

IIN KUNNAN VARHAISKASVATUKSEN JA OPETUSTOIMEN TVT- STRATEGIA 2020-2023

Opetus- ja varhaiskasvatuslautakunta 11.6.2020



JOHDANTO

lin kunnan opetus- ja varhaiskasvatustalautakunta päätti kokouksessaan 19.9. 2019 perustaa lin kunnan opetuspalveluiden tvt-strategiatyöryhmän. Tvt- strategiatyöryhmän keskeisenä tavoitteena on luoda lin kunnan opetuspalveluihin tvt – strategia, jossa on sisältönä henkilöstön koulutus- ja kehittämissuunnitelma, laitekannan, välineistön ja ympäristöjen hankkimisen periaatteet, opetukselliset tavoitteet, tietoturvan toteuttaminen ja digitaalisten ja sähköisten toimintaympäristöjen kokonaisarkkitehtuuri. Strategia toteutetaan yhteistyössä varhaiskasvatuksen, perusopetuksen ja lukion kanssa.

lin kunnan tvt-strategiaa työstäneeseen työryhmään on kuulunut: Henri Hand, Jaakko Kenttä (30.12.2019 asti), Juuso Kojo, Tuomas Kulha, Tuomo Lukkari, Anna-Leena Moilanen, Ohto Nordberg (8.1.2020 alkaen) Jouni Rajanen, Hannu Ruotsalainen, Taisto Soininen (pj), Kirsti Tuominen, Virpi Uutela, Markku Varanka, Jukka Vasama ja Henna-Riikka Ylitalo. Työryhmä kokoontui lukuvuoden 2019- 2020 aikana seitsemän kertaa. Työryhmän lisäksi strategian työstämiseen ovat osallistuneet päiväkotien ja koulujen henkilöstöt.

Strategiasta on tehty hyvin konkreettinen ja käytännönläheinen. Strategia tulee iiläisten lasten ja nuorten sekä varhaiskasvatuksen ja koulujen henkilöstön ohjekirjaksi, jota toteuttamalla tietotekninen osaamisen taso saadaan nostettua ja vakiinnutettua. Eri ikäkausille on suunniteltu omat osaamistasonsa, joita toteutetaan kaikissa yksiköissä. Strategia muodostaa yhtenäisen kokonaisuuden, mutta se on selkeyden vuoksi jaettu kolmeen osaan; varhaiskasvatuksen, perusopetuksen ja lukion osioihin.

Tvt-strategian tekeminen on ensimmäinen askel sen toteuttamiseksi. Jotta strategia saadaan vietyä arkeen, sen käytännön toteutukseen tarvitaan tukea. Strategia tarvitsee myös jatkuvaa päivitystä, koska esim. etäopetuksen toteuttaminen vaatii suunnittelua ja opastusta. Strategian toteuttamista on myös arvioitava jatkuvasti, jotta tavoitteet tulee saavutetuksi.

VARHAISKASVATUKSEN TVT-STRATEGIA 2020-2023

JOHDANTO

lin kunnan varhaiskasvatuksen tieto- ja viestintäteknologiastrategia 2020-2023 perustuu varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin (varhaiskasvatustuki 9§) ja esiopetuksen opetussuunnitelmaan (perusopetuslaki 14§) sekä lin kunnan paikallisiin varhaiskasvatus- ja esiopetussuunnitelmiin.

TVT-osaaminen on varhaiskasvatus- ja esiopetussuunnitelmien mukaan tärkeä kansalaistaito, ja se on yksi laaja-alaisen osaamisen alue ja osa monilukutaitoa. Monilukutaidon ja TVT-osaamisen kehittymisen edistäminen ja tukeminen on varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen tehtävä kotien rinnalla. Laaja-alaisen osaamisen tavoitteet ovat keskeinen osa varhaiskasvatus- ja esiopetussuunnitelman perusteita. Laaja-alaisen osaamisen tarve nousee ympäröivän toimintaympäristömme muutoksista. Nyt ja tulevaisuudessa edellytetään tiedon- ja taidonalat ylittävää ja yhdistävää tietoa ja osaamista. Osaamisen kehittyminen alkaa varhaislapsuudessa ja jatkuu läpi elämän. Laaja-alaisen osaamisen kehittymiseen vaikuttaa se, miten varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa toimitaan, miten eri oppimisympäristöjä käytetään sekä miten lasten hyvinvointia ja oppimista tuetaan. Laaja-alaisen osaamisen tavoitteet otetaan huomioon toimintakulttuurin ja oppimisympäristöjen kehittämisessä sekä pedagogisen toiminnan suunnittelussa.

VISIO JA TAVOITTEET

Varhaiskasvatuksessa turvataan kaikkien lasten tasapuolinen mahdollisuus käyttää tieto- ja viestintäteknisiä laitteita ikätason huomioon ottavalla tavalla. Tieto- ja viestintäteknologia luo osaltaan monia pedagogisesti mielekkäitä mahdollisuuksia pedagogiikan kehittämiseen. Lapset keksivät usein ohjelmista ominaisuuksia, jotka ovat aikuisille uusia ja siksi kasvattajilta vaaditaan rohkeutta tehdä tilaa lasten kokeiluille.

Varhaiskasvatuksen tieto- ja viestintäteknologian käytön pedagogiset tavoitteet

- TVT tukee pedagogista työtä
- TVT:n avulla lasten aloitteet ja ajatukset tulevat näkyviksi
- Lapset voivat hyödyntää ideoidensa esiin tuomisessa tietoteknisiä keinoja. Lapset voivat itse tai aikuisen tuella kuvata leikin kulkua ja roolihahmojen toimintaa. Näin leikki jäsentyy, ja aikuinen ymmärtää paremmin leikin idean. Tämän jälkeen aikuisen on helpompi tehdä lasten aloitteiden pohjalta ehdotuksia leikin kehittämiseen
- Lapset voivat itse ottamiensa kuvien avulla kertoa heille tärkeistä asioista - esimerkiksi päiväkodin mukavista tai pelottavista paikoista
- Teknologiakasvatuksen keinoin käydään läpi lasten turvataitoja ikätasoisesti
- Teknologiakasvatuksen tavoitteena on kannustaa lapsia tutustumaan tutkivaan ja kokeilevaan työtapaan. Lapsia ohjataan myös havainnoimaan ympäristön teknologiaa ja keksimään omia

luovia ratkaisuja. Lapsia rohkaistaan tekemään kysymyksiä, etsimään niihin yhdessä vastauksia ja tekemään päätelmiä

- Lasten kanssa havainnoidaan arjessa esiintyviä teknisiä ratkaisuja ja tutustutaan tietoteknologiaan laitteisiin sekä niiden toimintaan. Erityistä huomiota kiinnitetään koneiden ja laitteiden turvalliseen käyttöön. Lapsille tarjotaan mahdollisuuksia toteuttaa omia ideoitaan esimerkiksi rakennellen eri materiaaleista sekä kokeilla eri laitteiden toimintaa. Lapsia kannustetaan kuvailemaan tekemiään ratkaisuja. Pulmia ratkotaan ja onnistumisista iloitaan yhdessä. Tavoite on, että lasten omakohtaisten kokemusten myötä herää ymmärrys siitä, että teknologia on ihmisen toiminnan aikaansaamaa. Toiminnassa voidaan hyödyntää lähiympäristön teknologisia ratkaisuja, esimerkiksi leluja, ja tutkia niiden toimintaperiaatteita
- Leikeissä, tutkimisessa, liikkumisessa sekä taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa hyödynnetään *pedagogista dokumentointia*. Kuvia ja videoita käytetään toiminnan dokumentoinnissa sekä varhaiskasvatustyön arvioinnin ja suunnittelun tukena. Lapsen kasvua ja kehitystä tuodaan näkyväksi monipuolisesti kuvien ja dokumenttien avulla yhdessä lapsen ja huoltajien kanssa
- Pedagogisen dokumentoinnin välineitä voivat olla mm. Infotaulut, valokuvat, videot, kasvunkansiot, Vaka mobiilin kommentti-kenttä, älytaulut, digikehykset, sosiaalinen media (mm.Instagram)
- Opetuksellisia tavoitteita tukevat pelit ovat myös osa kasvun ja oppimisen tukea
- TVT:n keinoin tallennetut toimintatilanteet mahdollistavat kehittämistyötä tukevan palaamisen kasvatuksen ja oppimisen hetkiin
- Mediakasvatus osa TVT -laitteiden ja nettiyhteyksien käyttöä
- Varhaiskasvatuksessa mediakasvatuksen tehtävänä on tukea lasten mahdollisuuksia toimia aktiivisesti ja ilmaista itseään yhteisössään. Lasten kanssa tutustutaan eri medioihin ja kokeillaan median tuottamista leikinomaisesti turvallisissa ympäristöissä. Lasten elämään liittyvää mediasisältöä ja sen todenmukaisuutta pohditaan yhdessä lasten kanssa. Samalla harjoitellaan kehittyvää lähde- ja mediakriittisyyttä. Lapsia ohjataan käyttämään mediaa vastuullisesti ottaen huomioon oma ja toisten hyvinvointi. Mediassa esiintyviä teemoja voidaan käsitellä lasten kanssa esimerkiksi liikunnallisissa leikeissä, piirtämällä tai draaman keinoin
- Lapsia ohjataan tieto- ja viestintäteknologian turvalliseen käyttöön opettelemalla laitteiden käyttöä yhdessä aikuisen kanssa; sovitaan yhteisistä säännöistä ja laitteiden käsittelystä. Huomioidaan ergonomia kiinnittämällä huomiota työskentelyasentoihin.
- Harjoitellaan monilukutaidon eri osa-alueita tutkien, leikkien ja kokeillen. Nimetään lasten kanssa asioita, opetellaan merkkien selityksiä ja tutkitaan erilaisia viestejä
- Varmistettava kasvatushenkilökunnan riittävä osaaminen lasten uuden oppimisen ja monilukutaidon edistämiseksi.
- Säännölliset osaamiskartoituskyselyt, yksikkökohtaisten tv-t-yhdyshenkilöiden nimeäminen, koulutus
- Varhaiskasvatushenkilökunnan tulee osata tablet -laitteiden ja tietokoneiden käytön perustaidot: Laitteen avaaminen ja sulkeminen, sovellusten avaaminen, sulkeminen ja käytön perusteet, kuvien ja videoiden ottaminen tablet -laitteilla
- Sosiaalisen median käyttöönotto yhteisin periaattein (mm. yksikkökohtaiset Instagram-profiilit, WhatsAppin käyttö viestinnässä)
- Sähköisen viestintäalustan käyttöönotto varhaiskasvatuksessa

TVT-välineiden hyödyntäminen lapsen toiminnanohjauksessa, havainnoinnissa sekä dokumentoinnissa

Lapsi aktiivisena toimijana	Oppimisympäristön havainnointi
<ul style="list-style-type: none"> • Lapset kuvaavat ja piirtävät itse omia tarinoitaan • Lapset kuvaavat annetun ohjeen mukaisesti (esim. punaisia asioita) • Lapset piirtävät tapahtuneita asioita, joita käydään yhdessä läpi • Lasten piirustuksista äänitetään satuja, sadutus • Lasten kanssa haetaan tietoa eri asioista • Kerrottavan tarinan samanaikainen digitaalinen kuvittaminen • Lapset tuottavat materiaalia ja ”opettavat” nuorempia • Tabletin oppimispelit 	<ul style="list-style-type: none"> • Toiminnan kuvaaminen ja arviointi • Lasten toiminnan kuvaaminen ja materiaalin esittäminen lapsille, huoltajille ja henkilökunnalle • Havaintojen tekeminen kuvien avulla • Työväline muistiinpanojen tekemiseen
Toiminnanohjaus	Dokumentointi / seuranta
<ul style="list-style-type: none"> • Toiminnan strukturointi ja toiminnanohjaus (leikkitaulut, toiminnanohjauskuvat, kuvapäiväkirja, itsesäätelyn tukeminen kuvin, QR-koodit)) • Päiväjärjestys kuvin • Ryhmän sääntöjen kuvaaminen • Kasvatus- ja oppimisympäristön visualisointi • Tunnetilojen kuvaus 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuvapäiväkirjan toteuttaminen yhdessä lasten kanssa • Ajan visualisointi • Lapsen edistymisen seuranta • Ryhmän toiminnan visuaalinen dokumentointi

Lapset, TVT-kasvatuksen viitteellinen suunnittelupohja 2020-2023

IKÄ	TEEMAT	HARJOITELTAVAT TAI DOT	SOVELTAMINEN KÄYTÄNTÖÖN	ESIMERKKI-SOVELLUKSIA
1.-3.V	kuva, video, ääni	<ul style="list-style-type: none"> *hienomotoriset taidot (äänen säätö, pyyhkäisy, raahaaminen) *värit, lajittelu *laitteisiin tutustuminen *monilukutaito ja -kyky (mm.yhteiskunnan symboliikan käsittely) 	<ul style="list-style-type: none"> *Yhteiset sopimukset vanhempien kanssa esim.ruutuajasta *Vanhempien osallistaminen *Kuvien/videoiden/äänen ottaminen, nauhoittaminen; lapset saavat itse ottaa ja selata *Musiikin kuuntelu ja tuottaminen *pedagoginen dokumentointi 	<ul style="list-style-type: none"> Candy Adv Papunet pelit QR-reader Garage band Pikku Kakkosen pelit Padlet, Kahoot Kuvakommunikaatio
3.-5.v	kuva, video, ääni, teksti	<ul style="list-style-type: none"> *tutustuminen numeroihin ja kirjaimiin *näppäimistöön tutustuminen, hiiren käyttö laitteisiin tutustuminen *monilukutaito ja -kyky (mm.yhteiskunnan symboliikan käsittely) *oma nimi *mediakasvatus *valokuvaus, videointi, äänittäminen *kuunteleminen, kertominen 	<ul style="list-style-type: none"> *Oman kuvan piirtäminen *lasten tarinoiden kuvittaminen ja äänittäminen *lapsi dokumentoi itse *tykin, dokumenttikameran käyttö *piirtäminen mallista/läpi värityskuvien kopiointi *pedagoginen dokumentointi 	<ul style="list-style-type: none"> Molla ABC SeeSaw Ekapeli ABC juhlat Mollan riimiparit Matikkajuna SymWriter
Esiopetus	kuva, video, ääni, teksti	<ul style="list-style-type: none"> *kuuntelemisen ja kertomisen taidot *laitteiden käyttö *näppäimistön käyttö, hiiren käyttö *monilukutaito ja -kyky (mm.yhteiskunnan symboliikan käsittely) *tiedonhaku *oman nimen kirjoittaminen *riimiparin tuottaminen *tarinan kerronta *tiedon haku 	<ul style="list-style-type: none"> *pedagoginen dokumentointi *tiedon haku ja kynätehtävät yhdessä *pelit *eri liikuntatavat 	<ul style="list-style-type: none"> *esiopetuksessa käytettävät digimateriaalit *SeeSaw *QR-reader *Garage Band Matikkajuna Molla ABC Mollan riimiparit Ekapeli ABC juhlat SymWriter

Tavoitetaso

Tavoitteena on vuosien 2020-2023 aikana

- varmistaa kaikkien opetus- ja varhaiskasvatuspalveluiden yksiköiden laitekannan riittävä taso, tietokoneiden ja muiden tarvittavien laitteiden riittävä määrä ja riittävän lyhyt kierto sekä monipuolisuus. Hankinnoissa huomioidaan mahdollisuuksien mukaan käyttäjien erilaiset tarpeet. Mobiililaitteissa tulee olla hyvä kuvanlaatu ja muut ominaisuudet (mm. kamera, tallennustilan määrä)
- Liikuteltavat (kallistettavat, korkeussäädettävät) interaktiiviset kosketusnäytöt (1 näyttö/2-3 lapsiryhmää kohden)
- Lasten käyttöön opetuskoneita (yli 3v ryhmissä 1 kone/lapsiryhmä)
- Lasten käyttöön riittävä määrä tabletteja (1 tabletti / 4 lasta)
- Henkilökunnan käyttöön riittävä laitteisto (tietokoneet ja tabletit)
- Dokumenttikamerat (1 laite/1-3 lapsiryhmää kohden)
- Varhaiskasvatuksen opettajille omat kannettavat työkäyttöön
- Uuden oppimisympäristön varustamisessa huomioidaan; äänentoisto, liikuteltavat interaktiiviset kosketusnäytöt, riittävä määrä tietokoneita ja tabletteja (lapset, henkilökunta)
- mahdollisuuksien mukaan hyödynnetään lasten käyttöön muusta käytöstä poistettujen puhelinten

- varmistaa henkilökunnan osaamistaso peruskäytön osalta
- Office365 (Outlook, Word, Excel, Teams)
- Varhaiskasvatuksen asiakastietojärjestelmien peruskäyttö (Vaka Mukana, Vaka Mobiili)
- I PADin peruskäyttö, yleisimpien sovellusten käyttö
- valokuvien muokkaus
- wilman käyttö (esiopetus)

- järjestää kohdennettua ja täydentävää koulutusta osalle henkilökunnasta
 - mm. koodauksen perusteet, animaation tekeminen

- luoda varhaiskasvatuksen yksiköihin ja perhepäivähoitoon TVT-vastuuhenkilöjärjestelmä
- 1-2 vastuuhenkilöä/varhaiskasvatusyksikkö

- ottaa käyttöön varhaiskasvatuksen sähköinen viestintäalusta ja oppimisympäristö
- kaikki varhaiskasvatuksen yksiköt, lapset, huoltajat

OSAAMINEN JA KEHITTÄMISTOIMINTA

Henkilöstö

Henkilökunnan TVT osaamista kartoitetaan säännöllisillä osaamiskyselyillä, joiden perusteella järjestetään kohdennettua koulutusta eri osaamistasoilla.

- Tarjotaan henkilöstölle koulutusta eri osaamistasoille tarpeen mukaan: perustason täydennyskoulutusta liittyen välineistöön ja sen hallintaan, TVT:n laajempaan käyttöön sekä mediakasvatukseen liittyvää koulutusta pedagogisesta näkökulmasta
- Koulutetaan TVT vastuuhenkilöt jokaiseen yksikköön
- Yksilöityjä koulutuksia tilannekohtaisesti

TIETOSUOJA VARHAISKASVATUKSESSA

Varhaiskasvatus on kunnan lakisääteinen tehtävä, jonka puitteissa lasten ja huoltajien henkilötietojen käsittely on välttämätöntä. Asiakkaiden henkilötietoja saa käsitellä siltä osin kuin se on välttämätöntä, ja niiden käsittelyssä tulee noudattaa tietosuojasetuksen määrittelemiä tietosuojaperiaatteita. Niitä ovat: lainmukaisuus, kohtuullisuus ja avoimuus, täsmällisyys, eheys ja luottamuksellisuus, tietojen minimointi, säilytyksen rajoittaminen sekä käyttötarkoitussidonnaisuus. Varhaiskasvatustilanteiden myötä varhaiskasvatuksen asiakkuus ei ole enää salassa pidettävää tietoa. Lapsen varhaiskasvatussuunnitelma liitteinen, lapsen tuen tarvetta, tukitoimia ja henkilökohtaisia ominaisuuksien arviointia koskevat tiedot sekä erityisiä henkilötietoja sisältävät tiedot ovat edelleen salassa pidettäviä tietoja.

Kuvien ja videoiden ottaminen on pedagogisen dokumentoinnin keskeinen osa. Aina kuvatessa tai videoidessa tulee pohtia kuvan tai videon tarpeellisuutta ja suhdetta pedagogiseen dokumentointiin. Huoltajalta pyydetään aina suostumus lapsen kuvaamiseen tai videointiin.

Lasten tuotoksista otettujen kuvien ja videoiden julkaisuun lapselle syntyy tuotoksiinsa tekijänoikeus. Tästä syystä suostumus kysytään etukäteen huoltajalta varhaiskasvatuksen esitietolomakkeella jokaisen varhaiskasvatuksen toimintakauden alussa. Kuvaamiseen ja videoimiseen käytetään aina työnantajan antamia laitteita, omilla laitteilla kuvaaminen tai videoiminen on kiellettyä. Varhaiskasvatuksessa voidaan perustaa yksikkökohtaiset Instagram-tilit. Lasten kasvot eivät voi näkyä huoltajille yhteisesti jaetuissa kuvissa, eikä varhaiskasvatuksen sisäisesti yksiköiden välisesti jaetuissa kuvissa. Huoltajalle voidaan jakaa kuvia omasta lapsestaan. WhatsApp –sovelluksen käyttö on mahdollista varhaiskasvatuksessa, kun käytetään viestinnän apuvälineenä ja viestit välitetään vastaanottajalistauksena (ei perusteta ryhmiä huoltajille).

PERUSOPETUKSEN TVT-STRATEGIA 2020-2023

VISIO JA TAVOITTEET

Tieto- ja viestintäteknologia (TVT) on oleellinen osa lin koulujen toimintakulttuuria ja luonnollinen osa opetussuunnitelman toteutusta, jossa oppija on itse aktiivinen toimija. Koulut toimivat oppivana yhteisönä, jossa tutkitaan ja kokeillaan yhdessä myös lähiympäristön sidosryhmät huomioiden.

Oppimisympäristön perustana on ajatus oppilaan oppimiskokemuksesta, ja ympäristö rakennetaan siten, että kokemus toteutuu. Oppimista tapahtuu kokonaisvaltaisesti. Hyvin toteutetut oppimisympäristöt tukevat yhteisöllistä oppimista ja oman osaamisen jakamista. Oppiminen voi olla entistä enemmän ajasta ja paikasta riippumatonta.

lin koulutoimi tekee tvt- strategian mukaista kehittämistyötä. Kehittäminen on järjestelmällistä, yhteiseen oppimiseen tähtäävää, kokeilevaa ja ennen kaikkea sellaista, joka mahdollistaa nykyistä nopeamman reagoinnin muuttuviin tilanteisiin ja tarpeisiin. Kokemus-, tutkimus- ja arviointitietoa tuottamalla vaikutamme koulutuksen kehittämiseen ja ohjaamiseen.

Oppilaat ja opiskelijat saavat opetussuunnitelman mukaiset TVT-aidot jatko-opintoihin, digitaaliseen kansalaisuuteen ja työelämään. Peruskoulun oppilaiden TVT-aidot on kuvattu tarkemmin liitteenä olevassa osaamistasotaulukossa. Harrastuneille tai kiinnostuneille oppilaille ja opiskelijoille tarjotaan erilaisia mahdollisuuksia laajentaa ja syventää osaamistaan esimerkiksi ohjelmoinnissa, työvälinohjelmistojen käytössä tai digitaalisessa ilmaisussa. Mm. valinnaisaineiden ja kerhojen tarjonnassa ja niihin ohjaamisessa huolehditaan, että TVT-painotteiset vaihtoehdot ovat hyvin toteutettavissa.

IIN KOULUJEN TVT- TOIMINNAN KESKEISET TEEMAT

TOIMINTAKULTTUURIN MUUTOS

Rakennetaan yhdessä toimintamalleja, joissa edistetään tuoreiden ideoiden vaihtoa ja toimivien ratkaisujen käyttöönottoa. Digitaalinen sujuvuus, joissa pedagogiikka ja merkityksellinen oppimissisältö sekä tarkoituksenmukainen teknologia, ovat toiminnan keskiössä.

TAIDOT

Arkielämän valmiuksia (tulevaisuuden aidot) tarvitaan oppimistulosten syventämiseen ja opiskelijoiden parempaan valmistamiseen tulevaisuutta varten. Tietotekniikka tarjoaa oppijoille

mahdollisuuksia luoda ja kokeilla erilaisia asioita tavoilla, jotka edistävät korkeamman tason ajattelua ja luovuutta.

ELINIKÄINEN OPPIMINEN

Opetuksessa käytetään menetelmiä, joissa hyödynnetään teknologiaa luovasti ja jotka edesauttavat oppijoiden elinikäisen oppimisen kehittymistä. Opettajien täydennyskoulutuksella kiilu tekniikan ja opetuksen välillä pienenee.

OPPIMISKOKEMUKSET JA YKSILÖLLISYYS

Monipuolisemmat oppimiskokemukset ja oppimisen personointi ovat lisääntymässä. Tavoitteena on tarjota virikkeellisiä toimintoja, jotka vievät oppijan monenlaisiin luoviin oppimisympäristöihin. Keinotekoisien älykkyyden tekniikoiden avulla toimivat adaptiiviset oppimisympäristöt tarjoavat sisältöä, joka on räätälöity kunkin oppilaan erityistarpeiden mukaan. Oppimiskokemusten personoinnin myötä oppijat löytävät yksilönä ja osana ryhmää itsestään juuri niitä ominaisuuksia ja kehittymiskohteita, joiden varassa voi edetä kohti tulevaisuutta.

OSAAMISEN KEHITTÄMINEN JA SEURAAMINEN

Opettajilla on erilaiset koulutustarpeet johtuen opettajien taitotasosta, opetettavasta aineesta ja oppilaiden vuosiluokasta. Osaamisen vähimmäistavoitteena on, että kaikki iiläiset opettajat pystyvät ohjaamaan oppilaitaan osaamistaulukkoon kirjattujen TVT -taitojen saavuttamisessa.

Tuki ja koulutus pyritään viemään, jos mahdollista, koulutettavan omaan yksikköön. Toteutustapoja ovat esimerkiksi ryhmäkoulutukset (erilaisia toteuttajatahoja), vertaistuki, tutorkouluttajien nimeäminen ja resursointi.

Opettajien osaamista seurataan tekemällä vuosittain OPEKA – kysely. OPEKA on verkkopohjainen kysely, joka toimii itsearviointityökaluna opettajille. Sen avulla voidaan arvioida tieto- ja viestintätekniikan opetuskäytön tasoa. Kysely antaa tietoa TVT - valmiuksista suhteessa muihin opettajiin, kouluihin ja valtakunnalliseen tilanteeseen.

lin kunnan laitteistoon ja tunnuksiin liittyvän tuen hoitaa Oulunkaari. Oulunkaaren Helpdeskiin voi ottaa yhteyttä asiakaspalveluliittymää käyttäen, puhelimitse (08) 5875 6169 tai sähköpostilla tuki@oulunkaari.com.

TOIMINTAEDELLYTYSTEN VARMISTAMINEN

VERKKO

Sekä OPPI-, että TOIMI- alueen verkkoyhteyksien toimivuus on ensimmäinen edellytys digitaalisen oppimisympäristön toimivuudelle. Kouluissa pitää olla myös toimiva langaton verkko, johon on mahdollisuus myös lisätä oppilaan oma laite. Samalla varmistetaan laite- ja verkkoinfrastruktuurin riittävyys, toimivuus ja luotettavuus sekä pystytys-, ylläpito- ja tukiresurssien riittävyys.

LAITTEET

Laitteiden toimivuus ja tarkoituksenmukaisuus ovat tärkeä tekijä ja niiden valinta tulee tukea uusimpien opetussuunnitelmien mukaista pedagogista toimintaa. Tavoitteena on, että kaikilla lin kunnan opetuksen henkilökunnalla ja oppilailla on käytettävissään ajantasaiset ja toimivat laitteet. Tietokonelaitteiden osalta Oulunkaaren ICT-palvelut pyrkivät yhtenäiseen ja vakioituun laitekantaan. Laitteet hankitaan puitesopimuksen mukaisesti Oulunkaaren kuntayhtymän ja sen jäsenkuntien yhteisesti kilpailutetulta toimittajalta.

Oppilas- ja opettajakoneiden ylläpidosta ja päivittämisestä vastaa lin kunnassa Oulunkaaren ICT – palvelut. Halutessaan ohjelmiston koneelle/ koneille koulun on ilmoitettava ICT –palveluille koneen tunnus ja yksilöitävä tarvittavat ohjelmistot.

Laitteiston korkeatasoisena pitämisen resursseista tulee huolehtia; varmistetaan laitekannan korkea taso, riittävä määrä, monipuolisuus sekä toimivuuden kannalta tarkoituksenmukainen kierto (esim. 25 % laitteista uusitaan vuosittain, jolloin koko laitekanta noudattaa pääsääntöisesti neljän vuoden kiertoa). Perusopetuksessa laitekannan pitää mahdollistaa TVT:n hyödyntämisen opettamisessa aina niin haluttaessa.

Yläkoulussa jokaisella oppilaalla on oma kannettava tietokone käytössä, tilanne tältä osin on erinomainen. Alakoulujen osalta tavoite strategiakaudella on saada yksi pääte/kaksi oppilasta.

OPPIMISYMPÄRISTÖT

lin kunnan TVT-strategia määrittää, että oppimisympäristöinä käytetään O365 - ja PedaNet - ympäristöä ja oppimateriaaleina mm. eri kirjasarjojen materiaaleja. Opettaja voi perustellusti käyttää laajemminkin eri oppimisympäristöjä ja oppimateriaaleja. Osaamistaulukosta näkee, mitä ja miten eri oppimisympäristöjä ja oppimateriaaleja tulee eri luokka-asteilla toteuttaa. Tavoitteena on tarjota innostavia oppimis- ja arviointiympäristöjä, jotka kehittävät monipuolisesti oppilaiden osaamista.

DIGITAALISET MATERIAALIT

Opettajien yleisimmin käyttämiä sovelluksia ja digitaalisia opetusmateriaaleja ovat kustantajien tarjoamat digimateriaalit. Iin kunnassa pääasiallinen sähköinen toimintaympäristö on Microsoftin O365 -ympäristö. Sen vuoksi Microsoft Office –ohjelmistoperheen osat: Word, Excel ja PowerPoint, kuuluvat varhaiskasvatuksen ja perusopetuksen aikana haltuun otettaviin ohjelmistoihin. Eri osataitojen ajoitus esi- ja perusopetuksen ajalle ilmenee erillisestä liitteestä Iin opetussuunnitelmassa.

Opettajat käyttävät tietokoneilla ja mobiililaitteilla myös muita sovelluksia opetuksessa. Olemassa olevista opetuskäyttöön soveltuvista ohjelmistoista ja ympäristöistä ylläpidetään materiaalipankkia, joka on kaikkien koulujen käytössä. Materiaalipankin ylläpito ja kehittäminen on tutoropettajien vastuulla.

Opettajat käyttävät ohjelmistoja ja sovelluksia muun muassa opetustilanteen pelillistämässä, havainnollistamisessa, esityksissä sekä tiedon keräämisessä ja siirtämisessä. TVT-vastuuopettajien ja opettajien lomakevastausten perusteella suosittuja yksittäisiä sovelluksia ovat muun muassa Kahoot, Ekapeli ja Näppistaituri. Useat opettajat käyttävät opetuksessa hyödyksi myös video- ja animaatioeditointiohjelmiä sekä QR-koodilukijoita.

RESURSSIT

Yksiköiden johdolla on keskeinen rooli TVT-strategian edellyttämien resurssien hankkimisessa ja kohdentamisessa, kehittämistoimien käytäntöön saattamisessa sekä henkilöstön tukemisessa, kannustamisessa ja innostamisessa. Resurssien hankinta ja käytön suunnittelua tehdään yhteistyössä opetustoimen ja kunnan johdon kanssa.

Iin kunnassa toimivat TVT:n pedagogisesta tuesta vastaavat hankerahoituksella toimivat digitutorit. Iin kunta toimii aktiivisena erilaisissa hankehauissa sekä erilaisissa yhteistyöverkostoissa.

TIETOTURVA

Perusopetuksen oppilaiden osaamista tietoturvan osalta kehitetään varhaiskasvatuksessa aloitetun toiminnan pohjalta. Digitaitokalenterissa tietoturvaan perehtyminen etenee järjestelmällisesti ja säännöllisesti muun oppimisen rinnalla. Tutoropettajat perehdyttävät koulujen henkilöstöä tietoturvan osalta.

Iin kunta ottaa käyttöön syksyllä 2020 Navisec Flex -koulutuslupaan, jossa on kaikille kunnan työntekijöille itseopiskelumateriaali GDPR:n ja yleisen tietoturvan ja tietosuojan osalta. Materiaali sisältää päivittyvät itseopiskeluvideot muun muassa turvallisesta salasanasta, henkilötietojen käsittelystä, tietoturvaloukkauksesta, toiminnasta sosiaalisessa mediassa.

TVT-STRATEGIAN ARVIOINTI, SEURANTA JA PÄIVITTÄMINEN

Tutor-opettajien tehtävänä on tarvittavan tuen ja koulutuksen järjestäminen koulujen henkilöstölle, materiaalipankin ylläpito ja kehittäminen sekä TVT-strategiatyöryhmän antamat muut tehtävät.

TVT-strategiatyöryhmä seuraa strategian toteutumista, päivittää sitä ja toimii lin kunnan TVT-ohjausryhmänä. TVT-strategiatyöryhmä raportoi tarpeen mukaan opetus- ja varhaiskasvatuslautakunnalle strategian tilanteesta

Perusopetuksessa oppilaiden ja luokkien tekemistä seurataan osaamistaulukon seurantalomakkeella, jota sekä oppilas että opettaja täyttävät osaamistaulukon mukaisten tehtävien toteuttamisen seuraamiseksi.

PERUSOPETUKSEN TVT-STRATEGIA 2020-2023

VISIO JA TAVOITTEET

Tieto- ja viestintäteknologia (TVT) on oleellinen osa lin koulujen toimintakulttuuria ja luonnollinen osa opetussuunnitelman toteutusta, jossa oppija on itse aktiivinen toimija. Koulut toimivat oppivana yhteisönä, jossa tutkitaan ja kokeillaan yhdessä myös lähiympäristön sidosryhmät huomioiden.

Oppimisympäristön perustana on ajatus oppilaan oppimiskokemuksesta, ja ympäristö rakennetaan siten, että kokemus toteutuu. Oppimista tapahtuu kokonaisvaltaisesti. Hyvin toteutetut oppimisympäristöt tukevat yhteisöllistä oppimista ja oman osaamisen jakamista. Oppiminen voi olla entistä enemmän ajasta ja paikasta riippumatonta.

lin koulutoimi tekee tvt- strategian mukaista kehittämistyötä. Kehittäminen on järjestelmällistä, yhteiseen oppimiseen tähtäävää, kokeilevaa ja ennen kaikkea sellaista, joka mahdollistaa nykyistä nopeamman reagoinnin muuttuviin tilanteisiin ja tarpeisiin. Kokemus-, tutkimus- ja arviointitietoa tuottamalla vaikutamme koulutuksen kehittämiseen ja ohjaamiseen.

Oppilaat ja opiskelijat saavat opetussuunnitelman mukaiset TVT-aidot jatko-opintoihin, digitaaliseen kansalaisuuteen ja työelämään. Peruskoulun oppilaiden TVT-aidot on kuvattu tarkemmin liitteenä olevassa osaamistasotaulukossa. Harrastuneille tai kiinnostuneille oppilaille ja opiskelijoille tarjotaan erilaisia mahdollisuuksia laajentaa ja syventää osaamistaan esimerkiksi ohjelmoinnissa, työvälineohjelmistojen käytössä tai digitaalisessa ilmaisussa. Mm. valinnaisaineiden ja kerhojen tarjonnassa ja niihin ohjaamisessa huolehditaan, että TVT-painotteiset vaihtoehdot ovat hyvin toteutettavissa.

IIN KOULUJEN TVT- TOIMINNAN KESKEISET TEEMAT

TOIMINTAKULTTUURIN MUUTOS

Rakennetaan yhdessä toimintamalleja, joissa edistetään tuoreiden ideoiden vaihtoa ja toimivien ratkaisujen käyttöönottoa. Digitaalinen sujuvuus, joissa pedagogiikka ja merkityksellinen oppimissisältö sekä tarkoituksenmukainen teknologia, ovat toiminnan keskiössä.

TAIDOT

Arkielämän valmiuksia (tulevaisuuden taidot) tarvitaan oppimistulosten syventämiseen ja opiskelijoiden parempaan valmistamiseen tulevaisuutta varten. Tietotekniikka tarjoaa oppijoille mahdollisuuksia luoda ja kokeilla erilaisia asioita tavoilla, jotka edistävät korkeamman tason ajattelua ja luovuutta.

ELINIKÄINEN OPPIMINEN

Opetuksessa käytetään menetelmiä, joissa hyödynnetään teknologiaa luovasti ja jotka edesauttavat oppijoiden elinikäisen oppimisen kehittymistä. Opettajien täydennyskoulutuksella kiulu tekniikan ja opetuksen välillä pienenee.

OPPIMISKOKEMUKSET JA YKSILÖLLISYYS

Monipuolisemmat oppimiskokemukset ja oppimisen personointi ovat lisääntymässä. Tavoitteena on tarjota virikkeellisiä toimintoja, jotka vievät oppijan monenlaisiin luoviin oppimisympäristöihin. Keinotekoisien älykkyyden tekniikoiden avulla toimivat adaptiiviset oppimisympäristöt tarjoavat sisältöä, joka on räätälöity kunkin oppilaan erityistarpeiden mukaan. Oppimiskokemusten personoinnin myötä oppijat löytävät yksilönä ja osana ryhmää itsestään juuri niitä ominaisuuksia ja kehittymiskohteita, joiden varassa voi edetä kohti tulevaisuutta.

OSAAMISEN KEHITTÄMINEN JA SEURAAMINEN

Opettajilla on erilaiset koulutustarpeet johtuen opettajien taitotasosta, opetettavasta aineesta ja oppilaiden vuosiluokasta. Osaamisen vähimmäistavoitteena on, että kaikki iilläiset opettajat pystyvät ohjaamaan oppilaitaan osaamistaulukoon kirjattujen TVT -taitojen saavuttamisessa.

Tuki ja koulutus pyritään viemään, jos mahdollista, koulutettavan omaan yksikköön. Toteutustapoja ovat esimerkiksi ryhmäkoulutukset (erilaisia toteuttajatahoja), vertaistuki, tutorkouluttajien nimeäminen ja resursointi.

Opettajien osaamista seurataan tekemällä vuosittain OPEKA – kysely. OPEKA on verkkopohjainen kysely, joka toimii itsearviointityökaluna opettajille. Sen avulla voidaan arvioida tieto- ja viestintätekniikan opetus käytön tasoa. Kysely antaa tietoa TVT - valmiuksista suhteessa muihin opettajiin, kouluihin ja valtakunnalliseen tilanteeseen.

lin kunnan laitteistoon ja tunnuksiin liittyvän tuen hoitaa Oulunkaari. Oulunkaaren Helpdeskiin voi ottaa yhteyttä asiakaspalveluliittymää käyttäen, puhelimitse (08) 5875 6169 tai sähköpostilla tuki@oulunkaari.com.

TOIMINTAEDELLYTYSTEN VARMISTAMINEN

VERKKO

Sekä OPPI-, että TOIMI- alueen verkkoyhteyksien toimivuus on ensimmäinen edellytys digitaalisen oppimisympäristön toimivuudelle. Kouluissa pitää olla myös toimiva langaton verkko, johon on mahdollisuus myös lisätä oppilaan oma laite. Samalla varmistetaan laite- ja verkkoinfrastruktuurin riittävyys, toimivuus ja luotettavuus sekä pystytys-, ylläpito- ja tukiresurssien riittävyys.

LAITTEET

Laitteiden toimivuus ja tarkoituksenmukaisuus ovat tärkeä tekijä ja niiden valinta tulee tukea uusimpien opetussuunnitelmien mukaista pedagogista toimintaa. Tavoitteena on, että kaikilla lin kunnan opetuksen henkilökunnalla ja oppilailla on käytettävissään ajantasaiset ja toimivat laitteet. Tietokonelaitteiden osalta Oulunkaaren ICT-palvelut pyrkivät yhtenäiseen ja vakioituun laitekantaan. Laitteet hankitaan puitesopimuksen mukaisesti Oulunkaaren kuntayhtymän ja sen jäsenkuntien yhteisesti kilpailutetulta toimittajalta.

Oppilas- ja opettajakoneiden ylläpidosta ja päivittämisestä vastaa lin kunnassa Oulunkaaren ICT – palvelut. Halutessaan ohjelmiston koneelle/ koneille koulun on ilmoitettava ICT –palveluille koneen tunnus ja yksilöitävä tarvittavat ohjelmistot.

Laitteiston korkeatasoisena pitämisen resursseista tulee huolehtia; varmistetaan laitekannan korkea taso, riittävä määrä, monipuolisuus sekä toimivuuden kannalta tarkoituksenmukainen kierto (esim. 25 % laitteista uusitaan vuosittain, jolloin koko laitekanta noudattaa pääsääntöisesti neljän vuoden kiertoa). Perusopetuksessa laitekannan pitää mahdollistaa TVT:n hyödyntämisen opettamisessa aina niin haluttaessa.

Yläkoulussa jokaisella oppilaalla on oma kannettava tietokone käytössä, tilanne tältä osin on erinomainen. Alakoulujen osalta tavoite strategiakaudella on saada yksi pääte/kaksi oppilasta.

OPPIMISYMPÄRISTÖT

lin kunnan TVT-strategia määrittää, että oppimisympäristöinä käytetään O365 - ja PedaNet - ympäristöä ja oppimateriaaleina mm. eri kirjasarjojen materiaaleja. Opettaja voi perustellusti käyttää laajemminkin eri oppimisympäristöjä ja oppimateriaaleja. Osaamistaulukosta näkee, mitä ja miten eri oppimisympäristöjä ja oppimateriaaleja tulee eri luokka-asteilla toteuttaa. Tavoitteena on tarjota innostavia oppimis- ja arviointiympäristöjä, jotka kehittävät monipuolisesti oppilaiden osaamista.

DIGITAALISET MATERIAALIT

Opettajien yleisimmin käyttämiä sovelluksia ja digitaalisia opetusmateriaaleja ovat kustantajien tarjoamat digimateriaalit. Iin kunnassa pääasiallinen sähköinen toimintaympäristö on Microsoftin O365 -ympäristö. Sen vuoksi Microsoft Office –ohjelmistoperheen osat: Word, Excel ja PowerPoint, kuuluvat varhaiskasvatuksen ja perusopetuksen aikana haltuun otettaviin ohjelmistoihin. Eri osataitojen ajoitus esi- ja perusopetuksen ajalle ilmenee erillisestä liitteestä Iin opetussuunnitelmassa.

Opettajat käyttävät tietokoneilla ja mobiililaitteilla myös muita sovelluksia opetuksessa. Olemassa olevista opetuskäyttöön soveltuvista ohjelmistoista ja ympäristöistä ylläpidetään materiaalipankkia, joka on kaikkien koulujen käytössä. Materiaalipankin ylläpito ja kehittäminen on tutoropettajien vastuulla.

Opettajat käyttävät ohjelmistoja ja sovelluksia muun muassa opetustilanteen pelillistämässä, havainnollistamisessa, esityksissä sekä tiedon keräämisessä ja siirtämisessä. TVT-vastuuopettajien ja opettajien lomakevastausten perusteella suosittuja yksittäisiä sovelluksia ovat muun muassa Kahoot, Ekapeli ja Näppistaituri. Useat opettajat käyttävät opetuksessa hyödyksi myös video- ja animaatioeditointiohjelmia sekä QR-koodilukijoita.

RESURSSIT

Yksiköiden johdolla on keskeinen rooli TVT-strategian edellyttämien resurssien hankkimisessa ja kohdentamisessa, kehittämistoimien käytäntöön saattamisessa sekä henkilöstön tukemisessa, kannustamisessa ja innostamisessa. Resurssien hankinta ja käytön suunnittelua tehdään yhteistyössä opetustoimen ja kunnan johdon kanssa.

Iin kunnassa toimivat TVT:n pedagogisesta tuesta vastaavat hankerahoituksella toimivat digitorit. Iin kunta toimii aktiivisena erilaisissa hankehauissa sekä erilaisissa yhteistyöverkostoissa.

TIETOTURVA

Perusopetuksen oppilaiden osaamista tietoturvan osalta kehitetään varhaiskasvatuksessa aloitetun toiminnan pohjalta. Digitaitokalenterissa tietoturvaan perehtyminen etenee järjestelmällisesti ja säännöllisesti muun oppimisen rinnalla. Tutoropettajat perehdyttävät koulujen henkilöstöä tietoturvan osalta.

Iin kunta ottaa käyttöön syksyllä 2020 Navisec Flex -koulutuslupaan, jossa on kaikille kunnan työntekijöille itseopiskelumateriaali GDPR:n ja yleisen tietoturvan ja tietosuojan osalta. Materiaali sisältää päivittyvät itseopiskeluvideot muun muassa turvallisesta salasanasta, henkilötietojen käsittelystä, tietoturvaloukkauksesta, toiminnasta sosiaalisessa mediassa.

TVT-STRATEGIAN ARVIOINTI, SEURANTA JA PÄIVITTÄMINEN

Tutor-opettajien tehtävänä on tarvittavan tuen ja koulutuksen järjestäminen koulujen henkilöstölle, materiaalipankin ylläpito ja kehittäminen sekä TVT-strategiatyöryhmän antamat muut tehtävät.

TVT-strategiatyöryhmä seuraa strategian toteutumista, päivittää sitä ja toimii lin kunnan TVT-ohjausryhmänä. TVT-strategiatyöryhmä raportoi tarpeen mukaan opetus- ja varhaiskasvatuslautakunnalle strategian tilanteesta

Perusopetuksessa oppilaiden ja luokkien tekemistä seurataan osaamistaulukon seurantalomakkeella, jota sekä oppilas että opettaja täyttävät osaamistaulukon mukaisten tehtävien toteuttamisen seuraamiseksi.

IIN KUNNAN ALAKOULUN DIGITAITOKALENTERI

	1. LUOKKA	2. LUOKKA	3. LUOKKA	4. LUOKKA	5. LUOKKA	6. LUOKKA
Elokuu	<p>1. TIETOKONE TUTUKSI JA OMAT TUNNUKSET KÄYTTÖÖN: Oppilaille otetaan käyttöön henkilökohtaiset tunnukset, joilla kirjaudutaan koulun koneille. Sama tunnus toimii kaikkialla Mpass-todennuksella. Keskustellaan salasanan käytön periaatteista. Harjoitellaan koneiden ja ohjelmien käynnistämistä ja sammuttamisrutiinit.</p>	<p>6. TIETOKONERUTIINIEN KERTAUSTA: Kerrataan omien henkilökohtaisten tunnusten käyttö, koneiden ja ohjelmien käynnistämistä ja sammuttamisrutiinit sekä O365 -ympäristöön kirjautuminen. Harjoitellaan tekstin kirjoittamista. Keskustellaan myös hyvästä työskentelyasennosta. Kerrataan Teams-ympäristön käyttö.</p>	<p>11. TIETOKONEIDEN KÄYTÖN PELISÄÄNNÖT JA KERTAUS: Kerrataan käyttäjätunnuksen käyttö, tietokoneen toimintaperiaatteet (käynnistäminen, sammuttaminen, ohjelmien avaaminen ja sulkeminen). Luodaan selkeä kansiorakenne O365-ympäristöön ja harjoitellaan töiden tallentamista sinne. Tässä kannattaa hyödyntää isompia oppilaita apuna. Voidaan pitää esim. kirjautumiskisa siitä, miten nopeasti oppilaat ovat lähtötilanteesta kirjautuneet O365-ympäristöön. Kerrataan Teams-ympäristön käyttö, otetaan käyttöön oppiainekohtaisia kanavia.</p>	<p>21. TIETOKONEIDEN KÄYTÖN PERUSTAITOJA: Kerrataan tietokoneiden käytön peruseriaatteet (mm. kirjautuminen, salasanan käyttö ja vaihtaminen). Päivitetään O365-ympäristössä kansiorakenne ja kerrataan töiden tallentaminen. Tehdään esimerkiksi naulakon nimilappu graffiticreator.net -sivustolla. Harjoitellaan työn lataaminen O365-kansioon. Jatketaan Teams-ympäristön käyttöä yhteisenä työskentelyalustana.</p>	<p>31. KANSIOT JA ERGONOMIA KUNTOON & QR-KOODIT TUTUKSI SEKÄ OPPIMISYMPÄRISTÖJEN KERTAUS: Päivitetään O365-ympäristössä kansiorakenne ja kerrataan töiden tallentaminen. Keskustellaan hyvästä työskentelyasennosta. Harjoitellaan tekemään QR-koodeja esimerkiksi the-qrcode-generator.com -sivustolla. Tulostettuja koodeja voidaan käyttää suunnistuksessa. Jatketaan Teams-ympäristön käyttöä yhteisenä työskentelyalustana ja laajennetaan kansiorakenne oppiaineittain.</p>	<p>41. PROJEKTITYÖALUSTA JA SOSIAALINEN MEDIA: Laajennetaan Teams-ympäristön käyttöä yhteisenä työskentelyalustana. Keskustellaan sosiaalisen median julkisuudesta. Pohjana toimii esimerkiksi seuraavalta sivustolta löytyvät ohjeet: mediataitokoulu.fi/nettielamaa.pdf (Olenko ainoa?).</p>

	1. LUOKKA	2. LUOKKA	3. LUOKKA	4. LUOKKA	5. LUOKKA	6. LUOKKA
Syyskuu			<p>12. KESKUSTELLAAN VIESTIEN LÄHETTÄMISESTÄ JA NETIN KÄYTÖSTÄ: Jokaisella on vastuu omasta viestinnästä. Keskustellaan, millaisia viestejä (esim. kännykällä) on mukava saada ja millaisia viestejä kannattaa lähettää. Jutellaan myös hyvistä käytöstavoista netissä ja millaisia sääntöjä nettimaailmassa tulee noudattaa (mm. kuvien ja tietojen jakaminen).</p>	<p>22. KESKUSTELLAAN NETTIKUSAAMISESTA: Pohditaan yhdessä, millaista nettikusaaminen on, miten se eroaa muusta kusaamisesta ja miten siihen voi puuttua. Hyvänä pohjana toimii esimerkiksi seuraavalta sivustolta löytyvät ohjeet: mediataitokoulu.fi/nettielamaa.pdf (Pääsenkö porukkaan?).</p>	<p>32. KESKUSTELLAAN MEDIAN TURVALLISESTA KÄYTÖSTÄ: Pohditaan yhdessä turvallisia tapoja käyttää mediaa. Harjoitellaan eri tietolähteiden kriittistä arviointia. Mietitään yhdessä, mitä vaatimuksia ja riskejä on omien henkilötietojen käyttämisessä netissä.</p>	<p>42. TYÖPROSESSIN DOKUMENTOINTIA: Harjoitellaan kokonaisen työprosessin dokumentointia digitaalisessa muodossa. Otetaan prosessista kuvia eri vaiheista ja liitetään kuvat osaksi esitystä (esim. Sway, PowerPoint). Liitetään mukaan itsearviointia.</p>
Lokakuu	<p>2. KESKUSTELLAAN TURVALLISESTA KÄYTÖSTÄ</p> <p>Keskustellaan ja jaetaan kokemuksia digitaalisen median käytöstä. Pohditaan ja harjoitellaan yhdessä digitaalisten laitteiden (esim. kännykän) turvallisia käyttötapoja.</p>	<p>7. KESKUSTELLAAN KÄYTÖSTAVOISTA JA NETTIPELAAMISESTA: Mietitään yhdessä, millaisia käytöstapoja tarvitaan käytettäessä digitaalista mediaa. Puhutaan yhdessä nettipelaamisesta. Hyvänä pohjana toimii esimerkiksi seuraavalta sivustolta löytyvä materiaali: mediataitokoulu.fi/nettielamaa.pdf (Pelataanko yhdessä?). TARKISTA LINKKI</p>	<p>13. TEKSTINKÄSITTELYN PERUSTAITOJA: Harjoitellaan lyhyiden tekstien tuottamista O365-ympäristön oikeaan kansioon. Samalla harjoitellaan näppäintaitoja sekä töiden tulostamista. Näppistaituri. Voidaan kirjoittaa tarina tai vaikka sähköinen portfolio oppimiskeskusteluihin.</p>	<p>23. TEKSTINKÄSITTELYN HARJOITTELUA: Tehdään ja jaetaan kirjoitelmia O365-ympäristössä. Annetaan palautetta sähköisesti esim. Wordin kommentti-toiminnolla. Oppilas voi tehdä sähköisen portfolio oppimiskeskusteluihin.</p>	<p>33. TEKSTINKÄSITTELYÄ JA PALAUTTEEN ANTAMISTA: Tehdään kirjallinen tuotos O365-ympäristössä. Harjoitellaan tekstin muokkaamista. Lähetetään oma tuotos esimerkiksi sähköpostilla toiselle oppilaalle. Harjoitellaan palautteen antamista toisen työstä. Oppilas voi tehdä sähköisen portfolio oppimiskeskusteluihin.</p>	<p>43. TEKSTINKÄSITTELYÄ JA MUOKKAAMISTA: Kirjoitetaan teksti sovitusta aiheesta. Harjoitellaan tekstin muokkaamisen perustoiminnot (mm. kappalemuotoilut, kuvan lisääminen, sivun asetukset, kansilehti, pää- ja alaotsikot, sivunumerot ja sisällysluettelo). Oppilas voi tehdä myös sähköisen portfolio oppimiskeskusteluihin.</p>

	1. LUOKKA	2. LUOKKA	3. LUOKKA	4. LUOKKA	5. LUOKKA	6. LUOKKA
Marraskuu			<p>14. TIEDONHAKUA: Suunnitellaan erilaisia tiedonhankintatapoja ja -keinoja. Haetaan tietoa eri lähteistä, harjoitellaan Googlen käyttöä ja luvallisten lähteiden etsimistä. Tutustutaan tekijänoikeuksiin kopiraittila.fi -sivustolla. Opetellaan leikepöydän käyttö ja pikanäppäimiä (mm. Ctrl+c ja Ctrl+v). Kirjoitetaan löydetyt tiedot omin sanoin ja kootaan luvallisia kuvia yhteisesti sovitulle alustalle (esim. Word, PowerPoint tai Sway).</p>	<p>24. TIEDONHAKUA: Harjoitellaan esitelmän tekemistä ja haetaan siihen tietoa, harjoitellaan Googlen käyttöä ja luvallisten lähteiden etsimistä. Muistetaan tekijänoikeudet. Opetellaan käyttämään esitysgrafiikkaohjelmaa (PowerPoint tai Sway), johon kirjoitetaan löydetyt tiedot omin sanoin ja kootaan luvallisia kuvia. Harjoitellaan lähteiden merkitsemistä.</p>	<p>34. TIEDONHAKUA: Tehdään esitelmä sovitusta aiheesta ja haetaan siihen tietoa eri lähteistä. Muistetaan tekijänoikeudet. Käytetään esitysgrafiikkaohjelmaa (PowerPoint tai Sway), johon kirjoitetaan löydetyt tiedot omin sanoin ja kootaan luvallisia kuvia. Merkitään esitelmän lähteet oikein. Harjoitellaan tekijänoikeuksia osoitteessa kopiraittila.fi.</p>	<p>44. TIEDONHAKUA: Tehdään esitelmä sovitusta aiheesta ja haetaan siihen tietoa. Harjoitellaan hakemaan tietoa ja kuvia myös englanniksi. Muistetaan tekijänoikeudet. Käytetään esitysgrafiikkaohjelmaa (PowerPoint tai Sway), johon kirjoitetaan löydetyt tiedot omin sanoin ja kootaan luvallisia kuvia. Merkitään esitelmän lähteet oikein.</p>

	1. LUOKKA	2. LUOKKA	3. LUOKKA	4. LUOKKA	5. LUOKKA	6. LUOKKA
Joulukuu	<p>3. OHJELMOINTIA TASO 1: Harjoitellaan ohjelmointia erilaisten toimintaohjeiden ja leikkien kautta. Lisäksi välineenä voidaan käyttää esimerkiksi Bee-Bot -robotteja. Lisämateriaalia löytyy esimerkiksi sivustolta: innokas.fi/materiaalit/.</p>	<p>8. OHJELMOINTIA TASO 2: Harjoitellaan vaihteittaisia toimintaohjeita leikkien kautta. Ohjelmointia voidaan harjoitella myös iPadin koodaussovelluksilla tai code.org-sivustolla, jonne opettaja voi tehdä luokalleen omat tunnukset. Välineenä voidaan käyttää esimerkiksi Bee-Bot -robotteja tai Lego WeDo -rakenteluserjoja tai Micro:bit-rakennussarja.</p>	<p>15. OHJELMOINTIA TASO 3: Harjoitellaan ohjelmointia käyttämällä esimerkiksi iPadin sovelluksia tai nettisivua code.org, jonne opettaja voi tehdä luokalleen omat tunnukset. Tutustutaan robotiikkaan koululta löytyvien tai lainattavien robottien avulla. Lisämateriaalia löytyy esimerkiksi sivustolta: innokas.fi/materiaalit/.</p>	<p>25. OHJELMOINTIA TASO 4: Harjoitellaan ohjelmointia käyttämällä esimerkiksi iPadin sovelluksia tai nettisivua code.org. Tutustutaan robotiikkaan koululta löytyvien tai lainattavien välineiden (esim. Lego WeDo ja MicroBit) avulla. Lisämateriaalia löytyy esimerkiksi sivustolta: innokas.fi/materiaalit/.</p>	<p>35. OHJELMOINTIA TASO 5: Harjoitellaan ohjelmointia käyttämällä esimerkiksi iPadin sovelluksia tai nettisivuja code.org tai scratch.mit.edu. Syvennyttään robotiikkaan koululta löytyvien tai lainattavien välineiden (esim. Lego WeDo, MicroBit ja Lego Mindstorms) avulla. Lisämateriaalia löytyy esimerkiksi sivustolta: innokas.fi/materiaalit/.</p>	<p>45. OHJELMOINTIA TASO 6: Harjoitellaan ohjelmointia käyttämällä esimerkiksi iPadin sovelluksia tai nettisivuja code.org, scratch.mit.edu tai codecombat.com. Syvennyttään robotiikkaan eri välineiden (esim. Lego WeDo, MicroBit ja Lego Mindstorms) avulla. Keskustellaan ohjelmoinnin merkityksestä teknologiassa.</p>
Tammikuu			<p>16. SÄHKÖPOSTI JA TIEDOSTOJEN JAKAMINEN: Harjoitellaan sähköpostin käyttöä. Kiinnitetään huomiota aloitukseen, kohteliaaseen muotoon ja lopetukseen. Valitaan luokan käyttöön sopiva koulutehtävien tallentamis- ja jakamisalusta sekä harjoitellaan sen käyttöä. Tämä voi olla esimerkiksi O365-ympäristössä (OneDrive, Class Notebook tai Teams).</p>	<p>26. KYSELYIDEN TEKEMISTÄ: Tehdään tietokilpailu tai kysely Forms-sovellusta käyttäen. Harjoitellaan jakamaan kyselyn linkki sähköpostina. Opettaja voi tehdä sähköpostiin luokalle oman ryhmän, jolloin kyselyiden jakaminen oppilaiden välillä on helppoa.</p>	<p>36. TUTUSTUMISTA TAULUKKOLASKENTAAN: Harjoitellaan taulukkolaskentaohjelman käyttöä O365-ympäristön Excel-työkalulla. Voidaan tehdä taulukko sovitusta aiheesta (esim. lempiruuat). Taulukon pohjalta luodaan diagrammi.</p>	<p>46. TAULUKKOLASKENTAA: Harjoitellaan Excel-ohjelmalla tekemään esimerkiksi pohja oman keskiarvon laskemiseksi. Lisäksi harjoitellaan pienen mielipidetutkimuksen tekemistä. Tehdään esimerkiksi pareittain kysely valitusta aiheesta Forms-työkalulla ja koostetaan vastaukset Excel-ohjelman taulukkoon ja esitetään tulokset diagrammeina.</p>

	1. LUOKKA	2. LUOKKA	3. LUOKKA	4. LUOKKA	5. LUOKKA	6. LUOKKA
Helmikuu	<p>4. TEKSTINKÄSITTELYN ALKEITA: Harjoitellaan näppäintaitoja sekä tekstin tuottamista. Tutustutaan O365-ympäristöön. Käytetään Word Online -sovellusta kirjoittamiseen. Voidaan esimerkiksi kirjoittaa runo. Tutustutaan Teams-ympäristöön.</p>	<p>9. TIEDONHAKUA JA TEKSTINKÄSITTELYÄ: Tutustutaan tekijänoikeuksiin kopiraattila.fi -sivustolla. Haetaan tietoa ja kuvia sovitusta aiheesta. Kerätään tiedot O365-ympäristöön ja muokataan siitä oma pieni tuotos esimerkiksi Word- tai PowerPoint -ohjelmalla.</p>	<p>17. KUVANKÄSITTELYÄ: Harjoitellaan kuvien ottamista ja niiden muokkaamista. Voidaan käyttää esimerkiksi iPadeja kuvaamiseen ja iPadin omaa sovellusta kuvien muokkaamiseen.</p>	<p>27. MUOKATAAN YHDESSÄ: Harjoitellaan yhdessä muokkaamaan samaa tiedostoa. Tätä voidaan tehdä O365-ympäristössä esimerkiksi Word Onlinessa.</p>	<p>37. KUVATAIDETTA DIGITAALISESTI: Otetaan kuvia omista kuvataidetoista esim. iPadilla ja siirretään ne O365-ympäristöön, jonne tehdään oma kuvisportfolio. Harjoitellaan itse- ja vertaisarviointia. Valitaan joku kuvataidetyö, josta tehdään kuvankäsittelyohjelman avulla uusi tuotos. Voidaan käyttää esimerkiksi Gimp-sovellusta.</p>	<p>47. GEOMEDIATAITOJA JA LIIKUNTATEKNOLOGIAA: Tutustutaan digitaalisiin karttapalveluihin ja paikkatietoohjelmistoihin esimerkiksi ympäristöopin opiskelussa (esim. Google Earth ja Maanmittauslaitoksen karttapaikka) Hyödynnetään digitaalisia sovelluksia osana liikunnanopetusta.</p>
Maaliskuu			<p>18. ANIMAATIOIDEN TEKEMISTÄ: Tehdään animaatioita iPadilla yhdessä sovitusta aiheesta, kirjoitetaan ja kuvitetaan esimerkiksi oma tarina tai omien leluhahmojen seikkailu.</p>	<p>28. GREEN SCREEN -TEKNIKKAA: Kokeillaan Green screen -tekniikkaa kuvaamisessa käyttämällä iPadin sovellusta (esim. Green Screen by Do Ink). Voidaan tehdä esimerkiksi matkailumainos tai sijoittaa oma kuva itsetehtyyn kuvataiteen työhön.</p>	<p>38. ANIMAATIOITA, VIDEOITA JA MUSIIKKIA: Tehdään animaatio tai video iPadilla sovitusta kouluaiheesta (esim. sateen synty tai kitka). Sävelletään oma taustamusiikki esim. rytmisoittimilla tai iPadin GarageBand -sovelluksella. Äänen muokkaamista voi harjoitella esim. Audacity -ohjelmalla (Win) tai iPadin eri sovelluksilla.</p>	<p>48. VIDEOIDEN MUOKKAAMISTA: Kuvataan pareittain tai ryhmissä video sovitusta aiheesta esimerkiksi iPadilla. Harjoitellaan videon editointia (esim. iMovie). Esitetään tuotetut videot toisille.</p>

	1. LUOKKA	2. LUOKKA	3. LUOKKA	4. LUOKKA	5. LUOKKA	6. LUOKKA
Huhtikuu	<p>5. TUTUSTUTAAN TIEDONHAKUUN: Tutustutaan tiedon hakemiseen verkossa, esim. Googlen hakupalvelun avulla. Etsitään esimerkiksi tietoa ja kuvia jostakin eläimestä.</p>	<p>10. TUOTAN MEDIAA ITSE: Tutustutaan digitaalisiin sovelluksiin kuvataiteen, musiikin, äidinkielen ja ympäristöopin opiskelussa. Tehdään esimerkiksi animaatio, sarjakuva tai video jostakin aiheesta.</p>	<p>19. SARJAKUVIEN TEKEMISTÄ: Suunnitellaan sarjakuvatarinoita, jotka toteutetaan digitaalisesti. Välineenä voidaan käyttää nettisivua stripgenerator.com tai tehdä sarjakuva iPadin sovelluksilla.</p>	<p>29. LISÄTTYÄ TODELLISUUTTA JA VIRTUAALITODELLISUUTTA: Tutustutaan lisätyn todellisuuden ja virtuaalitodellisuuden sovelluksiin netissä ja iPadilla.</p>	<p>39. RESURSSIENHALLINTA JA KIRJASTON TIETOKANTA: Tutustutaan tietokoneen resurssienhallintaan ja kansioihin (mm. lataukset, kuvat, työpöytä). Tutkitaan kirjaston tietokantoja. Haetaan sieltä omia lempikirjailijoita tai aiheita, joista haluaisi lukea kirjoja.</p>	<p>49. 3D-MALLINTAMISTA: Tehdään 3D-mallintamista esimerkiksi tinkercad.com -sivustolla. Mahdollisuuksien mukaan tulostetaan 3D-tulostimella joku tuotos malliksi. Keskustellaan teknologian vaikutuksista ihmisten arkeen ja 3D-tulostuksen mahdollisuuksista.</p>
Toukokuu			<p>20. OMA TUOTTAMINEN: Tehdään sovitusta aiheesta vapaasti toteutettavissa oleva projektityö opittuja digitaalisia tekniikoita hyödyntäen. Työ voidaan tehdä myös pari- tai ryhmätyönä.</p>	<p>30. OMA TUOTTAMINEN: Tehdään sovitusta aiheesta vapaasti toteutettavissa oleva projektityö opittuja digitaalisia tekniikoita hyödyntäen. Työ voidaan tehdä myös pari- tai ryhmätyönä.</p>	<p>40. OMA TUOTTAMINEN: Tehdään sovitusta aiheesta vapaasti toteutettavissa oleva projektityö opittuja digitaalisia tekniikoita hyödyntäen. Työ voidaan tehdä myös pari- tai ryhmätyönä.</p>	<p>50. OMA TUOTTAMINEN: Tehdään sovitusta aiheesta vapaasti toteutettavissa oleva projektityö opittuja digitaalisia tekniikoita hyödyntäen. Työ voidaan tehdä myös pari- tai ryhmätyönä.</p>

IIN KUNNAN YLÄKOULUN DIGITAITOKALENTERI

OPPIAINE	7. LUOKKA	8. LUOKKA	9. LUOKKA
Äidinkieli	<p>Tuotetaan tekstejä digitaalisesti ja kerrataan tekstinkäsittelyn, tiedonhaun, verkkoetiikan sekä tietolähteiden merkitsemisen perusteet.</p> <p>Luetaan ja käsitellään monipuolisesti myös erilaisia digitaalisia tekstejä.</p> <p>Tutustutaan tietokantojen käyttöön (kirjastojen tietokannat sekä avoimet kuva- ja äänitetietokannat).</p> <p>Harjoitellaan eri havainnollistamiskeinojen käyttämistä puhe-esityksissä.</p>	<p>Tuotetaan erilaisia tekstejä digitaalisesti ja syvennetään tekstinkäsittelyn, tiedonhaun sekä tietolähteiden merkitsemisen taitoja.</p> <p>Tutustutaan digitaalisiin mediateksteihin (vaikutuskeinot, kohderyhmä) ja tuotetaan materiaalia digitaalista tekniikkaa hyödyntäen (esim. videot, animaatiot, sarjakuvat).</p> <p>Harjoitellaan kirjastojen tietokantojen sekä avoimien kuva- ja äänitetietokantojen käyttöä.</p>	<p>Harjoitellaan erilaisten asiointitekstien (kuten raporttien tai hakemusten) kirjoittamista.</p> <p>Opitaan sujuva tekstinkäsittely ja suunnitelmallinen tiedonhaku sekä tietolähteiden merkitseminen.</p> <p>Opitaan suhtautumaan kriittisesti erilaisiin digitaalisiin teksteihin.</p> <p>Opitaan valitsemaan sopiva digitaalinen väline, sovellus tai alusta kulloinkin tehtävään työhön.</p>

OPPIAINE	7. LUOKKA	8. LUOKKA	9. LUOKKA
<p>Englanti</p>	<p>Harjoitellaan tekstinkäsittelyn asetusten muuttamista englanniksi kirjoittamista varten.</p> <p>Harjoitellaan tiedonhakua englanninkielisiä hakusanoja käyttäen.</p> <p>Tutustutaan kielen oppimista tukeviin sovelluksiin (esim. Duolingo, Quizlet).</p> <p>Harjoitellaan nettisanakirjojen käyttöä.</p> <p>Harjoitellaan oman puheen tallentamista digitaalisesti (esim. PuppetPals, speakpipe.com/voice-recorder).</p>	<p>Harjoitellaan englanninkielisten tekstien ja esitelmien tuottamista nettilähteitä ja sanakirjoja hyödyntäen.</p> <p>Tutustutaan englanninkieliseen tekijänoikeussanastoon ja vapaasti käytössä olevien kuvien hakemiseen englanniksi (esim. CC Search, Unsplash, Openclipart).</p> <p>Harjoitellaan yhteydenpitoa myös ulkomaille (esim. sähköposti, Skype).</p> <p>Harjoitellaan kielen oppimista tukevia sovelluksia (esim. Duolingo, Quizlet).</p>	<p>Kirjoitetaan englanninkielisiä tekstejä ja esitelmiä nettilähteitä ja -sanakirjoja apuna käyttäen. Huomioidaan lähteiden luotettavuus.</p> <p>Tutustutaan englanninkieliseen mediaan, siihen liittyvään sanastoon ja tarkastellaan sitä kriittisesti. Käytetään englannin oppimista tukevia sovelluksia (esim. Duolingo, Quizlet).</p> <p>Harjoitellaan yhteydenpitoa myös ulkomaille (esim. sähköposti, Skype).</p>

OPPIAINE	7. LUOKKA	8. LUOKKA	9. LUOKKA
Ruotsi	<p>Tutustutaan kielen oppimista tukeviin sovelluksiin (esim. Duolingo, Quizlet).</p> <p>Harjoitellaan nettisanakirjojen käyttöä.</p> <p>Tutustutaan opettajan linkittämiin autenttisiin aineistoihin (esim. Yle Areena).</p>	<p>Harjoitellaan tekstinkäsittelyn asetusten muuttamista ruotsiksi kirjoittamista varten.</p> <p>Harjoitellaan kielen oppimista tukevien sovellusten (esim. Duolingo, Quizlet) käyttöä itsenäisesti ja ryhmässä.</p> <p>Tutustutaan opettajan linkittämiin autenttisiin aineistoihin (esim. Yle Areena).</p>	<p>Harjoitellaan lyhyiden ruotsinkielisten tekstien tai esitelmien tuottamista nettisanakirjoja hyödyntäen.</p> <p>Käytetään itsenäisesti ruotsin oppimista tukevia sovelluksia (esim. Duolingo, Quizlet).</p> <p>Harjoitellaan kriittistä tiedonhankintaa (esim. pohjoismaiset kulttuurit ja niiden ominaispiirteet nettilähteissä).</p>
Matematiikka	<p>Harjoitellaan geometriaohjelmiston käyttöä (esim. Geogebra, ClassPad).</p> <p>Tutustutaan ohjelmointiin Pythonin avulla.</p>	<p>Käytetään geometriaohjelmistoa opiskelun tukena (esim. Geogebra, ClassPad).</p> <p>Harjoitellaan ohjelmointi Python ja Python turtlea käyttämällä.</p> <p>Tutustutaan taulukkolaskentaan (esim. Excel, Numbers).</p>	<p>Käytetään geometriaohjelmistoa opiskelussa (esim. Geogebra, ClassPad).</p> <p>Syvennetään ohjelmointitaitoja.</p> <p>Käytetään taulukkolaskentaa opiskelun tukena (esim. Excel, Numbers).</p> <p>Syvennetään digitaalisten ympäristöjen käyttötaitoja (esim. digitaalinen testi).</p>

OPPIAINE	7. LUOKKA	8. LUOKKA	9. LUOKKA
Biologia ja maantiede	<p>Harjoitellaan esitysgrafiikkaohjelman käyttöä (esim. PowerPoint tai Sway).</p> <p>Tutustutaan digitaalisiin karttapalveluihin (esim. Google Maps, Google Earth).</p> <p>Harjoitellaan itsearviointin/vertaisarviointin tekemistä digitaalisesti.</p> <p>Tutustutaan maasto- ja laborointitutkimusten digitaaliseen dokumentointiin (kuva, ääni, video, tallennus).</p>	<p>Harjoitellaan digitaalisten lajioppaiden ja kartta-aineistojen käyttöä.</p> <p>Harjoitellaan digitaalisen ajatuskartan (esim. Popplet Lite, bubb.us) ja eliökokoelman laatimista.</p> <p>Harjoitellaan digitaalisten lähdemateriaalien kriittistä ja tarkoituksenmukaista käyttöä.</p>	<p>Toteutetaan tutkimus erilaisten digitaalisten taitojen ja ohjelmistojen avulla.</p> <p>Harjoitellaan esim. ilmastodiagrammin laatiminen digitaalisesti (esim. Excel, Numbers).</p> <p>Vastataan digitaaliseen kokeeseen. (esim. Forms, Socrative, Abitti).</p> <p>Tehdään oman oppimisen dokumentointia ja itsearviointia digitaalisesti.</p>
Fysiikka ja kemia	<p>Käytetään simulaatiota osana oppimista. (esim. phet.colorado.edu)</p> <p>Harjoitellaan digitaalista koetta/näyttöä (esim. Kahoot, Plickers, jne.)</p> <p>Tutustutaan raportin laatimiseen (esim. mittauspöytäkirja, kuvaaja, kuvasarja tai video kokeesta).</p>	<p>Tutustutaan mobiililaitteen anturien käyttöön (esim. Smart Tools, Physics Toolbox, Science Journal).</p> <p>Laaditaan pienimuotoinen raportti (esim. mittauspöytäkirja, kuvaaja, kuvasarja tai video kokeesta).</p>	<p>Tutustutaan mobiililaitteen anturien käyttöön (esim. Smart Tools, Physics Toolbox, Science Journal).</p> <p>Laaditaan pienimuotoinen raportti (esim. mittauspöytäkirja, kuvaaja, kuvasarja tai video kokeesta).</p>

OPPIAINE	7. LUOKKA	8. LUOKKA	9. LUOKKA
Terveystieto	<p>Keskustellaan nettikiusaamisesta ja nettihäirinnästä.</p> <p>Tutustutaan erilaisiin terveyssivustoihin (esim. terveyskirjasto.fi, kouluterveyskirjasto.fi).</p> <p>Tarkastellaan terveystietoaan liittyvien tietojen luotettavuutta.</p> <p>Tutustutaan mahdollisuuksien mukaan hyvinvointisovelluksiin (esim. Sports Tracker, Sprint Game ja Sleep Cycle) liikunta- ja terveystietoaan keinona.</p>	<p>Keskustellaan, pohditaan ja tehdään tehtäviä ergonomiasta, etenkin työpisteergonomiasta.</p> <p>Tehdään yksilö- tai parityö digitaalisessa ympäristössä (esim. PowerPoint, Sway) opettajan antamasta aiheesta (esim. päihitteet).</p> <p>Tutustutaan turvallisuustaitoja opiskeltaessa nouhata.fi -sivustoon.</p>	<p>Keskustellaan, pohditaan ja tehdään tehtäviä ergonomiasta, etenkin työpisteergonomiasta.</p> <p>Tehdään yksilö- tai parityö digitaalisessa ympäristössä (esim. PowerPoint, Sway) opettajan antamasta aiheesta (esim. päihitteet).</p> <p>Tutustutaan turvallisuustaitoja opiskeltaessa nouhata.fi -sivustoon.</p>
Uskonto ja elämäntietä	<p>Tehdään animaatio, video tai sarjakuva jostakin seitsemännen luokan aihepiiristä (esim. StopMotion, iMotion, iMovie, Toontastic, ComicBook!).</p> <p>Tutustutaan virtuaalikirkkoon (virtuaalikirkko.fi).</p>	<p>Haetaan tietoa ja tehdään esitelmä digitaalisessa ympäristössä (esim. PowerPoint, Sway, Keynote) jostakin kahdeksannen luokan aiheesta lähdekritiikki ja tekijänoikeudet huomioiden.</p>	<p>Keskustellaan myös digiympäristössä eettisistä kysymyksistä ja uutisista (esim. Teams).</p> <p>Tuotetaan digitaalinen esitys (esim. Word, PowerPoint, Sway, Pages, Keynote) etiikan aiheista.</p>

OPPIAINE	7. LUOKKA	8. LUOKKA	9. LUOKKA
<p>Historia ja yhteiskuntaoppi</p>	<p>Harjoitellaan käyttämään erilaisia hakupalveluita ja tietolähteitä sekä arvioimaan haun tuloksia kriittisesti.</p> <p>Tehdään animaatio, video tai sarjakuva jostakin seitsemännen luokan aihepiiristä (esim. StopMotion, iMotion, iMovie, Toontastic, ComicBook!).</p>	<p>Opitaan käyttämään monipuolisesti erilaisia hakupalveluja ja tietolähteitä, arvioimaan haun tuloksia kriittisesti ja hyödyntämään tietolähteitä luovassa työssä.</p> <p>Tehdään esitelmä verkkoympäristössä noudattaen tekijänoikeuksia ja lähdemerkintöjä.</p> <p>Tutustutaan erilaisiin digitaalisiin historian aineistoihin (esim. Sotasurmat) ja historiaa elävöittäviin mobiilisovelluksiin.</p>	<p>Seurataan ja jaetaan ajankohtaisia uutisia sekä käydään niistä keskustelua digitaalisessa ympäristössä (esim. O365 Teams, padlet.com tai flinga.fi).</p> <p>Tutustutaan digitaalisiin tilastoihin esim. Tilastokeskuksen sivuilla.</p> <p>Arvioidaan median roolia ja yhteiskunnallista merkitystä kriittisesti.</p>

OPPIAINE	7. LUOKKA	8. LUOKKA	9. LUOKKA
Oppilaanohjaus	<p>Perehdytään koulun digitaaliseen opiskelu- ja tietoympäristöön oppilaanohjauksen näkökulmasta: 0365 (opo-kansiot/portfolio/muistikirja), Wilma (esim. viestit, numerot, valinnat) ja kotisivut (esim. yhteystiedot, ohjausmateriaalit)</p> <p>Esitellään keskeiset koulutus- ja ammattitiedon lähteet (esim. opintopolku.fi, ammattinetti.fi)</p>	<p>Tutustutaan keskeisten tiedonhakupalveluiden käyttöön (esim. opintopolku.fi, ammattinetti.fi, foreammatti.fi sekä lähialueen II-asteen oppilaitosten kotisivut).</p> <p>Opitaan käyttämään luotettavaa itsearviointityövälinettä (esim. asiointi.mol.fi/avo/).</p> <p>Tutustutaan yhteishakuun ja valintaperusteisiin (esim. yhteishakulaskuri.fi).</p> <p>Harjoitellaan TET-jakson raportointia digitaalisesti.</p>	<p>Tutustutaan lähialueen II-asteen oppilaitosten kotisivuihin.</p> <p>Harjoitellaan yhteishakua varten sähköisen hakuohjelman käyttöä Opintopolun demossa.</p> <p>Perehdytään työnhakupalveluihin (esim. TE-palvelut).</p> <p>Raportoidaan TET-jakso digitaalisesti.</p>
Liikunta	<p>Hyödynnetään digitaalista materiaalia osana liikunnan opetusta (esim. sporttipankki.com, smartmoves.fi)</p> <p>Tutustutaan liikunnan mobiilisovelluksiin (esim. Sports Tracker ja Sprint Game).</p> <p>Tallennetaan mahdollisuuksien mukaan oma suoritus ja tulokset verkkoympäristöön tai omaan mobiililaitteeseen kehityksen seuraamiseksi ja tukemiseksi.</p>	<p>Tutustutaan liikuntateknologian sovellusten käyttöön osana liikunnan opetusta (esim. hyvinvointisovellukset, aktiivisuusrannekkeet ja suoritusten kuvaaminen).</p> <p>Tallennetaan mahdollisuuksien mukaan oma suoritus ja tulokset verkkoympäristöön tai omaan mobiililaitteeseen kehityksen seuraamiseksi ja tukemiseksi.</p>	<p>Hyödynnetään liikuntateknologian mahdollisuuksia osana liikunnan opetusta (esim. hyvinvointisovellukset, aktiivisuusrannekkeet ja suoritusten kuvaaminen).</p> <p>Tallennetaan mahdollisuuksien mukaan oma suoritus ja tulokset verkkoympäristöön tai omaan</p>

OPPIAINE	7. LUOKKA	8. LUOKKA	9. LUOKKA
			mobiililaitteeseen kehityksen seuraamiseksi ja tukemiseksi.
Musiikki	<p>Tallennetaan itse tuotettua musiikkia ja sävelletään omia sävelmiä digitaalisesti (esim. GarageBand).</p> <p>Hyödynnetään oppilaiden omia älylaitteita ja ilmaissovelluksia luovassa työkentelyssä.</p> <p>Tutustutaan tekijänoikeuksiin musiikin näkökulmasta (esim. kopiraitti.fi).</p>		
Kuvataide	<p>Dokumentoidaan kuvataideprosessi digitaalisesti (esim. PowerPoint, Sway, ComicBook!, OneNote, Teams)</p> <p>Hyödynnetään valokuvausta eri tavoin (kts. Youtube hakusana: photo life hacks).</p>		

OPPIAINE	7. LUOKKA	8. LUOKKA	9. LUOKKA
	<p>Käytetään verkossa olevia kuvia (taidekuvat, omat kuvat ja ympäristön kuvat) ja harjoitellaan kuvankäsittelyä (esim. Snapseed, GIMP2, pixlr.com).</p> <p>Hyödynnetään videoinnin mahdollisuuksia (esim. kaikkikuvaa.fi, mediametka.fi).</p> <p>Harjoitellaan kuvalähteiden merkitsemistä.</p>		

OPPIAINE	7. LUOKKA	8. LUOKKA	9. LUOKKA
Käsityö	<p>Dokumentoidaan käsityöprosessi digitaalisesti hyödyntäen myös videointia (esim. PowerPoint, Sway, OneNote, Teams, ComicBook!, Clips)</p> <p>Sovelletaan ohjelmointia suunnitelmiin ja valmistettaviin tuotteisiin (esim. MicroBit).</p> <p>Harjoitellaan suunnitteluohjelman käyttöä oman työn suunnittelussa (esim. Tinkercad, SketchUp). Mahdollisuuksien mukaan tulostetaan 3D-tulostimella 3D-mallinnus.</p>		
Kotitalous	<p>Harjoitellaan oman työprosessin, kuten reseptien, videoitujen työohjeiden sekä vertais- ja itsearviointin digitaalista dokumentointia (esim. Word, PowerPoint, OneNote, Teams, Pages, Clips).</p> <p>Tutustutaan oman talouslaskelman tekemiseen ja rahankäytön seurantaan (esim. Excel).</p>		

Peruskoulun yhdeksännen luokan päättyessä oppilas:

- osaa käyttää sujuvasti tietokoneita ja mobiililaitteita
- osaa käyttää itsenäisesti tietokoneen oheislaitteita, kuten tulostinta ja skanneria
- osaa käyttää monia ohjelmia samanaikaisesti ja tuntee leikepöydän käytön
- osaa käyttää näppäimistöä sujuvasti kahdella kädellä
- osaa käyttää sujuvasti tablettitietokoneita
- osaa kirjoittaa tekstiä prosessina ja kopioi, leikkaa ja liittää tekstiä
- osaa tallentaa ääntä, kuvia ja liikkuvaa kuvaa käytössään olevilla laitteilla
- osaa yksinkertaista kuvankäsittelyä
- osaa käyttää sähköpostia
- osaa hakea Internet-sivustoja opettajan ohjeiden mukaisesti
- osaa tehdä esityksen/yhteenvedon ajatuksistaan
- osaa kerätä tietoja, järjestää, luokitella ja esittää niitä tarvittaessa yksinkertaisena kaaviona
- osaa arvioida ja tulkita kriittisesti eri tietolähteiden välittämää tietoa
- osaa hakea tietoa tietokannoista ja portaaleista
- osaa käyttää hakukoneita ohjatusti ja arvioida hakutulosten luotettavuutta.
- osaa ohjelmoinnin perusteita ja on tutustunut johonkin ohjelmointikieleen
- käyttää erilaisia viestinnän välineitä ja hyödyntää niitä tavoitteellisesti
- pyrkii ymmärrettävään ja vastaanottajan saavuttavaan viestintään
- käyttää verkkoympäristöjä yhteisöllisinä työvälineinä
- osaa suojautua haitalliselta materiaalilta tunnistamalla uhkia ja toimimalla ohjeiden mukaan

Lisäksi oppilas:

- tunnistaa tietokoneohjelmien toimintaperiaatteita
- tunnistaa työergonomian merkityksen tieto- ja viestintätekniisten välineiden käytössä.
- tuntee nettietiketin perussäännöt (käyttäytyminen tietoverkossa) ja noudattaa niitä
- ymmärtää omien henkilötietojen käytön vaatimukset ja riskit
- tuntee tekijänoikeusasioiden pääperiaatteet
- tunnistaa teknologiaan liittyviä eettisiä ja moraalisia kysymyksiä
- tunnistaa ja ottaa huomioon sähköisen viestimen tarjoamat mahdollisuudet ja uhat.

Iin lukion TVT-strategia vuosille 2020-2023

YLEISTÄ

Tieto- ja viestintäteknikan opetuskäytön strategian eli tietostrategian tehtävänä on ohjata ja tukea monipuolisen opiskelun ja arvioinnin kehittymistä Iin lukiossa.

Tietostrategia edellyttää, että opetuksen tulee tukea opiskelijan kehittymistä osallistuvaksi tietoyhteiskunnan jäseneksi ja antaa tilaisuuksia tietokoneiden, muun mediateknikan ja tietoverkkojen ohjattuun ja itsenäiseen käyttämiseen.

Opettajien hyvä pedagoginen ja tietotekninen osaaminen mahdollistavat oman työn ja koulun toiminnan kehittämisen sekä opetus-, opiskelu- ja arviointimenetelmien jatkuvan uudistamisen.

Tietostrategia edellyttää, että lukion teknisen varustelutason tulee tukea koulun perustehtävien laadukasta toteutumista. Iin lukio seuraa aktiivisesti valtakunnallisia TVT-opetuskäytön kehittämislinjauksia, ja osallistuu omaa toimintaa tukeviin hankkeisiin.

LAITTEISTO JA SEN YLLÄPITÄMINEN

Tilanne keväällä 2020

Iin lukiossa opiskelijat käyttävät opiskelussaan omia kannettavia tietokoneitaan, jotka kunta hankkii lukio-opintojen alussa. Tietokoneet ovat Ylioppilastutkintolautakunnan vähimmäisvaatimukset täyttäviä PC-tietokoneita. Myös opiskelijoiden omat älypuhelimet ovat tarvittaessa apuna opiskelussa.

Kaikilla opettajilla on käytössään henkilökohtainen kannettava PC-tietokone. Luokissa on telakka-asema, johon opettajien tietokoneet saadaan kytkettyä.

Lukiolaiset käyttävät kannettavia tietokoneitaan oppitunneilla päivittäin, ja siten rasitus langattomalle tietoverkolle on suuri. Langaton tietoverkko on kuitenkin tällä hetkellä riittävä kestävä kuormituksen. Langattomassa tietoverkossa on sisäänrakennettuna langaton abitti-verkko kurssikokeiden pitoa varten. Kurssikokeita on mahdollista pitää myös erikseen rakennettavalla langattomalla Abitti-verkolla.

Ylioppilaskokeet järjestetään langallisessa tietoverkossa. Näitä tiloja varten on hankittu ylioppilastutkintolautakunnan määräysten mukaiset Ethernet-kaapelit, kytkimet, virtajohdot, työmaakeskukset, varavirtalaitteet (UPS) ja palvelintietokoneet (YTL 2019). Tilassa on

kaapelointivalmius tällä hetkellä 48 kokelaspaikalle. Suurin mahdollinen kokelasmäärä on määräysten mukaiset varapaikat ja varatila huomioiden 60 opiskelijaa.

Tavoite ja näkymät

lin lukiossa käytetään PC-ympäristöä, eikä tablettitietokoneiden hankintaan ole tarvetta. Lukiolaiset käyttävät jatkossakin kunnan opiskelukäyttöön hankkimia tietokoneita.

lin lukion tietokonemäärä on tällä hetkellä riittävä. Laitekannan kehittymistä seurataan aktiivisesti ja huolehditaan siitä, että tietokoneet ovat käyttötarkoitukseensa riittävän laadukkaita. Tällä hetkellä opiskelijoiden ja opettajien tietokoneet ovat uusia, hankittu vuosien 2017-2019 välillä. Ylioppilastutkintolautakunnan ilmoituksia koneiden vähimmäisvaatimuksista seurataan koko ajan ja tarvittaessa koneita uusitaan tai niiden suorituskykyä päivitetään.

Älypuhelinien osalta lukuvuonna 2019-2020 hankittiin älypuhelimet kaikille opettajille työpuhelimiksi.

OHJELMISTOT

lin lukion tietokoneille on asennettuna kaikki olennaiset lukio-opiskelussa käytettävät ilmaishjelmat sekä MS Office -ohjelmistopaketti. Laskinohjelma on ainoa maksullinen ohjelma, jonka hankkimista opiskelijoilta edellytetään. Opiskelijat saavat tarvittaessa koululta teknistä tukea ohjelmien asentamisessa tietokoneilleen.

Ohjelmistot ovat tällä hetkellä riittävät lukio-opintojen kannalta.

OPISKELIJOIDEN TAITOTASO

lin lukion tavoitteena on, että opiskelijoilla on hyvät tieto- ja viestintätekniiikan perustaidot. Kaikilla opiskelijoilla tulee olla lukiosta valmistuessaan nykyopiskelun ja työelämän vaatimaa tietotekniikan osaamista. Toisaalta yksikään opiskelija ei saa epäonnistua ylioppilaskokeissa riittämättömien tietoteknisten taitojen vuoksi. Näitä perustaitoja opitaan eri oppiaineiden oppisisältöjen opiskelun yhteydessä sekä tarvittaessa erillisinä teemapäivinä. Useissa oppiaineissa harjoitellaan myös kyseisille oppiaineille ominaisten ohjelmistojen käyttöä. Lisäksi opiskelijoiden TVT-taitotaso varmistetaan heti lukio-opintojen alussa. Ne opiskelijat, joilla on ongelmia TVT-perustaidoissa, saavat tällöin myös lisäopetusta.

Opiskelijat saavat heti lukio-opintojensa alkuvaiheesta lähtien opastusta tietokoneensa käynnistämiseen ja käyttämiseen Abitti-koejärjestelmässä.

Ne opiskelijat, joilla on erityistä kiinnostusta tieto- ja viestintäteknisiin opintoihin, voivat opiskella lin lukiossa valinnaisia tietotekniikan kursseja.

PEDAGOGISET NÄKÖKULMAT

Lukuvuonna 2021-2022 käyttöön otettavassa lukion uudessa opetussuunnitelmassa opiskelijaa ohjataan hyödyntämään digitaalisia opiskeluympäristöjä, oppimateriaaleja ja työvälineitä tiedon hankintaan, käsittelyyn ja arviointiin sekä tuottamiseen ja jakamiseen (OPH 2019, LOPS-perusteet). Lukiomme tavoitteena on, että opiskelija harjaantuu itsenäiseen, kriittiseen tiedonhankintaan. Tehokkaan oppimisen edellytys on relevantin tiedon tunnistaminen, prosessointi ja käyttäminen uusin tavoin.

Uudistuvassa opetussuunnitelmassa korostetaan digitalisaation tuomia mahdollisuuksia yhteisölliseen oppimiseen ja tiedon luomiseen sekä erilaisten opiskelu- ja tietoympäristöjen hyödyntämiseen (OPH 2019, LOPS-perusteet). Opiskelussa käytetään jo nyt enenevässä määrin vertaisarviointia sekä tehdään erilaisia projekteja sähköisissä ympäristöissä. Sähköisten oppikirjojen käyttö lisääntyy ja käytettävät materiaalit monipuolistuvat, joten TVT-taidot vahvistuvat edelleen sekä opettajilla että opiskelijoilla. Lin lukiossa on tällä hetkellä ja myös jatkossa käytössä useita sähköisiä oppimisympäristöjä ja työskentelyalustoja, esimerkiksi Teams, Otava, Sanoma Pro, Office 365, Tablet-koulu. Käytettävät alustat ja ympäristöt valitaan kursseilla tilanteen ja tavoitteiden mukaisesti.

Taito- ja taideaineissa vahvistetaan myös opiskelijoiden TVT-osaamista. Digitaalisten kuvien ja videoiden käsittely ja analysointi ovat osa kuvataiteen työskentelyä. Hyvät laitteet ja yhteydet tuovat maailman taidemuseoiden materiaalit paremmin oppimistilanteissa hyödynnettäviksi. Musiikin tekeminen sähköisesti on tätä päivää. Liikunnan opetuksessa ja liikunnallisuuden tuomisessa osaksi muitakin oppiaineita opiskelijoiden omat älypuhelimet mahdollistavat opiskelijoiden kehittymisen tukemisen aivan uudella tavalla.

SÄHKÖINEN ARVIOINTI

Lin lukiossa seurataan sähköisen arvioinnin kehittymistä aktiivisesti sekä testataan erilaisia ilmaisohjelmia ja oppimisympäristöjä. Opiskelijoita harjaannutetaan sähköisen arvioinnin käyttämiseen kurssikokeiden, osasuoritusten, itsenäisten suoritusten sekä itsearvioinnin ja kurssipalautteen yhteydessä. Sähköisten kurssikokeiden pitäminen on lisääntynyt lukiossa vuosi vuodelta. Jatkossa tavoite on siirtyä lähes kokonaan sähköisiin kokeisiin. Ylioppilaskokeet ovat jo muuttuneet kokonaan sähköisiksi.

Lukuvuoden toiminnan arviointi tehdään sähköisesti, esimerkiksi Office 365:n tarjoamilla työkaluilla. Tätä ja vastaavia muita ohjelmia käytetään myös opettajille, opiskelijoille ja huoltajille tehtävien kyselyjen laatimisessa ja analysoinnissa.

OPETTAJIEN KOULUTUS

Tärkein kouluttautuminen on sisäistä vertaiskoulutusta. Tähän osallistuvat kaikki opettajat. Lisäksi varmistetaan, että opettajat ja rehtori voivat osallistua vuosittain paikallisiin ja valtakunnallisiin täydennyskoulutuksiin ja -seminaareihin. Ylioppilastutkintolautakunnan koulutuksiin pyritään lähettämään aina paikalle rehtori ja useampia opettajia.

HANKKEET

lin lukio seuraa sekä alueellisten, kansallisten että kansainvälisten hankehakujen ilmoituksia aktiivisesti, ja pyrkii saamaan niiden avulla tukea toimintaansa. Hankkeiden periaatteiksi on sovittu, että niiden pitää pääsääntöisesti olla usealle oppiaineelle sopivia, yhteisöllisesti toteutettavia ja hankkeisiin pyritään sisällyttämään sekä sisäistä että ulkoista koulutusta ja tiedonvaihtoa.

Hankkeiden kokemuksia jaetaan sekä muiden lukioden että lin perusasteen opettajille.

Turvallinen netin käyttö

Kun kirjoitat sisältöä tai lisäilet kuviasi nettiin, muista, että ne saattavat säilyä siellä ikuisesti kaikkien nähtävänä. Nolo kuva saattaa siis tulla vastaan vielä kymmenen vuoden päästäkin, vaikka luulit poistaneesi sen muiden näkyviltä.

Jotta toiset eivät väärinkäyttäisi tunnuksiasi tai yhteystietojasi, kaikki salasanat kannattaa pitää vain omana tietonasi ja vaihtaa aika ajoin. Ne eivät kuulu kenellekään, eivät edes parhaalle kaverille. Oikeat viralliset tahot eivät koskaan kysele eivätkä tarvitse salasanojasi tai tunnuslukuja. On olemassa tapauksia, joissa esimerkiksi pankista on lähetetty viesti, jossa tiedustellaan tunnuslukuja. Nämä viestit eivät ole oikeasti pankin lähettämiä, vaan huijauksia, joilla kalastellaan yksityisten ihmisten tietoja rikollisissa tarkoituksissa.

Vaihda salasanoja siis riittävän usein, ja ainakin viimeistään silloin, kun epäilet jonkun toisen saaneen vihiä salasanastasi. Älä käytä samaa salasanaa eri nettipalveluissa. Hyvä salasana sisältää numeroita ja kirjaimia, jotka eivät tarkoita mitään. 123abc tai KaisaK eivät ole hyviä salasanoja, sen sijaan TR54vb2 on. Hyvä salasana syntyy muistettavasta lauseesta, esimerkiksi ”Kaisalla on kaksi kalaa”, Kaio2kal.

Mikäli osallistut netissä yhteystietoja vaativiin kilpailuihin, lue aina ensin kilpailun säännöt. Näin saat selville, mihin tarkoitukseen tietojasi tullaan käyttämään. Jos et halua suoramainontaa, laita rasti sen kieltävään kohtaan. Kun asennat uusia sovelluksia kännykkään tai sosiaalisen median palveluihin, muista lukea käyttöohjeet.

Nettikeskusteluissa on mahdollista kohdata ihmisiä, jotka eivät ole sitä, mitä he väittävät olevansa. Juttukaverina voi olla aikuisia, jotka vaikuttavat mukavilta, mutta joilla onkin hämävät tarkoitukset ja jotka saattavat yrittää houkutella nuorta esimerkiksi seksuaalisiin tekoihin. Jos aiot tavata kasvokkain uuden nettituttavan, sovi tapaaminen julkiselle paikalle ja ota mukaasi vaikkapa pari kaveria. Kerro tapaamisesta myös jollekin aikuiselle. Jos henkilö epäilyttää, poistu paikalta nopeasti. Älä koskaan anna yhteystietojasi tuntemattomille.

Tietoturva on netissä tärkeää ja sen tunteminen alkaa koneen avaamisesta. Opettele käyttämään tietokoneitasi oikein. Ovatko virustorjuntaohjelmat ajantasaisia? Mitä tarkoittaa palomuuuri? Millainen nettiyhteys minulla on, entä käyttöjärjestelmä? Pahin tietoturvariski on käyttäjä itse. Tuntemalla oman koneensa estää parhaiten esimerkiksi haittaohjelmien pesiytymisen.

Jos käyt netissä kauppaa, varmistu vastapuolen luotettavuudesta. Jos nettikauppa epäilyttää, on parempi hankkia tuotteet muualta. Muista säilyttää kuitti ostoksistasi.

HUOLEHDI VERKKOMINÄSTÄSI

1. Mieti, mitä tietoja kerrot ja kenelle

Verkkopalveluiden ja sähköpostin välityksellä voit saada yhteydenottoja entuudestaan tuntemattomilta henkilöiltä. Lähettäjän todenperäisyyttä voi olla hankala arvioida, koska verkossa voi tekeytyä toiseksi ja näin harhauttaa toista viestinnän osapuolta.

Yksi kiusanteon muoto on esimerkiksi toisen henkilökohtaisten tietojen ja valokuvien jakaminen osana valeprofiilia. Henkilökohtaisten asioiden uteluihin kannattaakin vastata harkiten, etenkin jos kysyjä on vasta tavattu nettituttu. Verkkopalveluissa kannattaa huomioida sekä ympäristön avoimuus että yksityisyys. Omien julkaisujen, kirjoitusten ja valokuvien kohderyhmiä voi rajoittaa koskemaan esimerkiksi vain ystäviä. Lisäksi verkkopalveluihin rekisteröityessä ja niitä käytettäessä kannattaa punnita, mitkä tiedot ovat oikeasti tarpeellisia palvelun toteuttamiseksi.

2. Älä julkaise muiden materiaalia ilman lupaa

Kun julkaiset valokuvia, musiikkia ja videoita, katso että sinulla on oikeus materiaalin julkaisuun. Toisen materiaalin julkaiseminen omana voidaan tulkita tekijänoikeusrikkomukseksi. Jos julkaiset yksityisissä tiloissa otettuja kuvia muista henkilöistä tarkista heiltä lupa kuvan julkaisemiseen. Älä siis julkaise muista kirjoituksia tai kuvia, joita et haluaisi itsestäsikään julkaistavan.

Suhtaudu vastaanottamiisi viesteihin kriittisesti

3. Varmistu viestin aitoudesta ja lähettäjistä

Viestin aitoutta ei voi päätellä vain lähettäjän nimestä tai sähköpostiosoitteesta, koska ne ovat helposti väärennettävissä. Jos vastaanottamasi viestin lähettäjä vaikuttaa epäilyttävältä, viestin sisältöönkin kannattaa suhtautua samalla tavalla. Älä lähetä oudonolaisia viestejä eteenpäin mahdollisten vahinkojen minimoimiseksi.

Tarkkaile viestin ulkoasua ja kielioppia. Myös liian hyvät tarjoukset, rahan pyytäminen, salasanojen ja pankkitunnusten kysely ovat selviä huijauksen merkkejä.

Jos sinua lähestyvän yrityksen nimi ei ole tuttu etkä muista antaneesi yritykselle yhteystietojasi, epäilyksesi pitäisi herätä. Yrityksen laillisuutta voit selvittää esimerkiksi yrityksen kotisivuilta.

Muista, että esimerkiksi pankit eivät pyydä asiakkaidensa verkkopankkitunnuksia sähköpostitse tai puhelimitse.

4. Älä hätäile - Mieti ennen kuin klikkaat

Jos saamassasi viestissä on mukana linkki tai liitetiedosto, älä kiirehdi klikkaamaan. Tällä yksinkertaisella keinolla voit parantaa verkkoturvasuuttasi roimasti.

Voi ottaa selvää linkin osoittamasta kohteesta esimerkiksi laittamalla hiiren osoittimen linkin päälle, jolloin näet linkin kohteen selainikkunassa tai sen alareunassa.

Jos tuttuvi lähettämä viesti liitetiedostoineen on mielestäsi epäilyttävä, varmista, että viesti on aito ennen kuin avaat liitteen. Tuntemattomilta ihmisiltä tulevia sähköpostin liitetiedostoja ei ylipäänsä tulisi avata. Tuntemattomien lähettämiä viestejä tai kaveripyynnöitä ei tarvitse noteerata myöskään somepalveluissa.

5. Mitä pitää päivittää?

Huolehdi, että päivität säännöllisesti:

- tietoturvaohjelmiston (sisältää mm. palomuurin ja virustorjunnan)
- selainohjelman liitännäisineen
- käyttöjärjestelmän
- sovellukset/ohjelmistot
- mobiililaitteesi.

Niin sanotuilla pienimuotoisilla päivityksillä parannetaan tietoturvaa ja suorituskykyä. Laajat päivityskokonaisuudet koskevat usein yleistä ohjelmistokehitystä, jolloin ohjelmisto saa uusia ominaisuuksia tai sen käyttöliittymää uudistetaan. Usein päivityspakettien yhteydessä mainitaan suurimmat kokonaisuudet, joita päivitys koskee.

Kun ohjelmisto tai laite tulee elinkaarensa päähän, valmistaja ei enää tuota siihen päivityksiä. Tässä vaiheessa laite/ohjelmisto pitää vaihtaa päivitettävään versioon tai täysin uuteen kokonaisuuteen, jonka kehitystä ja turvallisuutta valmistaja tukee jatkossakin.

LISÄTIETOA

https://www.kyberturvallisuuskeskus.fi/sites/default/files/media/publication/Turvallisesti_netissa_lastenopas.pdf

https://www.kyberturvallisuuskeskus.fi/sites/default/files/media/publication/Turvallisesti_netissa_lastenopas_vastaukset.pdf

https://www.kyberturvallisuuskeskus.fi/sites/default/files/media/publication/Turvallisesti_netissa_opas_vanhemmille.pdf