. Kuntapäätäjien on tärkeää pitää tieto- ja viestintäteknologiaa tasavertaisena kuluna sivistystoimen muiden kulujen rinnalla ja tehdä sivistystoimelle riittävät varaukset vuosittaisissa talousuunnitelmissa tarvittaviin TVT-investointeihin ja -kuluihin. Omalta osaltaan sivistystoimi hakee aktiivisesti hankerahoitusta TVT-hankkeisiin.

Tavoitteet opettajille

Alue	Tavoite
Osaaminen	Hallitsemme tieto- ja viestintäteknologian peruskäytön sekä pedagogisen opetuskäytön.
Osaaminen	Osaamme hyödyntää tieto- ja viestintäteknologiaa opetuksen suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa sekä oppimisprosessin tukemisessa.
Osaaminen	Hallitsemme ja käytämme sähköistä oppimisympäristöä opetuksessa.
Toiminta	Kehitämme aktiivisesti OPS2014 mukaista TVT-osaamistamme sekä itsenäisesti että yhdessä kouluyhteisön kanssa.
Toiminta	Osallistumme aktiivisesti tarjolla oleviin TVT-koulutuksiin ja hyödynnämme koulutusten oppeja työssämme.
Toiminta	Mahdollistamme oppilaan Digitaitokortin mukaiset suoritukset ja ohjaamme oppilaat täyttämään kortin.

Tieto- ja viestintäteknologian opetus jaetaan OPS2014:ssä neljään osa-alueeseen ja niillä on erilaiset tavoitteet vuosiluokille 1-2 sekä 3-6.

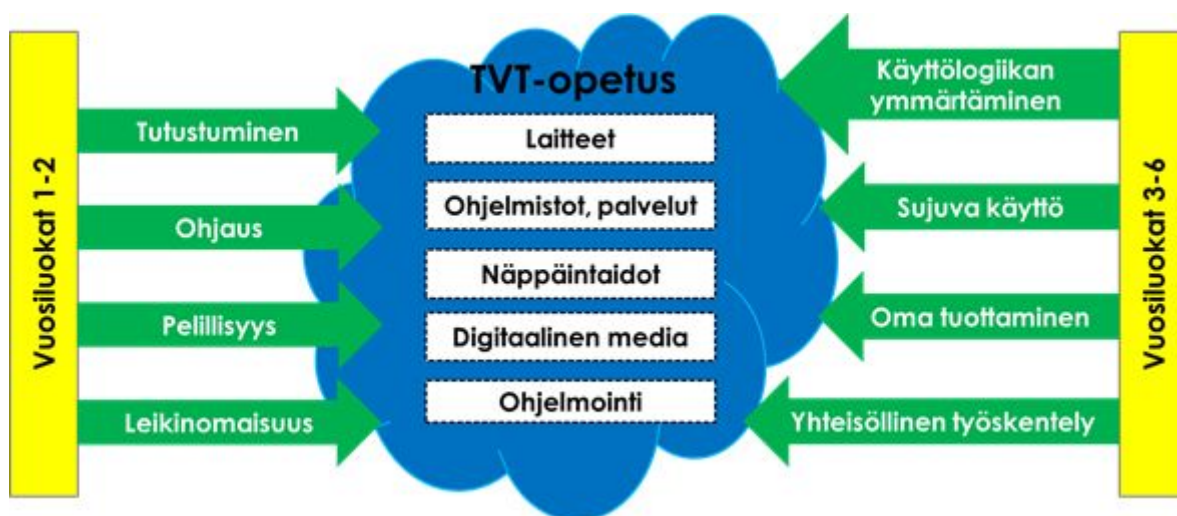
1. Käytännön taidot ja oma tuottaminen

Vuosiluokat 1-2

Koulutyössä harjoitellaan laitteiden, ohjelmistojen ja palveluiden käyttöä ja opetellaan niiden keskeisiä käyttö- ja toimintaperiaatteita. Samoin harjoitellaan näppäintaitoja sekä muita tekstin tuottamisen ja käsittelyn perustaitoja. Oppilaat saavat ja jakavat keskenään kokemuksia digitaalisen median parissa työskentelystä sekä ikäkaudelle sopivasta ohjelmoinnista. Pelillisyyttä hyödynnetään oppimisen edistäjänä.

Vuosiluokat 3-6

Oppilaat oppivat käyttämään erilaisia laitteita, ohjelmistoja ja palveluita sekä ymmärtämään niiden käyttö- ja toimintalogiikkaa. He harjaantuvat sujuvaan tekstin tuottamiseen ja käsittelyyn eri välineillä ja oppivat myös kuvan, äänen, videon ja animaation tekemistä. Oppilaita kannustetaan toteuttamaan tv:t:n avulla ideoitaan yksin ja yhdessä toisten kanssa. Ohjelmointia kokeillessaan oppilaat saavat kokemuksia siitä, miten teknologian toiminta riippuu ihmisen tekemistä ratkaisuista.



2. Vastuullinen ja turvallinen toiminta

Vuosiluokat 1-2

Oppilaiden kanssa keskustellaan ja luodaan yhdessä tvt:n turvallisia käytötapoja ja hyviä käytötapoja. Huomiota kiinnitetään terveellisiin työasentoihin sekä sopivan pituisten työjaksojen merkitykseen hyvinvoinnille.

Vuosiluokat 3-6

Oppilaita ohjataan tvt:n vastuulliseen ja turvalliseen käyttöön, hyviin käytötapoihin sekä tekijänoikeuksien peruseriaatteiden tuntemiseen. Koulutyössä harjoitellaan eri viestintäjärjestelmien sekä opetuskäytössä olevien yhteisöllisten palvelujen käyttöä. Oppilaat saavat tietoa ja kokemusta hyvien työasentojen ja sopivan mittaisten työjaksojen merkityksestä terveydelle.



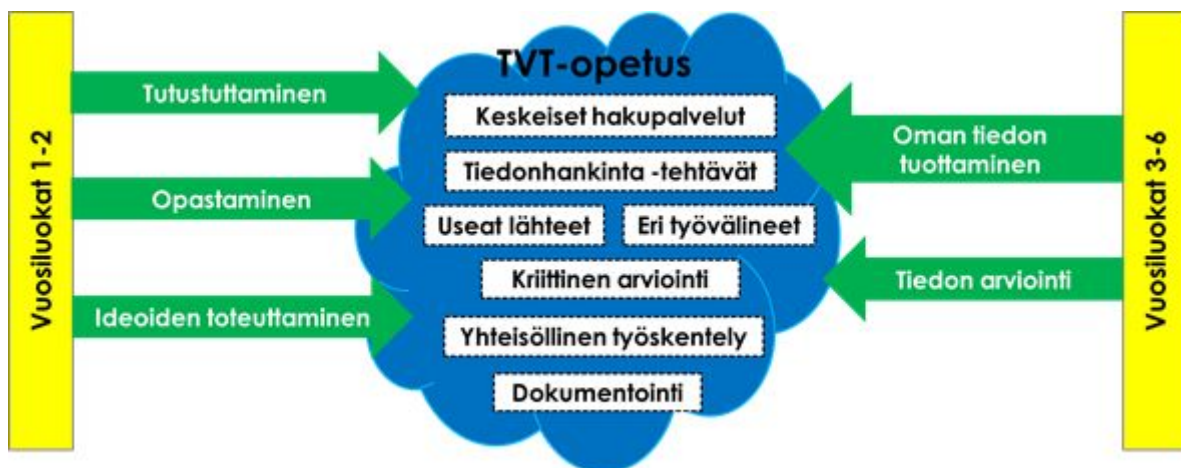
3. Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely

Vuosiluokat 1-2

Oppilaita opastetaan käyttämään keskeisiä hakupalveluita, kokeilemaan eri työvälineitä ja tekemään pienimuotoisia tiedonhankintatehtäviä eri aihepiireistä ja itseä kiinnostavista asioista. Heitä kannustetaan toteuttamaan tvt:n avulla ideoitaan yksin ja yhdessä toisten kanssa.

Vuosiluokat 3-6

Oppilaat harjoittelevat etsimään tietoa useammasta eri lähteestä hakupalveluiden avulla. Heitä ohjataan hyödyntämään lähteitä oman tiedon tuottamisessa ja harjoittelemaan tiedon kriittistä arviointia. Oppilaita kannustetaan etsimään itselle sopivia ilmaisutapoja ja käyttämään tvt:tä työskentelyn ja tuotosten dokumentoinnissa ja arvioinnissa.



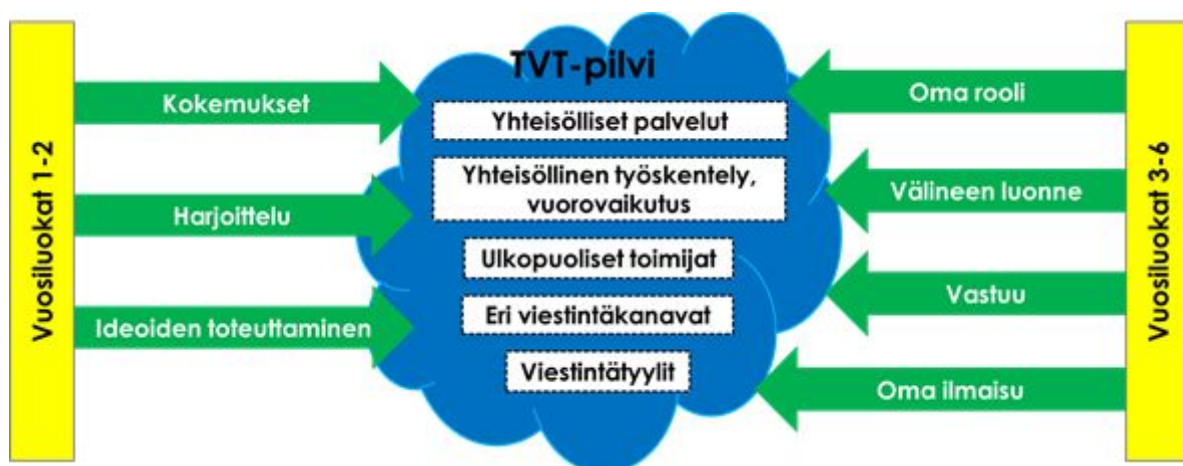
4. Vuorovaikutus ja verkostoituminen

Vuosiluokat 1-2

Oppilaat saavat kokemuksia oppimista tukevien yhteisöllisten palveluiden käytöstä ja harjoittelevat käyttämään tieto- ja viestintäteknologiaa erilaisissa vuorovaikutustilanteissa.

Vuosiluokat 3-6

Oppilaita ohjataan toimimaan oman roolinsa ja välineen luonteen mukaisesti sekä ottamaan vastuuta viestinnästään. Heitä ohjataan tarkastelemaan ja arvioimaan tvt:n roolia vaikuttamiskeinona. Oppilaat saavat kokemuksia tieto- ja viestintäteknologian käyttämisestä vuorovaikutuksessa koulun ulkopuolisten toimijoiden kanssa myös kansainvälisissä yhteyksissä.



Tavoitteet oppilaille

Oppilaiden tavoitteet ovat myös luonnollisesti opettajille ja opetukselle asetettuja tavoitteita, sillä opettajat toimivat niiden mahdollistajina. Oppilaiden keskeiset TVT-tavoitteet on koottu sähköiseen Digitaitokorttiin. Digitaitokortti kopioidaan oppilaan portfolioon ja sitä täytetään koko alakoulun ajan. Tavoite on, että kuudennen luokan päättyessä oppilaalla on kortissa mahdollisimman paljon myöntäviä vastauksia.

Digitaitokortti

Aluksi pohjassa on kieltävä vastaus jokaiseen kysymykseen. Aina kun oppilas on suorittanut jonkin Digitaitokortin mukaisen tehtävän ja hankkinut siihen tarvittavan osaamisen, hän käy vaihtamassa kysymykseen myöntävän vastauksen.

Alla olevissa taulukoissa on esitetty Digitaitokortin kysymykset ja muutamiin kysymyksiin liittyvä lisätieto opettajille. Monesti lisätieto on linkki keskeiseen kysymykseen liittyvään palveluun tai nettisivuun.

TVT-opiskelussa

1 TVT-opiskelussa	
<i>Kysymys:</i>	<i>Lisätieto opettajille:</i>
1.1 Oletko etsinyt Internetistä tietoa tehtäviisi?	Esim. hakukoneella tai Wikipediasta .
1.2 Oletko käyttänyt sähköistä oppimisympäristöä opiskelussa?	Peda.net tai G-Suite
1.3 Oletko pelannut oppimispeljä?	
1.4 Oletko harjoitellut tehokasta	NäppisTaituri

kirjoittamista NäppisTaiturilla?	
1.5 Oletko tehnyt sähköisiä tehtäviä?	Esim. kirjoihin liittyviä, netistä löydettyjä tai opettajan itse tekemiä (Peda.netin lomake , Google Forms, Kahoot , Socrative , yms.)
1.6 Oletko käyttänyt sähköisiä kirjoja?	Esim. Edustore-moduulin kautta Peda.netissä
1.7 Oletko palauttanut tehtävän (esim. tutkielma, kirjoitelma, yms.) sähköisesti opettajalle arvioitavaksi?	Peda.netin palautuskansio .
1.8 Oletko tehnyt ryhmätöitä sähköisessä ympäristössä yhteisen alustan(Peda.net) tai jaetun tiedoston(Drive) kautta tai jotain muuta palvelua käyttäen?	Muita mahdollisia palveluja ovat mm. Padlet ja Awwapp (yhteinen valkotalu).
1.9 Oletko käyttänyt digitaalisia välineitä ja sovelluksia monialaisen oppimiskokonaisuuden tehtävissä?	Esim. AnswerGarden sanapilvi, MindMup käsitekartta
1.10 Oletko saanut tai antanut opiskeluun liittyvää palautetta tai arviointeja sähköisesti?	Peda.netin kommentointi- ja arviointitoiminnot

Oma tuottaminen

2 Oma tuottaminen	
<i>Kysymys:</i>	<i>Lisätieto opettajille:</i>
2.1 Oletko tallentanut tuotoksiasi sähköiseen portfolioon?	
2.2 Oletko tehnyt kirjoitelman tekstinkäsittelyohjelmalla?	Esim. Wordpad, Word, Libre Office Writer Google Docs
2.3 Oletko tehnyt digitaalisen kuvan piirto-ohjelmalla?	Esim. Paint, Libre Office Draw, Google Drawings, Sumopoint
2.4 Oletko tehnyt esityksen esitysgraafiikkaohjelmalla?	Esim. Power Point, Libre Office Impress, Google Slides
2.5 Oletko tehnyt oman videon tai animaation?	Esim. Movie Maker (Elokuvatyökalu), Stop Motion Studio , iMovie , We Video . yms.
2.6 Oletko tehnyt digitaalisen tarinan ohjelmoimalla?	Scratch
2.7 Oletko käyttänyt lähteitä ja lähdeviittauksia omissa tuotoksissasi?	
2.8 Tunnetko tekijänoikeudet ja osaat käyttää ja jakaa vain luvallista materiaalia?	

Kohta 2.6 on otsikon "Oma tuottaminen" alla sen vuoksi, että digitaalisen tarinan laatimisessa tarvitaan myös monia muita tuotoksia. Ohjelmointi on siinä vain väline, joka kokoaa osatuotokset yhteen ja kuljettaa tarinan läpi. Digitaalinen tarina muodostuu aina vähintään tarinan tekstistä ja siihen liittyvistä kuvista. Kuvat voivat olla Scratchin kirjastosta valittuja, itse piirrettyjä tai valokuvattuja. Lisäksi tarinassa voi olla myös ääniä. Tarinan teksti voidaan kertoa äänenä ja siinä voi olla myös musiikkia sekä äänitehosteita.







Ohjelmointi ja robotiikka

3 Ohjelmointi ja robotiikka	
<i>Kysymys:</i>	<i>Lisätieto opettajille:</i>
3.1 Oletko ohjelmoinut Bee Bot -robottia?	Bee Bot
3.2 Oletko tehnyt ohjelmointitehtäviä Code.org -ympäristössä?	Code.org
3.3 Oletko ohjelmoinut omia ohjelmia Scratch:llä?	Scratch
3.4 Oletko ohjelmoinut Crumble tai Micro:bit mikro-ohjainta?	Valmiit työohjeet: Crumble Micro:bit
3.5 Oletko rakentanut komponenteista oman virtapiirin mikro-ohjaimen yhteyteen (esim. LED-virtapiiri)?	Valmiit työohjeet: Crumble Micro:bit
3.6 Osaatko käyttää ohjelmassa komentoja ja niiden parametreja sekä ehto- ja toistorakenteita ?	Voidaan harjoitella kaikissa ympäristöissä (Code.org, Scratch, Crumble ja Micro:bit)
3.7 Osaatko itsenäisesti suunnitella ja ohjelmoida haluamasi ohjelman?	

Viime vuosina Alajärven ja Vimpelin perusopetuksessa on panostettu vahvasti OPS2014 mukaiseen ohjelmoinnin opetukseen. Koulutuksissa on käyty läpi mm. tietokoneettomia ohjelmointiharjoituksia, ohjelmoimalla pelattavia pelejä ja ohjelmoinnin perusteita Code.org-ympäristössä. Omien ohjelmien ohjelmointia on harjoiteltu Scratch-ohjelmointi- ympäristössä.

Robottiikan ja automaation yhteydessä ohjelmitavina laitteina alakouluissa käytetään Crumble (luokat 3-4) ja Micro:bit (luokat 5-6) mikro-ohjaimia. Kaikilla alueen alakouluilla on käytettävissä Micro:bit mikro-ohjaimia. Ohjelmoinnin oppimispolku kuvaa tiivistetysti ohjelmoinnin sekä robotiikan ja automaation opetuksen peruskouluissa.

Perusopetuksen ohjelmoinnin oppimispolku			
Laitteet			
Alakoulu			Yläkoulu
Bee Bot	Crumble	Micro:bit	Arduino Uno
			
Ohjelmointiympäristöt			
Alakoulu			Yläkoulu
Ohjelmointi koodipalikoilla graafisessa ympäristössä:			Lausekielinen ohjelmointi:
<ul style="list-style-type: none"> • Ohjelmoimalla pelattavat pelit • Code.org, Scratch Junior, Scratch • Crumble mikro-ohjaimen ohjelmointiympäristö • Micro:bit mikro-ohjaimen ohjelmointiympäristö 			<ul style="list-style-type: none"> • Arduino IDE • Python oppikirjoista

Vuosina 2018-2019 toteutetussa "Nuoret Värkkärit" -hankkeessa on laadittu suuri määrä valmiita työohjeita omien virtapiirien rakentamiseksi sekä Crumble ja Micro:bit mikro-ohjainten ohjelmoimiseksi. Työohjeet löytyvät "[Nuoret Värkkärit](#)" -hankkeen Peda.net-sivulta. Näitä ohjeita käytetään mm. käsityön ja matematiikan yhteydessä. Työohjeiden kuvaukset ja linkit on koottu myös hankkeessa laadittuun "[Peruskoulun teknologiaoppaaseen](#)".

Viereisessä kuvassa on Alakylän 5-6 luokan oppilaiden [itsenäisesti suunnittelema, rakentama ja ohjelmoima vekotin](#).



Käyttöjärjestelmä, ohjelmistot ja laitteet

4 Käyttöjärjestelmä, ohjelmistot ja laitteet	
<i>Kysymys:</i>	<i>Lisätieto</i>
4.1 Osaatko kopioida, leikata ja liittää tekstiä sekä kuvia ja siirtää niitä ohjelmasta toiseen?	
4.2 Osaatko käyttää samanaikaisesti useita ohjelmia ja siirtyä ohjelmasta toiseen?	
4.3 Osaatko antaa tiedostolle nimen ja tallentaa sen haluamaasi paikkaan?	
4.4 Osaatko kopioida, siirtää ja nimetä tiedostoja sekä kansioita?	
4.5 Osaatko valita tulostimen ja tulostaa työsi?	
4.6 Osaatko jakaa tiedostoja?	
4.7 Osaatko siirtää kuvatiedostoja mobiililaitteesta tietokoneelle?	
4.8 Osaatko siirtää muita tiedostoja (esim. video tai ääni) mobiililaitteesta tietokoneelle?	
4.9 Osaatko ottaa tärkeistä tiedostoista varmuuskopion?	
4.10 Osaatko muuttaa tietokoneen asetuksia ohjauspaneelistä?	
4.11 Osaatko yhdistää tietokoneen tai mobiililaitteen langattomaan lähiverkkoon?	

4.12 Oletko perehtynyt tietoturvallisuuteen?	
4.13 Minkä ohjelman käytössä olet erityisen taitava?	

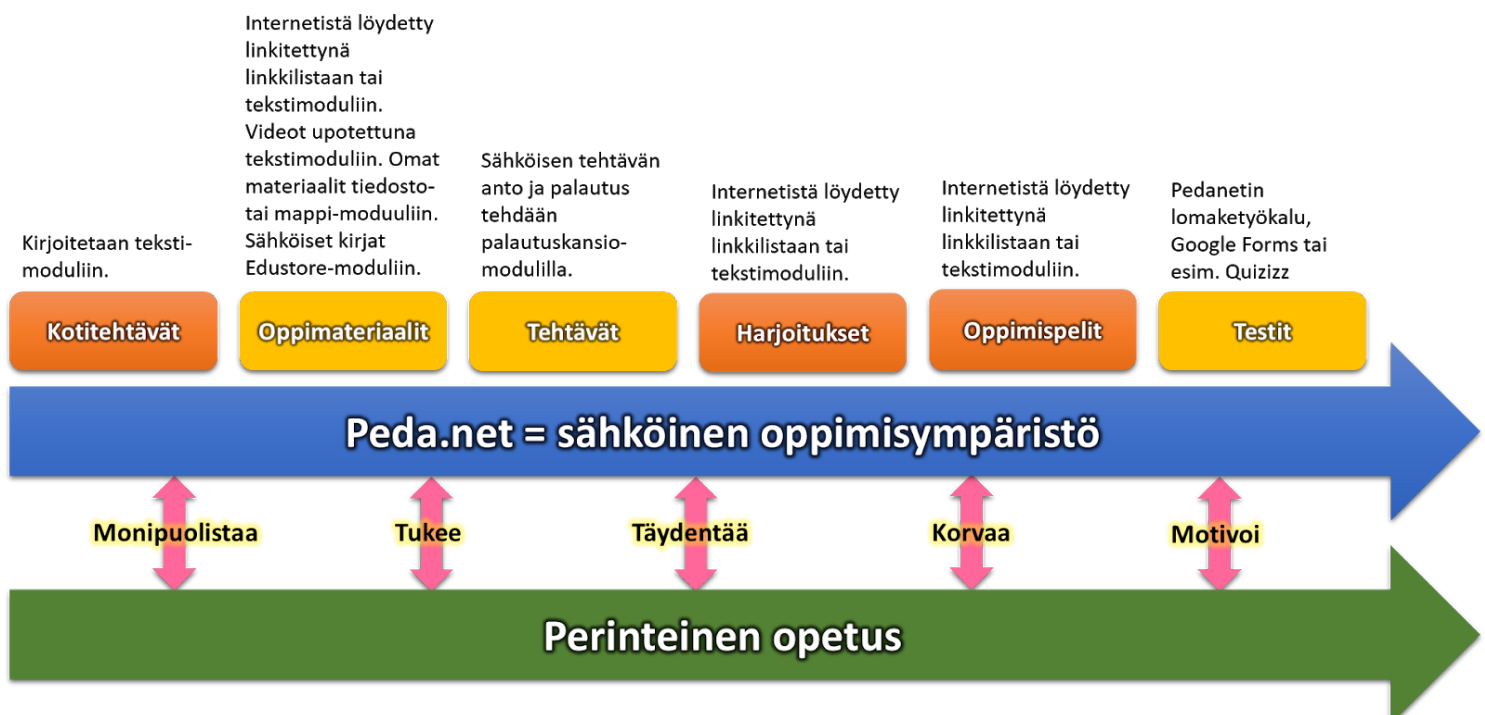
Sähköinen oppimisympäristö

Lähes kaikki alueen alakoulut käyttävät Peda.netiä sähköisenä oppimisympäristönä (Vimpelin yhteiskoululla rinnalla G-Suite). Peda.net on yksi helppokäyttöisimmistä sähköisistä oppimisympäristöistä ja siinä on paljon potentiaalia opetuksen digitalisoimiseksi. Peda.netin ainoa tarkoitus ei suinkaan ole toimia koulun julkisena nettisivuna, vaan ennen kaikkea sähköisenä oppimisympäristönä, jossa voi opiskella myös ajasta ja paikasta riippumatta.

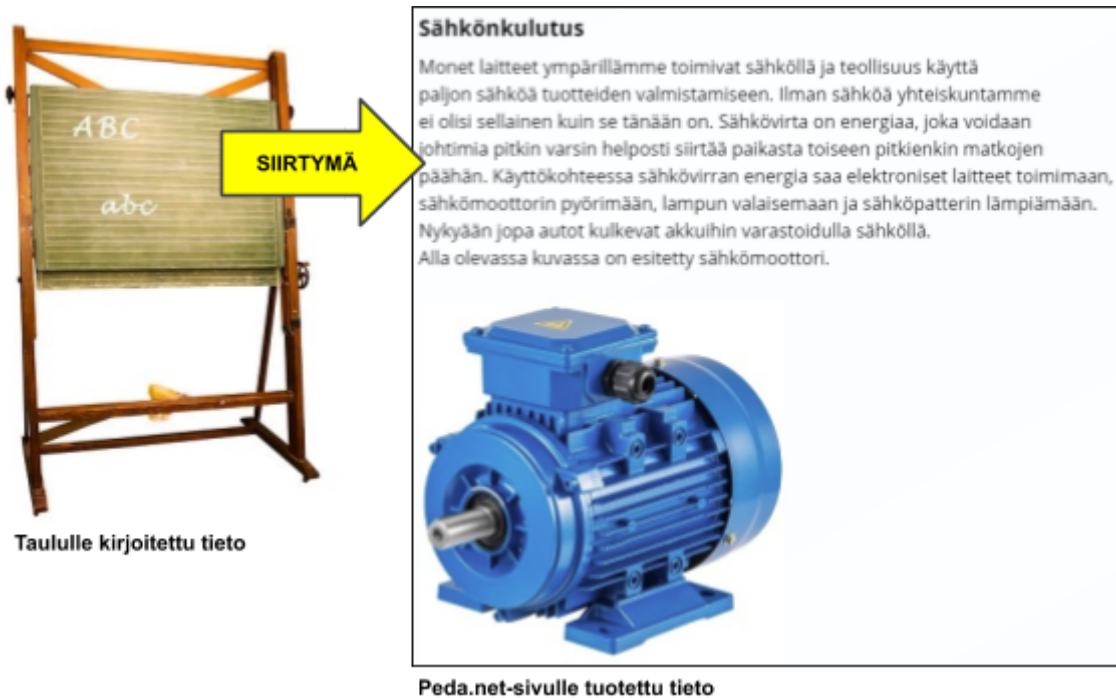
[Peda.net - Koulun sähköinen oppimisympäristö](#) (koulutusmateriaali)

Sähköinen oppimisympäristö rakentuu seuraavista elementeistä:

- Luokkien sivut ja aineiden sivut
- Kaksisuuntainen viestintäkanava opettajan ja oppilaiden välillä:
 - Tehtävän anto ja palautukset sähköisesti
 - Palautusten arviointi ja kommentointi
- Materiaalien jakokanava:
 - Oppimateriaalit, harjoitukset ja tehtävät
 - Sähköiset kirjat (Edustore-moduulilla)
 - Linkit (oppimispelit, harjoitukset, aineistot, ym. Internetistä löydetty sisältö)
- Viestintä oppilaiden välillä:
 - Yhteisöllinen työskentely
 - Vertaisarviointi ja palautteen anto



Monet asiat, jotka on aiemmin kirjoitettu tai piirretty taululle voidaankin nyt tehdä suoraan aineen Peda.net-sivulle. Näin toimien muodostuu vuosien varrella kattava kokoelma sähköisessä muodossa olevaa aineistoa, jota sekä opettajan että oppilaiden on helppo käyttää.



Taululle kirjoitettu teksti tai piirretty kuva voidaan myös kuvata puhelimella/tabletilla ja tallentaa kuvana aineen sivulle. Jos käytössä on ölytaulu, niin siihen tuotettu tieto voidaan helposti ottaa kuvana talteen. Peda.netin tekstimoduuliin voidaan tekstin lisäksi upottaa kuvia ja videoita (videoiden upotus YouTuben kautta). Peda.netin tiedostomoduuliin voidaan suoraan ladata video mobiililaitteesta.

Koulutus ja tuki

TVT-strategian mukaiseen toimintaan opettajille tarjotaan koulutusta ja tukea. Strategia jalkautetaan omassa aloituskoulutuksessa ja sen yhteydessä opettajat vastaavat koulutustarvekyselyyn. Kyselyn tuloksia käytetään koulutusten ja tuen kohdentamisessa kouluille ja opettajille. Kyselylomake on laadittu Digitaitokortin muotoon ja koulutuksen tavoitteena on antaa opettajille kortin mukainen osaaminen. Tätä osaamista he sitten käyttävät opetuksessa Digitaitokortin täyttämiseksi.

Linkki: [Koulutustarvekysely opettajille](#)

Aiemmissa hankkeissa on laadittu paljon koulutus- ja ohjemateriaaleja opettajien käyttöön. Materiaalit on koottu Alajärven Peda.netiin sivustolle "Tieto- ja viestintäteknologia". Pulmatilanteissa on hyvä katsoa, löytyisikö näistä materiaaleista ratkaisu.

Linkit:

[Tieto- ja viestintäteknologia -sivusto](#)

[Alakoulun TVT-aakkoset](#)

[Alakoulun opettajan TVT-opas](#)

Opettajien on myös milloin tahansa mahdollista kysyä TVT-koordinaattorilta ja digitutoreilta koulutusta sekä tukea tieto- ja viestintäteknologiaan liittyvistä asioista.

Jatkuva kehitys

Opettajat ovat pedagogiikan ja oman työnsä parhaita asiantuntijoita ja heiltä toivommekin ideoita opetuksen digitalisoimiseksi. Yhdessä TVT-koordinaattorin johdolla voimme toteuttaa hyvät ideat ja levittää ne alueemme kaikkii kouluihin. Yksi hyvä toteutettu esimerkki on oppilaan itsearviointilomakkeiden keräys ja muunto sähköiseksi lomakepankiksi.

Jos sinulla on jokin kehitysidea, niin lähetä se rohkeasti TVT-koordinaattorille. Jos olet havainnut jonkin parantamista tai kehittämistä kaipaavan, TVT:n liittyvän kohteen, niin kerro myös siitä TVT-koordinaattorille

Linkki: [TVT-koordinaattorin yhteystiedot](#)