

Tekoälykäs ope

30.10.2025



Agenda

Orientaatio

Tutustumista ja case-esimerkkejä

Kahvitauko

Rastikierros: kokeile ja oivalla

Reflektio ja jatkotoimet

Yhteinen päätös

Päivän tavoitteet : Oivaltaa, kokeilla ja ideoida uusia tapoja hyödyntää tekoälyä luokassa. Ideoita tulee paljon ja pääsette hyödyntämään niitä kurssin edetessä.

Pohtikaa kuunnellessanne toisianne myös, mitä kuulumisia vien omalle työyhteisölleni & mitä haluan kokeilla työn arjessa?



Pelisäännöt

Jokainen on valmiita raportoimaan

Raportoidessa, mainitse 1 asia kerrallaan

Annetaan tänään kaikille tilaa ideoida

Otetaan työskentelyyn sosiokonstruktivistinen ote - eli rakennetaan yhdessä aiemman tiedon päälle uutta.

Taustani

Generatiivisen tekoälyn koulutukset Suomessa ja ulkomailla Asko Leppilampi OY:n kautta.

Yrittäjyyden ja liiketoiminnan lehtori Haaga-Heliassa
- Jatkuva kokeilu tekoälyn käytöstä yhdessä opiskelijoiden kanssa.

Tutustumistehtävä



Asetutaan lattialla Suomen kartan muotoon
oman kotisijaintimme pohjalta.

Muodostakaa 3 – hengen ryhmät lähimpien
osallistujien kanssa.

Keskustelukysymykset:

Mitä opetat ja missä koulussa työskentelet?

Paras tai kiinnostavin kokemus tekoälyn
käytöstä opetuksessa.

Valmistautukaa esittelemään toisenne siten,
että a esittelee b:n, b esittelee c:n ja c esittelee
a:n.

Aikaa keskustelulle 10 min

Esimerkkejä

- Minulta pyydettiin muutamia esimerkkejä tekoälyn käytöstä arjesta / muualta opittuina.
- Samalla, kun kuuntelette ideoita, miettikää – mitä näistä voisitte kokeilla tai soveltaa omaan arkeenne?
 - Valmistautukaa jakamaan ajatuksenne.



Generatiivinen tekoäly antaa meille aikaa



 New chat

 Search chats

 Library

 Codex

GPTs

 Explore

 AlphaNotes

 Data Analyst

 Image Copy Machine GPT

 MBA Admissions Consultant

 Get Me Hired GPT

 Automated Writer

 Neo

 SUS mentor

 M

 CV help

 H

 Evaluator

 Antti Leppilampi
Plus

GPTs

Discover and create custom versions of ChatGPT that combine instructions, extra knowledge, and any combination of skills.

 Search GPTs

Top Picks

Writing

Productivity

Research & Analysis

Education

Lifestyle

DALL-E

Programn



Featured

Curated top picks from this week



Video AI by invideo

4.0 ★ - AI video maker GPT
(Supercharged with Sora 2) -
generate engaging videos with...
By invideo.io



Expedia

Bring your trip plans to life – get
there, stay there, find things to
see and do.
By expedia.com



Canva

Effortlessly design anything:
presentations, logos, social
media posts and more.
By community builder



Scholar AI

AI Research Assistant — search
and review 200M+ scientific
papers, patents, and books....
By community builder







Esimerkkejä

- Keskustele lähimmän parin kanssa, mitä kuulitte – Löytyikö jotain esimerkkejä, jota voisitte kokeilla tai soveltaa omassa arjessa?
- Valmistautukaa jakamaan ajatuksenne



Kahvitauko



Otetaan jako 6:een



Rastit:

- 1.Agentit koulussa – tekoälykollega opettajalle
- 2.Arviointi uusiksi – vaihtoehto esseelle
- 3.Tekoälyhanke koululle
- 4.EU AI Act ja eettisyys
- 5.Generatiivinen tekoäly luokassa
- 6.Opettajan rooli 2030

Rastien tavoitteena on tutustua kuhunkin tehtävään valitsemaanne tekoälytyökalua hyödyntäen ja ideoida sen pohjalta keinoja tuoda tekoäly omaan arkeen. Valitkaa kysymykset ja kehotukset tekoälyohjelmalle yhdessä kokeillen. Huom. Vastausten ei tarvitse olla täydellisiä – voitte hyödyntää niitä jatkossa omassa arjessa. Nyt harjoitellaan esimerkkejä, miten tekoäly voi toimia opettajan tukena.

Tutustukaa rauhassa rastinne tehtävänantoon ja kirjatkaa vastauksenne QR-koodin takaa löytyvään Flinga – linkkiin. Näytän vielä esimerkin Flingan käytöstä.

Teillä on aikaa jokaisella rastilla n. 8 minuuttia. Ilmoitan, kun kaikki ryhmät siirtyvät rasteillaan yhden eteenpäin.

1. Tavoite: ymmärtää tekoälyagentin idea opettajan työn tukena.

Tehtävä:

Pyydä tekoälyltä:

"Kuvittele, että koulumme voisi rakentaa tekoälyagentin opettajien tueksi. Mitä tehtäviä se voisi hoitaa, ja miten se oppisi koulumme tavat?"

Käytännön esimerkki

Yhdysvalloissa on rakennettu ChatGPT:n avulla **“LessonPlannerGPT”**, tekoälyagentti, joka:

- auttaa opettajaa suunnittelemaan oppitunnin opetussuunnitelman tavoitteiden pohjalta
- ehdottaa eriyttämistapoja eri tasoille oppilaille
- laatii valmiit arviointikriteerit ja palautelauseet

Opettaja voi kirjoittaa esimerkiksi:

“Suunnittele 45 minuutin oppitunti Suomen historiasta 5. luokalle. Mukana keskustelua, pari- ja ryhmätyötä sekä pieni luova tehtävä.”

Agentti ehdottaa heti tuntisuunnitelman, tehtäväehdotukset ja arviointitavan.

Sitä voidaan muokata koulun omiin tarpeisiin lisäämällä esimerkiksi paikallinen opetussuunnitelma tai koulun käytännöt.

Tavoite: löytää vaihtoehtoja esseelle.

Tehtävä:

1. Valitkaa aihe, jota arvioitte yleensä esseellä.

2. Pyytäkää tekoälyltä:

"Ehdota 5 tapaa arvioida oppimista muuten kuin esseellä."

3. Valitkaa kaksi – kolme ideaa ja kirjoittakaa ne Flingaan. Mikäli uusi ryhmä huomaa, että ideat alkavat toistaa toisiaan, siirrykää kohtaan 4.

4. Pyytäkää tekoälyltä ohjeita arviointikriteerien kirjaamiseen ja kirjatkaa ne Flingaan.

Tavoite: kehittää oma tekoälyhanke koulun tueksi.

Tehtävä:

1. Pyytäkää ChatGPT:tä ideoimaan 5 tekoälyhanketta koululle.
2. Valitkaa yksi ja syventäkää sitä (esim. tavoite, resurssit, tulokset).
3. Miettikää mahdollinen kumppani (museo, yritys, yliopisto).
4. Kirjatkaa ensimmäiset konkreettiset askeleet toteutukseen.

Tavoite: ymmärtää EU:n tekoälyasetuksen vaikutus kouluihin.

Tehtävä:

1. Kopioikaa ja liittäkää viereisellä sivulla oleva linkki tekoälylle ja pyytäkää tekoälyltä:

"Selitä, mitä

EU:n tekoälyasetus tarkoittaa koulun arjessa."

2. Pyytäkää tekoälyltä ideoita, minkälaisiin toimenpiteisiin koululla tulee ryhtyä tekoälyasetusten myötä.

3. Valitkaa ensimmäinen konkreettinen toimenpide ehdotus. Seuraava ryhmä valitsee toisen.

https://www.kuntaliitto.fi/kuntajohtaminen-ja-digitalisaatio/kuntien-digikehittaminen/kuntien-digikehittamisen-lainsaadanto/EUn-digi-ja-datalainsaadanto/eu-tekoalyasetus?utm_source=chatgpt.com

Tavoite: löytää luovia käyttötapoja AI:lle opetuksessa.

Tehtävä:

1. Pyytäkää tekoälyltä:

"Ehdota 5 tapaa käyttää generatiivista tekoälyä eri oppiaineissa."

2. Valitkaa yksi ja kehittäkää siitä oppitunti:

- mitä oppilaat tekevät
- mitä työkaluja käytetään
- miten tulokset esitellään

Tavoite: hahmottaa opettajuuden tulevaisuutta.

Tehtävä:

1. Pyytäkää tekoälyltä seuraavaa:

"Kuvittele opettajan työ vuonna 2030. Millainen on tavallinen koulupäivä?"

2. Kysykää:

"Mitä taitoja opettajalta vaaditaan, ja mitä tekoäly ei voi korvata?"

3. Valitkaa 2-3 tärkeintä taitoa, jota vastauksista näkyy ja kirjatkaa ne Flingaan.

n. 7 min keskustelu:

Mikä rasti tai idea jäi mieleen?

Mitä otat mukaan tästä työpajasta omalle työyhteisöllesi?

Lopuksi valitkaa **yksi idea tai tehtävä**, jota lähdette kokeilemaan omassa arjessa (mieluiten oman kolleegasi kanssa) ennen teidän seuraavaa yhteistä tapaamista 10.12. **Huom. Tämä ei ole sama tehtävä, kuin teidän kurssiprojekti.**

Kokeilu kuvataan **mahdollisimman tarkasti yhteiselle verkkoalustalle**, jotta muut voivat hyödyntää mallia omassa työssään. Pyrkikää kuvaamaan suunnitelma niin selkeästi, että kuka tahansa muu voisi kokeilla sitä helposti itsekkin.

Loppumuistutukset

Generatiivista tekoälyä opetetaan, kuin oppilasta – sosiokonstruktivistisella otteella – rakennetaan aikaisemmin opitun päälle.

Muistakaa vastuullinen käyttö.

Jaan päivän yhteenvedon ja vinkit teille.

Mikäli tarvitsette apua teemaan liittyen / jos on kysyttävää, ottakaa yhteysantti@leppilampi.com

USE IT WELL