

TEKOÄLYKÄS OPE

TEKOÄLY JA
LUOVUUS





Luovuus tekoälyn aikakaudella

01



Luovuus ja tekoäly

Kun tekoäly voi tuottaa kuvia, tekstiä, ääntä ja ideoita, ihmisen rooli siirtyy enemmän ideoimiseen, ohjaamiseen, valintojen tekemiseen ja merkitysten luomiseen.

Luovuus ei katoa, mutta sen luonne muuttuu, kun tekoäly toimii työparina. Luovaan prosessiin tekoälyn kanssa kuuluu suunnittelu, kokeilu, arviointi ja uudelleenmuotoilu.

02



Mitä luovuus on?

Luovuus voidaan nähdä kolmella tasolla: Ideointi ja ongelman määrittely, tuottaminen ja toteutus, arviointi, valinnat ja merkitysten luominen.

Tekoäly tukee kaikkia tasoja, mutta ei korvaa ihmisen kokemusta, tulkintaa ja tarkoitusta.

Pohdi lyhyesti: Milloin olet viimeksi ollut luova?



Canva Pro opettajille

01
→

Canva Pro ilmaiseksi opettajille

Canva for Education on tarkoitettu viralliseen opetuskäyttöön.

Rekisteröityminen tapahtuu oppilaitoksen sähköpostilla. Jos Canva ei tunnista sähköpostia, opettajan rooli voidaan vahvistaa myös Canvan hyväksymillä dokumenteilla. Hyväksynnän jälkeen tilisi päivittyy automaattisesti Pro-versioon.

[Katso tarkemmat ohjeet.](#)



Suunnittele tekoälyn avulla

01
→

Opettajan suunnittelukumppani

Tekoälyä voidaan käyttää ideointivaiheessa sparraajana, joka tuottaa vaihtoehtoisia näkökulmia samaan sisältöön.

Opettaja voi pyytää tekoälyä ehdottamaan useita lähestymistapoja samaan aiheeseen: esimerkiksi tarinallisen, toiminnallisen ja visuaalisen version. Tämä tukee eriyttämistä ja auttaa rikastamaan opetusta ilman, että jokainen rakenne täytyy keksiä alusta asti itse.

02



Luovat aloitukset ja virittäytyminen

Tekoälyllä voidaan luoda oppitunnin alkuun lyhyt tarina, dialogi, kysymys tai kuvitteellinen tilanne, joka herättää kiinnostuksen aiheeseen.

Opettaja voi hyödyntää tekoälyä tuottamaan virikkeitä, joita muokataan pedagogisesti tarkoituksenmukaisiksi. Näin opetuksen aloitus tukee aktiivista ajattelua ja motivoi oppilaita.

03
→

Luovuus ja monipuolinen osaaminen

Tekoälyn avulla voi myös osoittaa oppimista eri tavoin.

Oppilaat voivat tuoda omaa osaamistaan esiin esimerkiksi videoina, digitarinoina, visuaalisina esityksinä tai äänitteinä tekoälyn tukemana.

Opettaja puolestaan voi pyytää uudenlaisia ideota arviointiin ja osaamisen osoittamiseen.

04



Yhteiskehittäminen ja tiimityö

Tekoälyä voidaan käyttää yhteisen ideoinnin ja kehittämistyön tukena.

Opettajatiimit voivat hyödyntää tekoälyä vaihtoehtoisten ratkaisujen, projektien tai toimintamallien hahmottamiseen. Luova tekoälyn käyttö voi näin vahvistaa yhteisöllistä oppimista myös henkilökunnan kesken.

05



Tekoäly rajoitteen kiertäjänä

Luovuus ei synny vain vapaudesta, vaan usein myös rajoitteista. Tekoälyä voidaan käyttää tarkoituksellisesti luovien ehtojen asettamiseen:

- “Selitä tämä käsite ilman substantiiveja.”
- “Rakenna tarina, jossa ei saa käyttää sanaa minä.”
- “Esitä ilmiö vain kysymysten kautta.”

Näin tekoäly ei tarjoa ratkaisua, vaan luo kehyksen luovalle tehtävälle.

06



Tekoäly yleisönä

Yleensä tekoälyltä pyydetään vastausta tai sisältöä. Harvemmin sitä käytetään yleisönä. Roolien kääntäminen voi auttaa avartamaan omia näkökulmia:

Oppilas esittää ideansa tekoälylle ja pyytää palautetta vain ymmärrettävyydestä, ei sisällöstä.

Opettaja testaa, mitä hänen ohjeistuksestaan jää epäselväksi, kun tekoäly tulkitsee sen.



Luo tekoäilyn avulla

01



Luo tekoälyllä: tekstit

Pyydetään tekoälyltä erilaisia aloituksia esimerkiksi tarinalle tai runolle. Valitaan yksi, jota oppilas tai pienryhmä lähtee työstämään eteenpäin. Oliko aloitus sellaisenaan hyvä vai pitikö sitä muokata?

Vaihtoehtoisesti opettaja voi luoda valmiita aloituksia ja antaa ne oppilaille. Opettaja voi myös luoda tekoälyllä kokonaan valmiin tekstin annetuista aloituksista. Kun oppilaat ovat kirjoittaneet omat tekstinsä, voidaan vertailla ihmisen ja tekoälyn tuottamaa sisältöä.

02
→

Luo tekoälyllä: kuvat

Tekoälyä voidaan käyttää kahdella tavalla: ideoimiseen tai valmiiden kuvien luomiseen.

Pyydetään tekoälyltä (ChatGPT, Copilot, Gemini) ideoita kuvaan tai maalaukseen. Toteutetaan sitten oma idea. Lopuksi voidaan pyytää tekoälyä tekemään kuva samasta ideasta. Mitä eroja ihmisen ja tekoälyn tulkinnassa oli? Miten ihminen tulkitsi “kehotetta” eli tekoälyn antamaa ideaa? Entä tekoäly?

03
→

Luo tekoälyllä: musiikki

Tekoälyllä voidaan luoda musiikkia, esimerkiksi Suno-ohjelmalla.

Tehtäväksi:

Tee 20–30 sekunnin “korvamato” aiheesta, jota opiskellaan (esim. Itämeri). Voit luoda lyriikat itse tai esim. ChatGPT:llä tai Sunolla (ks. seuraava dia). Paras lopputulos saavutetaan ihmisen ja tekoälyn yhteistyöllä, sillä lyriikoita pitää usein muokata paremmiksi.

Kuuntele Itämeri-laulu (lyriikat tehty Sunolla ja jätetty muokkaamatta).

AdrenalineFuelec

Home

Create

Studio

Library

Search

Hooks + Create

Explore

Radio

Notifications

30 Credits

Go Pro

+ Audio + Persona + Inspo

Lyrics

[Verse]
Itämeri on matala maa
Sen suolavesi ei kauas saa
Herkkä on sen sydän ja pinta
Luonto ja ihmiset sitä kaipaa

Edit Lyrics

Write Full Song

Styles

Create a short, catchy educational song (20–30 seconds) about the Baltic Sea.
Style: upbeat, light pop, suitable for school use.

+ industrial music + brave + catchy rhythm

Voit joko liittää valmiita lyriikat kohtaan Lyrics. Voit myös luoda tekoälyllä lyriikat kohdassa “Write Full Song”. Anna kehote ja Suno kirjoittaa sinulle lyriikat.

04



Luo tekoälyllä: ääni

Puheeseen perustuvat tekoälytyökalut, kuten ElevenLabs, mahdollistavat tekstien äänellistämisen, dialogien luomisen ja tarinallisen kerronnan.

Opettaja voi käyttää tekoälyä esimerkiksi tarinoiden lukemiseen, ohjeiden selkeyttämiseen tai oppimateriaalin elävöittämiseen. Ääni tukee erityisesti saavutettavuutta ja monikanavaista oppimista.

05
→

Luo tekoälyllä: video

Tekstistä videoksi -työkalut luovat nopeasti luonnoksia ja opetusvideoita.

Tekoäly voi tuottaa kuvia, animaatioita, videoleikkeitä. Myös videon äänet ja tekstitykset tulevat automaattisesti.

Käyttäjä ohjaa prosessia: antaa idean, sävyn ja tarkentavat ohjeet. Myös valmiita tuotoksia voi aina muokata tekoälyn avulla paremmiksi. Näin videon teko muuttuu editoinnista ohjaamiseksi ja valintojen tekemiseksi.

06



Miten opettaja voi hyödyntää tekoälyvideoita?

Tunnin aloitukset, virittäytymisvideot ja inspiraatiotarinat.

Selkokielliset ohjeet tai tiivistykset oppilaille.

Visualisoituja esimerkkejä, käsitteitä tai prosesseja.

Oppijoille uusia tapoja osoittaa osaamistaan (videot, animaatiot, digitarinat).

07
→

Ohjelmia videoiden ja animaatioiden tekemiseen:

Selostettu video (VEED). Esimerkkinä tämän osuuden alkutervehdys peda.netissä.

Animaatio (Animaker / Renderforest). Molemmista esimerkki peda.netissä.

Myös Canvan tekoälystudio (maaginen media) tarjoaa mahdollisuuden videoiden tuottamiseen.

08



Jatkuva luova prosessi tekoälyn kanssa

Tekoälyä voidaan käyttää myös pitkäkestoisessa luovassa prosessissa, jossa sisältö kehittyy ajan saatossa. Esimerkiksi:

- viikoittain jatkuva tarina, jota oppilaat ja tekoäly vuorotellen jatkavat
- podcast-sarja, jossa tekoäly auttaa käsikirjoituksessa, mutta oppilaat määrittävät teemat ja näkökulmat
- visuaalinen “maailman rakennus”, jota laajennetaan pala palalta



Kriittisyys ja luova tekoäly

01



Luovuus uudessa valossa

Tekoälyllä ei ole omia kokemuksia, tunteita eikä havaintoja kuten ihmisellä. Ihmisen luovuus näkyy erityisesti kontekstin ymmärtämisessä, omakohtaisessa tulkinnassa, merkitysten luomisessa ja eettisessä harkinnassa.

Tekoäly toimii välineenä, joka laajentaa vaihtoehtoja, muttei päättä puolestamme.

Pohdinta: Mikä tekee juuri sinun luovuudestasi erityisen?

02



Onko tämä tekoälyn tekemä?

Oppijoille annetaan kuvasekoitus tai tekstikatkelmia.

Ryhmät päättävät, mikä on tekoälyn tekemää ja perustelevat valintansa.

Tavoite: Tunnistaa tekoälyn tuottaman sisällön piirteitä ja arvioida sen luotettavuutta.

Miten tekoäly muuttaa käsitystämme luovuudesta?

Mikä on ihmisen rooli luovassa prosessissa tekoälyn aikakaudella?

Milloin tekoäly vahvistaa luovuutta ja milloin se voi kaventaa sitä?

Mitä luovuus tarkoittaa koulussa ja oppimisessa?

Mitä sellaista ihminen tekee luovasti, mihin tekoäly ei kykene?