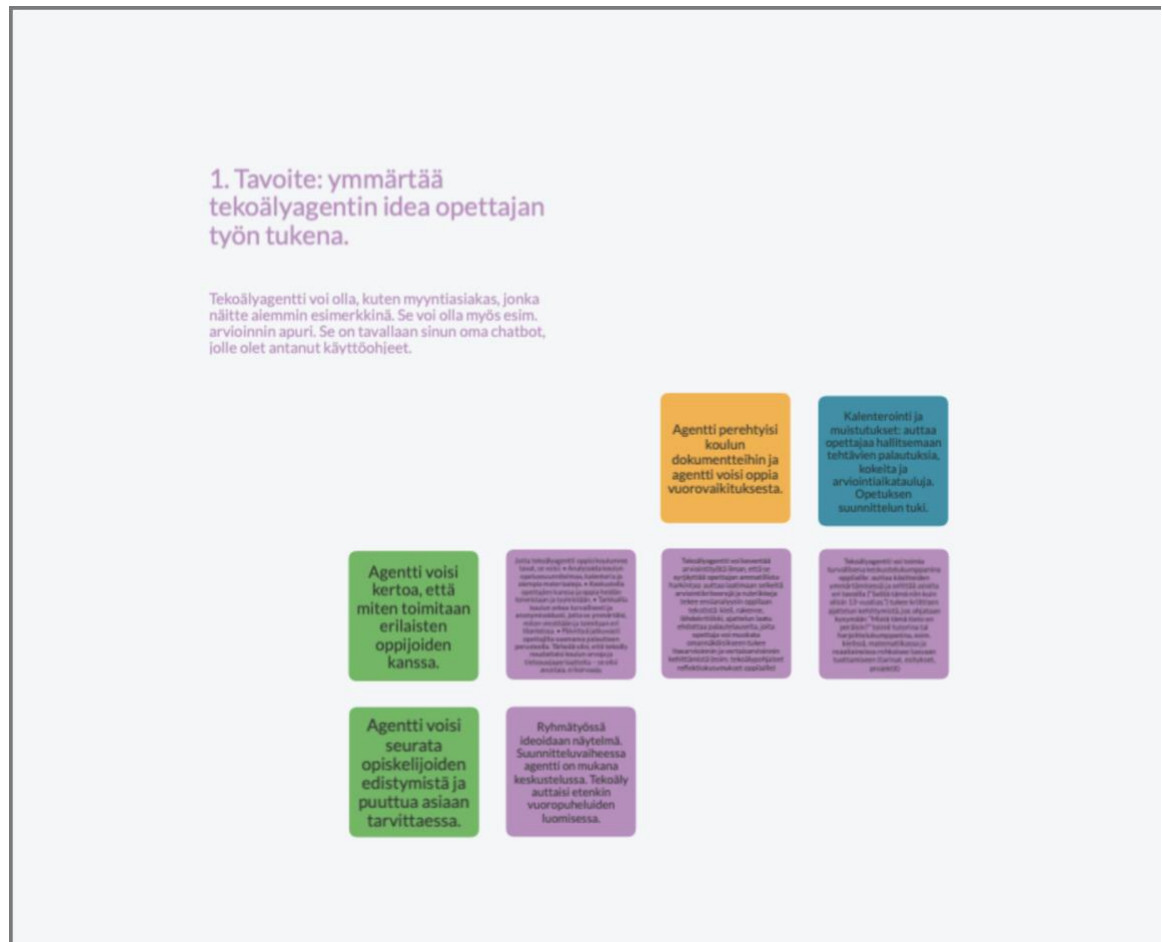


Tekoälykäs Ope - Työpajan muistiinpanot

Tutustumisvaiheen hyvät jaetut käytänteet:

1. **Taidetta ja tekoälyä yhdistäen:** vertaillaan ihmisen ja tekoälyn luovuutta.
2. **Tekoälystereotyytiat:** keskustellaan ennakkoluuloista tekoälyä kohtaan.
3. **Tekoäly juhlasuunnittelussa:** käytetään apuna kevät- tai joulujuhlan ideoinnissa.
4. **Käsityö ja tekoäly:** kysytään tekoälyltä, miten käsityön rakenne tai idea voisi toimia paremmin.
5. **Tekoäly luo työpaikkailmoituksia:** oppilaat harjoittelevat työnhakua tekoälyn tuottamiin ilmoituksiin.
6. **Puheiden kirjoittaminen tekoälyllä:** tekoäly auttaa muotoilemaan juhlapuheita tai esityksiä.
7. **Wilma-viestit tekoälyllä:** tekoäly tukee viestinnän muotoilua ja selkeyttä.
8. **Pelissäännöt tekoälyn käyttöön:** luodaan yhdessä turvallisen ja vastuullisen käytön ohjeet.
9. **Kirjaston apurobotti:** tekoäly seuraa kirjaston järjestystä ja ehdottaa parannuksia.
10. **Tekoälyhaaste:** oppilaat yrittävät kirjoittaa tai luoda paremmin kuin tekoäly, esim. tarina.
11. **Ideointiavuksi:** tekoäly auttaa etenemään, jos suunnittelu jumittuu.
12. **Pukeutumisohteet:** tekoäly auttaa ideoimaan pukeutumista eri teemoihin tai tapahtumiin.
13. **Hankehakemusten tiivistykset:** tekoäly auttaa kirjoittamaan tiiviitä hakemuksia (esim. Erasmus).
14. **Tehtävänantojen selkeyttäminen:** tekoäly muokkaa tehtävänantoja ymmärrettävämmiksi.
15. **Lähdekritiikin harjoittelu:** tekoälyä käytetään arvioimaan lähteiden luotettavuutta.
16. **Verkkokurssitehtävät:** tekoäly auttaa suunnittelemaan tai muokkaamaan verkkokurssien sisältöjä.
17. **Kielen tarkistus:** tekoäly tarkastaa, onko teksteissä sopimatonta kieltä (esim. laulujen sanoissa).
18. **Kuvageneraattori tarinoihin:** tekoäly tuottaa hahmoja ja kuvia oppilaiden omiin tarinoihin.

Kuva 1



1. Tavoite: ymmärtää tekoälyagentin idea opettajan työn tukena.

Tekoälyagentti voi olla, kuten myyntiasiakas, jonka näitte aiemmin esimerkkinä. Se voi olla myös esim. arvioinnin apuri. Se on tavallaan sinun oma chatbot, jolle olet antanut käyttöohjeet.

- Agentti voisi kertoa, että miten toimitaan erilaisten oppijoiden kanssa.
- Agentti voisi seurata opiskelijoiden edistymistä ja puuttua asiaan tarvittaessa.
- Ryhmätyössä ideoidaan näytelmä. Suunnitteluvaiheessa agentti on mukana keskustelussa. Tekoäly auttaisi etenkin vuoropuheluiden luomisessa.
- Agentti perehtyisi koulun dokumentteihin ja agentti voisi oppia vuorovaikutuksesta.
- Kalenterointi ja muistutukset: auttaa opettajaa hallitsemaan tehtävien palautuksia, kokeita ja arviointikauluja. Opetuksen suunnittelun tuki.
- Jotta tekoälyagentti oppisi paremmin, sen tulisi seurata ja ymmärtää opettajan ja opiskelijoiden vuorovaikutusta sekä palautetta. Agentti voisi myös huomioida oppimisanalytiikan dataa.

- Tekoälyagentti voisi ennakoida oppijoiden tuen tarpeita ja ehdottaa opettajalle toimenpiteitä.

Jotta tekoälyagentti oppisi koulumme tavat, se voisi:

- Analysoida koulun opetussuunnitelmaa, kalenteria ja aiempia materiaaleja.
- Keskustella opettajien kanssa ja oppia heidän toiveistaan ja tyyleistään.
- Tarkkailla koulun arkea turvallisesti ja anonymisoidusti, jotta se ymmärtäisi, miten viestitään ja toimitaan eri tilanteissa.
- Päivittyä jatkuvasti opettajilta saamansa palautteen perusteella. Tärkeää olisi, että tekoäly noudattaisi koulun arvoja ja tietosuojaperiaatteita – se olisi avustaja, ei korvaaja.

Tekoälyagentti voi keventää arviointityötä ilman, että se syrjäyttää opettajan ammatillista harkintaa: auttaa laatimaan selkeitä arviointikriteerejä ja rubriikkeja tekee ensianalyysin oppilaan tekstistä: kieli, rakenne, lähdekritiikki, ajattelun laatu ehdottaa palautelauseita, joita opettaja voi muokata omannäköisikseen tukee itsearviointin ja vertaisarviointin kehittämistä (esim. tekoälypohjaiset reflektiokysymykset oppilaille)

Tekoälyagentti voi toimia turvallisena keskustelukumppanina oppilaille: auttaa käsitteiden ymmärtämisessä ja selittää asioita eri tavoilla (“Selitä tämä niin kuin olisin 13-vuotias.”) tukee kriittisen ajattelun kehittymistä, jos ohjataan kysymään “Mistä tämä tieto on peräisin?” toimii tutorina tai harjoittelukumppanina, esim. kielissä, matematiikassa ja reaaliaineissa rohkaisee luovaan tuottamiseen (tarinat, esitykset, projektit)

Kuva 2

2. Tavoite: löytää vaihtoehtoja esseelle.

Valitkaa halutessanne aihe, jota arvioitte yleensä esseellä. Pyytäkää tekoälyltä: "Ehdota 5 tapaa arvioida oppimista muuten kuin esseellä."

Valitkaa kaksi – kolme ideaa ja kirjoittakaa ne Flingaan. Mikäli uusi ryhmä huomaa, että ideat alkavat toistaa toisiaan, tehkää seuraava kohta: Pyytäkää tekoälyltä ohjeita arviointikriteerien kirjaamiseen ja kirjatkaa ne Flingaan.

The infographic consists of several purple and teal boxes containing text. At the top left, a large purple box contains the title '2. Tavoite: löytää vaihtoehtoja esseelle.' Below this, there are two columns of text. The first column contains the instruction: 'Valitkaa halutessanne aihe, jota arvioitte yleensä esseellä. Pyytäkää tekoälyltä: "Ehdota 5 tapaa arvioida oppimista muuten kuin esseellä."' The second column contains: 'Valitkaa kaksi – kolme ideaa ja kirjoittakaa ne Flingaan. Mikäli uusi ryhmä huomaa, että ideat alkavat toistaa toisiaan, tehkää seuraava kohta: Pyytäkää tekoälyltä ohjeita arviointikriteerien kirjaamiseen ja kirjatkaa ne Flingaan.' Below these instructions are six boxes, each describing a different learning method. The first box is teal and contains: '1. Oppimispäiväkirja 2. video 3. näiden yhdistelmä'. The second box is purple and contains: '1. Oppilaat osallistuvat virtuaaliseen simulaatioon (tekoälybotti). 2. Visuaalisia esityksiä; oppilas tiivistää opitun visuaaliseksi kokonaisuudeksi (aikajana, miellekartta, digitaalinen näyttely). 3. Projektityö. Oppilaat suunnittelevat ja toteuttavat konkreettisen tuotteen, esityksen tai palvelun, joka liittyy opittuun aiheeseen.' The third box is purple and contains: '"Sodan kullisit" - peililinen oppimistuotos Muoto: Lautapeli, digitaalinen peli tai roolipeli. Kuvauk: Oppilaat suunnittelevat pelin, joka havainnollistaa sodankäynnin kehitystä ja sen vaikutuksia yhteiskuntaan.' The fourth box is purple and contains: '"Sotareporterin päiväkirja" - roolipohjainen monimediaesitys Muoto: Videoblogi, äänipäiväkirja tai sarjakuvallinen raportti. Kuvauk: Oppilas toimii kuvitteellisena sotareporterina eri aikakausina (esim. 1. maailmansota, Vietnam, Ukraina).' The fifth box is purple and contains: '2. Roolitus tai minidytelmä Tavoite: Oppilaat esittävät eri eläkkeiden oikeuksia tilanteisiin (esim. maatalouden riuksi), ammattilait koulut. Mikael Agricola, Toteutus: Ryhmiä esittävät 2-3 minuutin lausekseen. Tekijä voi hyödyntää kääkirjoitukseen ideointia tai puheohjelmien suunnittelusta. Arvioinn: Yhteistyö, ymmärrys ajasta ja oikeiden merkityksistä, luovuus.' The sixth box is purple and contains: '3. Uikemallisten juurien kartta Tavoite: Oppilas kääntää Suomen uikemallista historiaa maantieteellisesti ja ajallisesti. Toteutus: Oppilas tekee visuaalisen aikajanan tai Suomen kartan, johon merkitään tärkeitä paikkoja ja tapahtumia (esim. Turun suomalaiskirje, Agricola, muinaismuinaiset jätit jalkat). Kartta voidaan tehdä käsin tai digitaalisesti (esim. Canva, Padlet). Arvioinn: Tietojen soveltaminen ja visuaalinen esittäm.' At the bottom of the infographic, there is a green bar with the text 'Connection established'.

2. Tavoite: löytää vaihtoehtoja esseelle.

Valitkaa haluamanne aihe, jota arvioitte yleensä esseellä. Pyytäkää tekoälyltä: "Ehdota 5 tapaa arvioida oppimista muuten kuin esseellä."

Valitkaa kaksi – kolme ideaa ja kirjoittakaa ne Flingaan. Mikäli uusi ryhmä huomaa, että ideat alkavat toistaa toisiaan, tehkää seuraava kohta: Pyytäkää tekoälyltä ohjeita arviointikriteerien kirjaamiseen ja kirjatkaa ne Flingaan.

- Oppilaat osallistuvat virtuaaliseen simulaatioon (tekoälybotti). 2. Visuaalisia esityksiä; oppilas tiivistää opitun visuaaliseksi kokonaisuudeksi (aikajana, miellekartta, digitaalinen näyttely). 3. Projektityö. Oppilaat suunnittelevat ja toteuttavat konkreettisen tuotteen, esityksen tai palvelun, joka liittyy opittuun aiheeseen.

- “Sodan kulissit” – pelillinen oppimistuotos Muoto: Lautapeli, digitaalinen peli tai roolipeli. Kuvaus: Oppilaat suunnittelevat pelin, joka havainnollistaa sodankäynnin kehitystä ja sen vaikutuksia yhteiskuntaan.
- “Sotareportterin päiväkirja” – roolipohjainen monimediaesitys Muoto: Videoblogi, äänipäiväkirja tai sarjakuvallinen raportti. Kuvaus: Oppilas toimii kuvitteellisena sotareportterina eri aikakausina (esim. 1. maailmansota, Vietnam, Ukraina).
- Suullinen koe, toteutus auki. Oppilas sanelee tekoälylle, tarkistaisiko tekoäly myös?
- 1. Oppimispäiväkirja 2. video 3. näiden yhdistelmä
- 2. Rooliesitys tai mininäytelmä Tavoite: Oppilaat eläytyvät eri aikakausien uskonnollisiin tilanteisiin (esim. muinaisuskon rituaali, ensimmäiset kirkot, Mikael Agricola). Toteutus: Ryhmät esittävät 2–3 minuutin kohtauksen. Tekoälyä voi hyödyntää käsikirjoituksen ideoinnissa tai puvustuksen suunnittelussa. Arviointi: Yhteistyö, ymmärrys ajasta ja uskonnon merkityksestä, luovuus.
- 3. Uskonnollisten juurien kartta Tavoite: Oppilas hahmottaa Suomen uskonnollista historiaa maantieteellisesti ja ajallisesti. Toteutus: Oppilaat tekevät visuaalisen aikakartan tai Suomen kartan, johon merkitään tärkeitä paikkoja ja tapahtumia (esim. Turun tuomiokirkko, Agricola, muinaissuomalaiset pyhät paikat). Kartta voidaan tehdä käsin tai digitaalisesti (esim. Canva, Padlet). Arviointi: Tietojen soveltaminen ja visuaalinen esitystapa.
- Podcast, Sarjakuva, Väittely

kirjoitelmista. Seuraa ryhmän dynamiikka. Vaihe 1: Jokainen luokka suunnittelee ja kuvittaa hahmon, joka toimii oman luokan kumppanina.

- Vaihe 1: Sadun ideointi ja kirjoittaminen Aihe: Metsän eläimet löytävät salaperäisen kirjeen. Oppilaat keksivät yhdessä tarinan alun, keskikohdan ja lopun. Opettaja kirjaa lasten ideat ylös. Satu kirjoitetaan yhdessä (n. ½ sivua). Tekoäly (esim. ChatGPT) voi auttaa muokkaamaan tekstin loppua tai ehdottaa nimiä ja vuorosanoja. 🎧 Vaihe 2: Äänimaisen tekeminen Oppilaat äänittävät itse ääniä (lehtien rapinaa, askeleita, linnunlaulua). Tekoälyllä (esim. Soundraw, Mubert tai Adobe Podcast) voi luoda taustamusiikkia tai lisätä luonnon ääniä. Yhdistetään oppilaiden omat äänet ja tekoälyn tuottamat äänet yhdeksi kokonaisuudeksi (esim. Canva, Audacity tai iMovie -ohjelmalla).
- Kuvantunnistusprojekti: Oppilaat rakentavat tekoälymallin, joka tunnistaa kuvia (esim. kasvilajeja koulun pihalta, jätteiden lajittelua, koulun esineitä) ja luokittelee ne. – ympäristö, kasvit, esineet Yhdistä oppiaineeseen: biologia, ympäristötietoisuus, teknologia.
- Tunnerobotti oppii tunteita 🤖 Leikitään: robotti näyttää kuvan iloisesta, surullisesta tai vihaisesta hahmosta → lapset tunnistavat tunteen. 🗨️ Lapset opettavat “robotille”, mitä kukin tunne tarkoittaa: “Kun olen iloinen, minä hymyilen ja haluan leikkiä ystävien kanssa.” 📄 Tehtävä: “Tunnepäiväkirja” – oppilaat piirtävät ja kirjoittavat tekoälyn kanssa pienen kuvauksen päivän tunteesta.
- 4.luokan oppilaiden kanssa lähdetään ideoimaan moniaistista teosta, jossa yhdistyvät tarina, musiikki ja kuvataide.
- **Vaihtoehto 6: Tulevaisuuden Ammattiopas – Syväällisemmin**
 - **Mitä projekti sisältää:**
 - **Ydinajatus:**
 - Auttaa oppilaita ymmärtämään omaa potentiaaliaan ja tulevaisuuden työelämän mahdollisuuksia tekoälyn avulla, mutta korostaen ihmisen ainutlaatuisia vahvuuksia.
 - **Tekniset toteutusvaiheet:**
 - **Profilin luonti**
 - Mielenkiintokartoitus (ei pelkästään “mistä pidät”, vaan “mitä arvostat”)
 - Vahvuusanalyysi (millainen olet tiimissä, ongelmanratkaisussa)

Kuva 4

4. Tavoite: ymmärtää tekoälyasetuksen vaikutus kouluihin.

Pyytäkää tekoälyltä ideoita, minkälaisiin toimenpiteisiin koululla tulee ryhtyä EU:n asettamien tekoälyasetusten myötä.

Valitkaa ensimmäinen konkreettinen toimenpide ehdotus. Seuraava ryhmä valitsee toisen. Seuraava kolmannen jne.

Pyytäkää tekoälyltä apua kirjoittamalla: "Selitä, mitä EU:n tekoälyasetus tarkoittaa koulun arjessa."

The infographic consists of six colored boxes with text:

- Top Left (Purple):** Kartoitus ja tunnistus Selvitä, mitä tekoälyjärjestelmiä tai -työkaluja koulu käyttää tai hankkii (esim. oppimisalustat, chat-botit, arviointityökalut). Arvioi, kuuluvatko käytössä olevat järjestelmät esimerkiksi "korkean riskin" (high-risk) luokkaan asetuksessa. futurium.ec.europa.eu +3 digital-strategy.ec.europa.eu +3 skadden.com +3 Varmista, että tiedetään, mitkä järjestelmistä ovat kolmannen osapuolen tekemät, ja mikä on koulun rooli: pelkkä käyttäjä ("deployer") vai kehittäjä/tarjoaja ("provider").
- Top Middle (Purple):** Tunnista oma roolisi
- Top Right (Grey):** Tee tekoälyn käytöstä läpinäkyvää. Vastuuta työnantaja tekemään linjauksia tietoturvallisen tekoälynkäyttöön.
- Far Right (Yellow):** Koulu voi siis hyödyntää tekoälyä esimerkiksi oppimisympäristöissä, tukena opettajalle, mutta toteutus on oltava tiedostettua: mietitty miten oppilastietoa kerätään, miten tekoäly tukee oppimista, eikä korvaa ihmisen pedagogista harkintaa.
- Bottom Left (Green):** Kouluta koko henkilöstö EU:n tekoälyasetuksen perusteista.
- Bottom Middle (Purple):** Perusta koululle tekoälytiimi
- Bottom Right (Purple):** Opetta oppilaille tekoälyn vastuullista käyttöä Lisää tekoälyn perusymmärrys osaksi eri oppiaineita (esim. äidinkieli, yhteiskuntaoppi, uskonto, matematiikka). Harjoitellaan Miten tekoäly toimii (esim. "Tekoäly ei tunsi, se ennusti"). Miten erottaa ihmisen ja tekoälyn luottamusta sisältä. Miten käyttää tekoälyä turvallisesti ja rehellisesti (esim. ei kopioida suoraan, vaan muokataan ja viitataan lähteenä).

2. Tavoite: ymmärtää tekoälyasetuksen vaikutus kouluihin.

Pyytäkää tekoälyltä ideoita, minkälaisiin toimenpiteisiin koululla tulee ryhtyä EU:n asettamien tekoälyasetusten myötä. Valitkaa ensimmäinen konkreettinen toimenpide-ehdotus ja täydentäkää ryhmissä.

- Kartoitus ja tunnistus Selvitä, mitä tekoälyjärjestelmiä tai -työkaluja koulu käyttää tai hankkii (esim. oppimisalustat, chat-botit, arviointityökalut). Arvioi, kuuluvatko käytössä olevat järjestelmät esimerkiksi "korkean riskin" (high-risk) luokkaan asetuksessa. futurium.ec.europa.eu +3 digital-strategy.ec.europa.eu +3 skadden.com +3 Varmista, että tiedetään, mitkä järjestelmistä ovat kolmannen osapuolen tekemät, ja mikä on koulun rooli: pelkkä käyttäjä ("deployer") vai kehittäjä/tarjoaja ("provider").
- Tee tekoälyn käytöstä läpinäkyvää. Vastuuta työnantaja tekemään linjauksia tietoturvallisen tekoälynkäyttöön.
- Tunnista roolisi ja perusta tekoälytiimi

- Koulu voi siis hyödyntää tekoälyä esimerkiksi oppimisympäristöissä, tukena opettajalle, mutta toteutus on oltava tiedostettua: mietitty miten oppilasdataa kerätään, miten tekoäly tukee oppimista, eikä korvaa ihmisen pedagogista harkintaa.
- Kouluta koko henkilöstö EU:n tekoälyasetuksen perusteista.
- Opeta oppilaille tekoälyn vastuullista käyttöä Lisää tekoälyn perusymmärrys osaksi eri oppiaineita (esim. äidinkieli, yhteiskuntaoppi, uskonto, matematiikka). Harjoitellaan: Miten tekoäly toimii (esim. "Tekoäly ei tiedä, se ennustaa"). Miten erottaa ihmisen ja tekoälyn tuottamaa sisältöä. Miten käyttää tekoälyä turvallisesti ja rehellisesti (esim. ei kopioida suoraan, vaan muokataan ja viitataan lähteeseen).

Kuva 5

5. Tavoite: löytää luovia käyttötapoja AI:lle opetuksessa.

Tehtävä: Pyytäkää ChatGPT:tä: "Ehdota 5 tapaa käyttää generatiivista tekoälyä eri oppiaineissa." Valitkaa yksi ja kehittäkää siitä oppitunti. Kirjoittakaa tänne esim. seuraavia vaiheita : mitä oppilaat tekevät, mitä työkaluja käytetään , miten tulokset esitellään

Liikunta: Tehdään henkilökohtaisten harjoitusohjelmien suunnittelu.

Apuna tarinoiden kirjoittamisessa. Esim. lihavoittaminen/monipuolistaminen.

Musiikki. Oppilaat ideoivat sanoituksen omaan lauluun. Miettivät musiikkityylejä. Keskustellaan oppitunnin yhteydessä tekoälyn eettisyydestä suhteessa musikiin luomiseen.

📄 Työprosessin esittely tekoälyn avulla Oppilaat ottavat valokuvia työvaiheista. Tekoälyä voidaan käyttää tekemään niistä pieni tarina, video tai näyttelyteksti, esim. "Tee kuvistani tarina nimeltä "Minun pipo-projektini". Lopuksi video tai esitys voidaan jakaa luokalle tai huoltajille. 🎯 Tavoite: Harjoitellaan dokumentointia ja oman työn esittelyä.

Matematiikka: oppilas voi kysyä tekoälyltä vaihteellaisen selityksen yhtälön ratkaisemiseen tai pyytää uusia harjoituksia hajuamaltaan vaikeustasolta.

4. Sosiaalinen oppija "Kehotilin" Tavoite: Oppilas ymmärtää, että kukaan ei ole yksinomaan "kokenut ihminen". Matematiikan yhdistäminen "kokenut ihminen" -esitykseen, keuhkot, ääni, ihminen, vatsat, Paperit ja kivi Tämän kautta Jatketaan oppilaat pienryhmissä, jokaisella annetaan yksi "kivi" Ryhmä päättää ja päätetään, mitä kiveä siinä on ja mikä se on (kivi). Lopuksi jokainen ryhmä esittää siinä olevia "kiveä" rakentamaan "kukonin". Joka kivi on nyt oman ryhmän. Keskustellaan kiviä kokenut ihminen yhtä kiveä yhteistyössä. Arviointi: Oppilas osaa kertoa oman tulkintansa ja ymmärtää kokenut ihminen yhteistyössä.

3. Tavoite: löytää luovia käyttötapoja AI:lle opetuksessa.

Tehtävä: Pyytäkää ChatGPT:tä "Ehdota 5 tapaa käyttää generatiivista tekoälyä eri oppiaineissa." Valitkaa yksi ja kehittäkää siitä oppitunti.

- Liikunta: Tehdään henkilökohtaisten harjoitusohjelmien suunnittelu.
- Apuna tarinoiden kirjoittamisessa. Esim. lihavoittaminen/monipuolistaminen.

- Musiikki. Oppilaatideoivat sanoituksen omaan lauluun. Miettivät musiikkityylejä. Keskustellaan oppitunnin yhteydessä tekoälyn eettisyydestä suhteessa musiikin luomiseen.
- 📺 Työprosessin esittely tekoälyn avulla Oppilaat ottavat valokuvia työvaiheista. Tekoälyä voidaan käyttää tekemään niistä pieni tarina, video tai näyttelyteksti, esim. "Tee kuvistani tarina nimeltä 'Minun pipo-projektini'." Lopuksi video tai esitys voidaan jakaa luokalle tai huoltajille. 🗂️ Tavoite: Harjoitellaan dokumentointia ja oman työn esittelyä.
- Matematiikka: oppilas voi kysyä tekoälyltä vaiheittaisen selityksen yhtälön ratkaisemiseen tai pyytää uusia harjoituksia haluamaltaan vaikeustasolta.
- Sosiaalinen oppija: "Kehotiimi" Tavoite: Oppilas ymmärtää, että keho toimii yhteistyössä – kuten tiimi. Materiaalit: Ryhmätyöpohjia ("kehon tiimikaavio": sydän, keuhkot, aivot, lihakset, vatsa) Paperia ja kyniä Tunnin kulku: Jaetaan oppilaat pienryhmiin, jokaiselle annetaan yksi "elin". Ryhmä pohtii ja piirtää, mitä heidän elimensä tekee ja miksi se on tärkeä. Lopuksi jokainen ryhmä esittelee elimensä muille – yhdessä rakennetaan "kehotiimi", jossa kaikki osat ovat tärkeitä. Keskustellaan: Miksi kehon osien pitää tehdä yhteistyötä? Arviointi: Oppilas osaa kertoa elimen tehtävän ja ymmärtää kehon yhteistoimintaa.

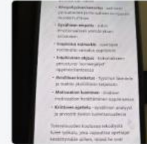
Kuva 6

6. Tavoite: hahmottaa opettajuuden tulevaisuutta.

Pyytää tekoälyltä: "Kuvittele opettajan työ vuonna 2030. Millainen on tavallinen koulupäivä?"
Kysykää: "Mitä taitoja opettajalta vaaditaan, ja mitä tekoäly ei voi korvata?" Valitkaa 3 tärkeintä taitoa.

1. tekoälylukutaito 2. yhteisöllisyys, yhteistyö eri toimijoiden kanssa 3. oppimiskulttuuri - opettaja ohjeistaa tekoälyn käytössä ja yhdessä oppijoiden kanssa etsitään hyödyt ja mahdollisuudet.

1. Tunne- ja vuorovaikutustaidot nousevat arvoon arvaamattomaan. 2. Luovuus ja kriittinen ajattelu korostuvat. 3. Tekoälytietoisuutta vaaditaan opettajalta.



Tekoäly ei voi korvata eettisiä valintoja ja vastuullisuutta, empatiaa. Opettajan intoa, huumoria ja heittäytymisen vaikutus oppilaisiin ei voida korvata tekoälyllä.

6. Oppimisen suunnittelija ja merkityksen luoja Opettaja yhdistää eri tieteiden, kokemusten ja oppilaiden kiinnostuksen kohteet mielekkäiksi oppimiskokonaisuuksiksi. Tekoäly voi tuottaa sisältöä, mutta ei tiedä, mikä on merkityksellistä juuri tälle ryhmälle ja näille lapsille. 7. Yhteiskunnallinen kasvattaja ja vastuullisuuden ohjaaja Opettaja auttaa lapsia ymmärtämään omaa maailmaansa, heittäytymään ja yhteistyöhön. Ihminen perustuu laatuun ja vastuullisuuteen, empatiaan ja aktiiviseen kansalaisuuteen - asioita, jotka eivät ole tekoälyn hallittamia.

Päivittää jatkuvasti osaamistaan. Näyttää, että oppiminen ei loppu "koulun penkille".

Mitä tekoäly ei pysty korvaamaan on: aito vuorovaikutus ja läsnäolo, tunnesuhteen rakentaminen, pedagoginen tilannetaju, arvojen kasvattaminen sekä motivointi.

Tekoäly ei voi ratkaista opiskelijoiden välisiä konfliktitilanteita luotettavasti, koska ei tunne tilanteen ja henkilöiden taustoja.

Jouhevaa aloitusta, projektipohjainen oppiminen, tekoäly ja teknologia tulena, opettaja enemmän valmentaja ja ohjaaja, hyvinvointi keskiössä (liikuntaa päivittäin, lähiuuskäsi), kansainvälinen yhteistyö korostuu, jatkuva arviointi -> ei perinteisiä kokeita, reflektio päivän lopussa

Opettaja ei ole enää tiedonjakaja, vaan oppimisen valmentaja, yhteisön rakentaja ja oppimisen suunnittelija.

4. Tavoite: Pyytää tekoälyltä: "Kuvittele opettajan työ vuonna 2030. Millainen on tavallinen koulupäivä?" Kysykää: "Mitä taitoja opettajalta vaaditaan, ja mitä tekoäly ei voi korvata?" Valitkaa 3 tärkeintä taitoa.

- 1. tekoälylukutaito 2. yhteisöllisyys, yhteistyö eri toimijoiden kanssa 3. oppimiskulttuuri - opettaja ohjeistaa tekoälyn käytössä ja yhdessä oppijoiden kanssa etsitään hyödyt ja mahdollisuudet.
- 1. Tunne- ja vuorovaikutustaidot nousevat arvoon arvaamattomaan. 2. Luovuus ja kriittinen ajattelu korostuvat. 3. Tekoälytietoisuutta vaaditaan opettajalta.
- Mitä tekoäly ei pysty korvaamaan on: aito vuorovaikutus ja läsnäolo, tunnesuhteen rakentaminen, pedagoginen tilannetaju, arvojen kasvattaminen sekä motivointi.
- Tekoäly ei voi korvata eettisiä valintoja ja vastuullisuutta, empatiaa. Opettajan intoa, huumoria ja heittäytymisen vaikutus oppilaisiin ei voida korvata tekoälyllä.
- 🧠 6. Oppimisen suunnittelija ja merkityksen luoja Opettaja yhdistää eri tieteiden, kokemusten ja oppilaiden kiinnostuksen kohteet mielekkäiksi oppimiskokonaisuuksiksi. 🖱️ Tekoäly voi tuottaa sisältöä, mutta ei tiedä, mikä on merkityksellistä juuri tälle ryhmälle ja näille lapsille. 🌍 7. Yhteiskunnallinen kasvattaja ja vastuullisuuden ohjaaja Opettaja auttaa lapsia ymmärtämään omaa

paikkaansa maailmassa, kestävä kehitys ja yhteisvastuu. 🙌 Ihminen pystyy kasvattamaan vastuullisuutta, empatiaa ja aktiivista kansalaisuutta – asioita, jotka eivät ole tekoälyn hallittavissa.

- Päivittää jatkuvasti osaamistaan. Näyttää oppilaille, että oppiminen ei lopu "koulun penkille".
- Opettaja ei ole enää tiedonjakaja, vaan oppimisen valmentaja, yhteisön rakentaja ja oppimisen suunnittelija.
- Joustava aloitus, projektipohjainen oppiminen, tekoäly ja teknologia tulena, opettaja enemmän valmentaja ja ohjaaja, hyvinvointi keskiössä (liikuntaa päivittäin, lähiruokaa), kansainvälinen yhteistyö korostuu, jatkuva arviointi -> ei perinteisiä kokeita, reflektio päivän lopussa
- Tekoäly ei voi ratkaista opiskelijoiden välisiä konfliktitilanteita luotettavasti, koska ei tunne tilanteen ja henkilöiden taustoja.

- **Arvopohjainen kasvatus** – eettisten periaatteiden ja moraalisen kompassin muodostuminen
- **Syvällinen empatia** – aidon emotionaalisen ymmärryksen antaminen
- **Inspiroiva esimerkki** – opettajan roolimallin vaikutus oppilaisiin
- **Intuitiivinen ohjaus** – kokemukseen perustuvat “sormenjäljet” oppimistilanteessa
- **Inhimillinen kosketus** – fyysinen läsnäolo ja reaktio yksilöllisiin tarpeisiin
- **Motivaation luominen** – sisäisen motivaation herättäminen oppimisessa
- **Kriittinen ajattelu** – syvälinen analyysi ja arviointi tiedon luotettavuudesta