

PEDAGOGISESTI LAADUKAS DIGITAALINEN YMPÄRISTÖ

Laatumäärittely 2021



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSSTYRELSEN

UUDET
LUKUTAITOT

JOHDANTO

Yhteiskunnan digitalisoituessa myös opetuksen ja varhaiskasvatuksen oppimisympäristöt digitalisoituvat. Digiosaamisen merkitys yhteiskunnassa kasvaa. Perusopetuksen ja varhaiskasvatuksen tehtävänä on edistää koulutuksellista tasa-arvoa ja varmistaa, että jokainen oppija saa tulevaisuuttaan varten riittävät digitaaliset taidot. Digiosaaminen on myös itsessään merkittävä oppimisen väline.

Laitteiden ja tehokkaiden verkkoyhteyksien lisäksi opetukseen ja varhaiskasvatukseen tarvitaan laadukkaita digitaalisia palveluita. Opettajien digipedagoginen osaaminen yhdistettynä laadukkaisiin digitaalisiin palveluihin mahdollistaa eri-ikäisille oppijoille mielekkään oppimiskokemuksen.

Helpottaaksemme digitaalisten palvelujen valintaa olemme luoneet pedagogisen laatumääritelmän, jonka toivotaan auttavan palvelujen hankintaa ja valintaa tekeviä henkilöitä. Määritelmän avulla sovellusten käyttäjät, kehittäjät ja hankkijat voivat systemaattisesti arvioida digitaalisen oppimisympäristön opetuksellista laatua. Arviointi auttaa tekemään parempia päätöksiä ja tarjoaa näkökulmia jo käytössä olevien sovellusten pedagogiseen hyödyntämiseen.

Tässä laatumääritelmässä digitaalisia ympäristöjä tarkastellaan ainoastaan pedagogisen laadun kautta. Valitessaan digitaalisia ratkaisuja tulee opetuksen ja varhaiskasvatuksen järjestäjän aina huomioida myös tietosuoja-asiat. EU:n tietosuoja-asetuksen ja tietosuojalain noudattaminen on välttämätöntä, kun opetuksen ja varhaiskasvatuksen käyttöön valitaan digitaalisia palveluita.

Tämä laatumääritelmä sisältää erilliset osiot varhaiskasvatuksessa ja perusopetuksessa käytettäville digitaalisille ympäristöille. **Digitaalisella oppimisympäristöllä tarkoitamme erilaisia opetuksessa ja varhaiskasvatuksessa käytettäviä sovelluksia ja ohjelmistoja. Määrittely ei koske laitteita.** Tekstissä käytämme digitaalisesta oppimisympäristöstä myös lyhyempiä termejä digitaalinen ympäristö, ratkaisu, palvelu ja sovellus.

Esittämämme kriteeristö pohjautuu varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin (2018) sekä esi- ja perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteisiin (2016, 2014). Kriteeristö tukee Opetushallituksen julkaisemien tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen kuvausten käyttöönottoa. Kriteeristön lisäksi määritelmässä on sovelluskehittäjälle oma osio, jossa tarjotaan vinkkejä hyvän asiakastuen ja parhaan käyttökokemuksen luomiseksi.

Opetushallitus on tuottanut tämän määrittelyn yhteistyössä Education Alliance Finlandin kanssa.

Mikä on EAF? Education Alliance Finland (EAF) on erikoistunut oppimISRatkaisujen laadun arviointiin. EAF on luonut kasvatustieteisiin perustuvan laatustandardin ja sertifikaatin digitaalisille oppimISRatkaisuille. Laatustandardin avulla suomalaiset opettajat ovat arvioineet oppimISRatkaisuja globaalisti vuodesta 2017.

OppimISRatkaisujen kehittäjät ja käyttäjät saavat EAF arvioinnin kautta tietoa tuotteen yhteensopivuudesta opetussuunnitelman kanssa sekä sen pedagogisesta laadusta ja ratkaisun käytettävyydestä. EAF järjestää myös koulutuksia ja luentoja digitaalisten oppimISRatkaisujen pedagogiasta.

Millainen on pedagogisesti laadukas digitaalinen ympäristö?

1. Opetuksen tavoitteet

Tarjoaako sovellus kohderyhmälle sopivia tavoitteita?

- Mitä oppiainekohtaisia tai oppimisen alueiden tavoitteita tuetaan?
- Millaisia sisältöalueita sovelluksen avulla voi harjoitella?
- Miten sovellus tukee laaja-alaisen osaamisen kehittymistä?

2. Pedagoginen lähestymistapa

Tukeeko sovellus oppijaa pedagogisesti tarkoituksenmukaisesti?

- Miten sovellus konkreettisesti tukee asetettuja tavoitteita?
- Millaisia aktiviteetteja ja toiminnallisuuksia sovellus sisältää?
- Miten sovellus tukee palautteen antamista ja arviointia?

3. Käytettävyys

Onko sovellus kokonaisuutena laadukas ja käyttäjäryhmälle sopiva?

- Tarjoaako sovellus mielekkään käyttökokemuksen?
- Onko sovelluksen käytön tavoite helppo ymmärtää?
- Onko sovelluksen käyttö intuitiivista ja turvallista?
- Onko käyttäjälle tarjolla käyttäjätukea ja koulutusta?

Laadukkaan digitaalisen oppimisympäristön kolme perustekijää pohjautuvat kansallisten normien mukaiseen oppimiskäsitykseen, opetuksen tavoitteisiin ja oppimisympäristöihin.

Laadukas digitaalinen palvelu kannustaa oppijaa aktiiviseen toimijuuteen, tavoitteelliseen työskentelyyn ja vuorovaikutukseen muiden kanssa.

PEDAGOGISET KRITEERIT – varhaiskasvatus

Varhaiskasvatuksen käyttöön soveltuvien digitaalisten ympäristöjen tarjonta kasvaa voimakkaasti. Digitaalisten palvelujen valintaa ohjaa pedagoginen tarkoituksenmukaisuus, jossa varhaiskasvatuksen erityispiirteet, kuten käyttäjien ikä- ja kehitystaso sekä aktiivisen toiminnan ja leikin merkitys korostuvat. Leikki on varhaiskasvatuksessa keskeinen toimintatapa, myös digitaalisissa ympäristöissä.

Tässä määrittelyssä varhaiskasvatuksen digitaalisia palveluita tarkastellaan varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden sekä hyvän pedagogisen toiminnan kuvausten mukaisesti seuraavia näkökulmia hyödyntäen:

Laaja-alainen osaaminen; kuvaa osaamista, joka muodostuu tietojen, taitojen, arvojen, asenteiden ja tahdon kokonaisuudesta.

Oppimiskäsitys, työtavat ja oppimisympäristöt; kuvaavat, millaisen toiminnan ja kokemuksien myötä lapsi kasvaa, oppii ja kehittyy.

Oppimisen alueet; kuvaavat varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan keskeisiä tavoitteita ja sisältöjä.

Hyvän pedagogisen toiminnan osa-alueet; kuvaavat käytännön taitojen, vastuullisuuden ja turvallisuuden, tutkivan ja luovan työskentelyn sekä vuorovaikutuksen edistymiseen liittyvää toimintaa.

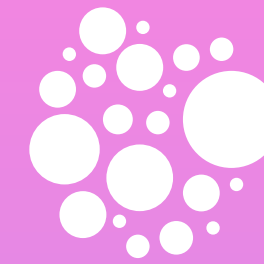
Määrittely on laadittu varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen käyttöön.

Määrittely kuvaa ensisijaisesti pedagogisessa käytössä olevia ympäristöjä.

Kriteereissä on joitakin viittauksia huoltajien kanssa tehtävään yhteistyöhön. Määrittelyssä ei käsitellä asiakasohjausjärjestelmiä tai muita ensisijaisesti hallinnolliseen käyttöön tarkoitettuja palveluita.

Edellä mainittuun tarkasteluun perustuen laatumääritelmä asettaa vaatimuksia digitaalisille oppimisympäristöille kolmen eri pedagogisen kriteerin kautta.

On tärkeää huomata, että vaikka yksittäinen sovellus itsessään ei vastaisi jokaiseen kriteeriin, eri sovellusten ominaisuuksia yhdistämällä ja suunnitelmallisella pedagogiikalla oppimiskokemus voi täydentyä siten, että useampi kriteeri toteutuu pidemmällä aikavälillä.



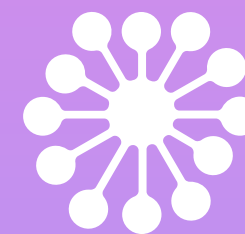
1

Yhteisöllistä oppimista



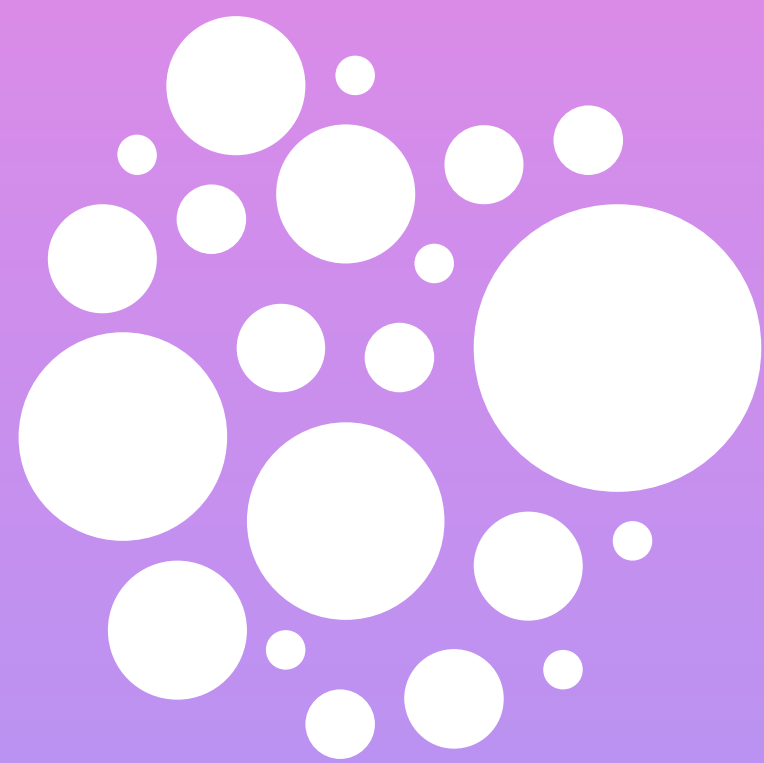
2

Leikkiä ja luovuutta



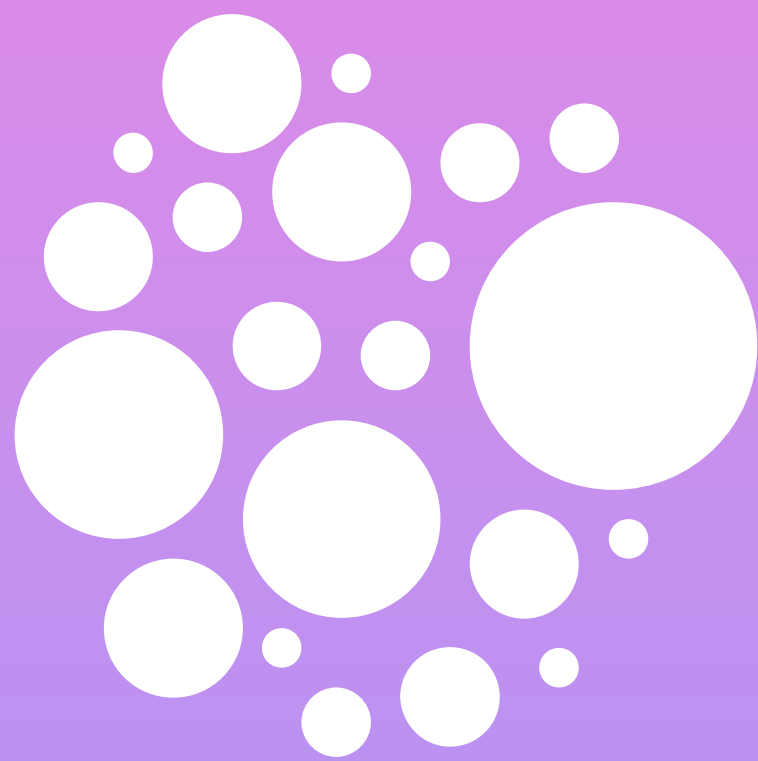
3

Toiminnallista ja tutkivaa oppimista



KRITEERI 1

Yhteisöllistä
oppimista



“Varhaiskasvatuksessa toimitaan yhteisönä, jossa lapset ja henkilöstö oppivat yhdessä ja toisiltaan. Lapsia ja henkilöstöä kannustetaan rohkeasti jakamaan ajatuksiaan ja kokeilemaan uudenlaisia toimintatapoja.”

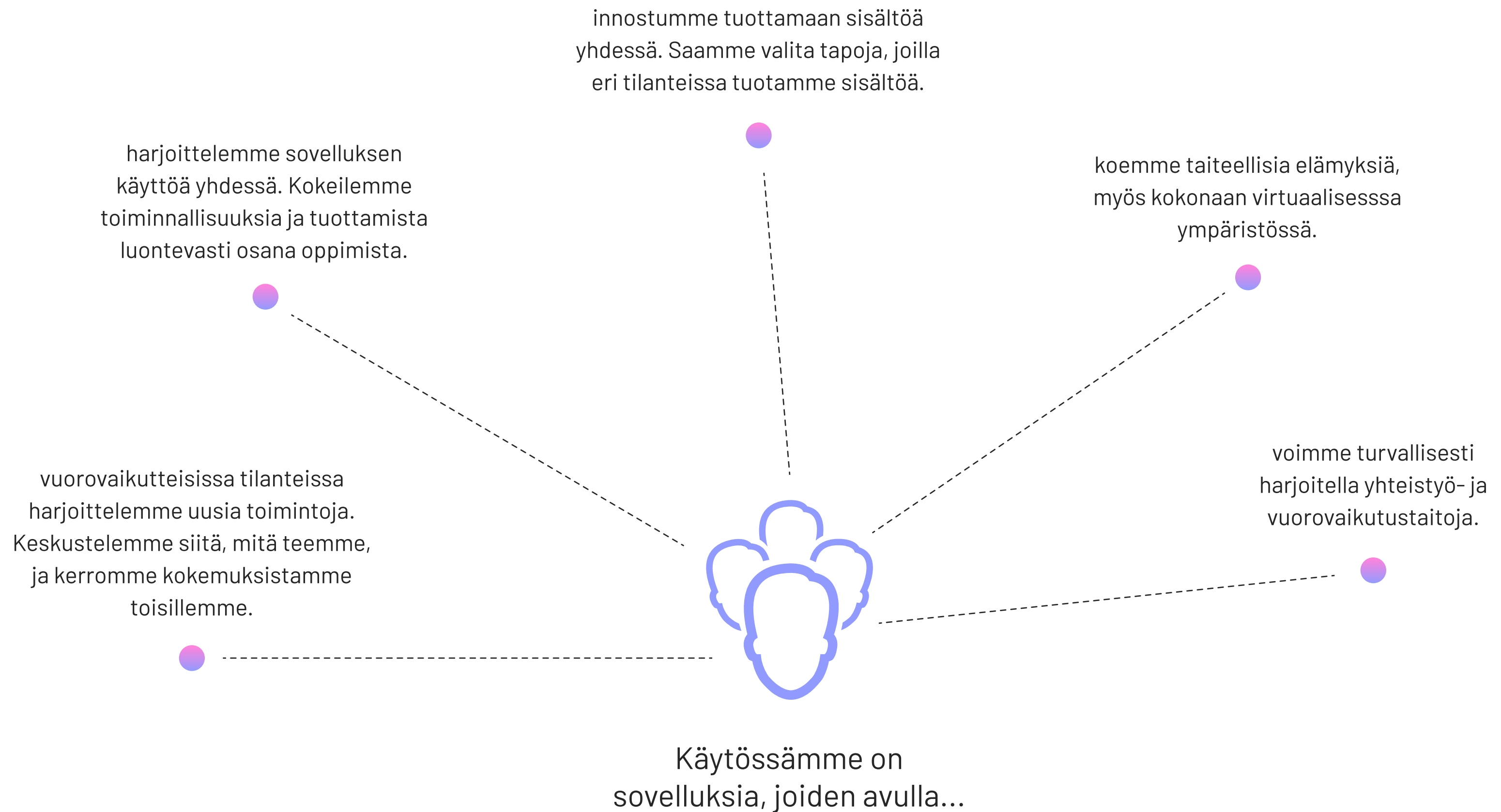
Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet, 2018



KRITEERI 1

Yhteisöllistä
oppimista

Vuorovaikutus

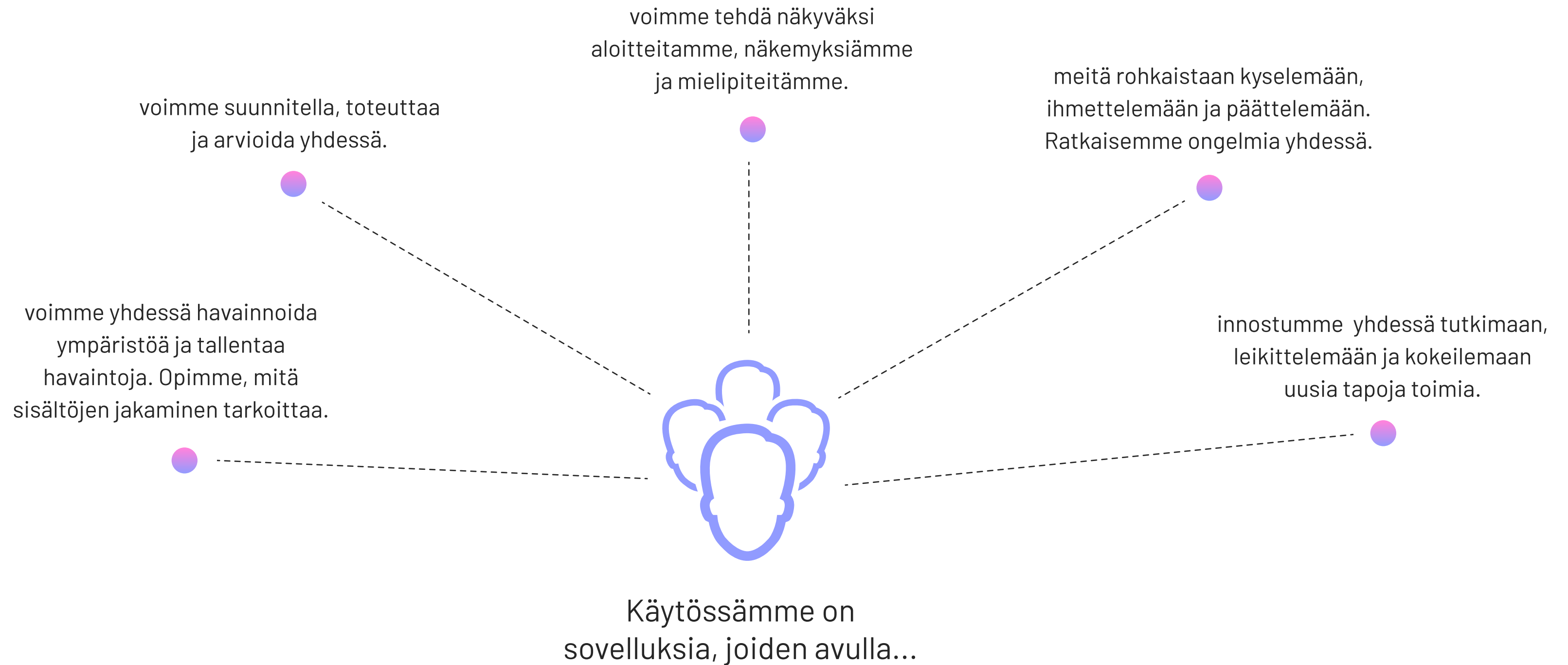




KRITEERI 1

Yhteisöllistä oppimista

Kokemus ryhmään kuulumisesta



OPETTAJA KERTOO

”Mielestäni menestyksen avain teknologian käytössä on valmistautuminen etukäteen ja lasten valmisteleminen (asettamalla odotuksia ja selittämällä mitä olemme tekemässä). Olen käyttänyt esimerkiksi koodausrobotia luokassa esikoululaisten kanssa. He

oppivat ohjelmointikonsepteja, kuten silmukoita, harjoittavat avaruudellista hahmottamista sekä edistävät muita taitoja (yhteistyö, kieli, ongelmanratkaisu jne.).”

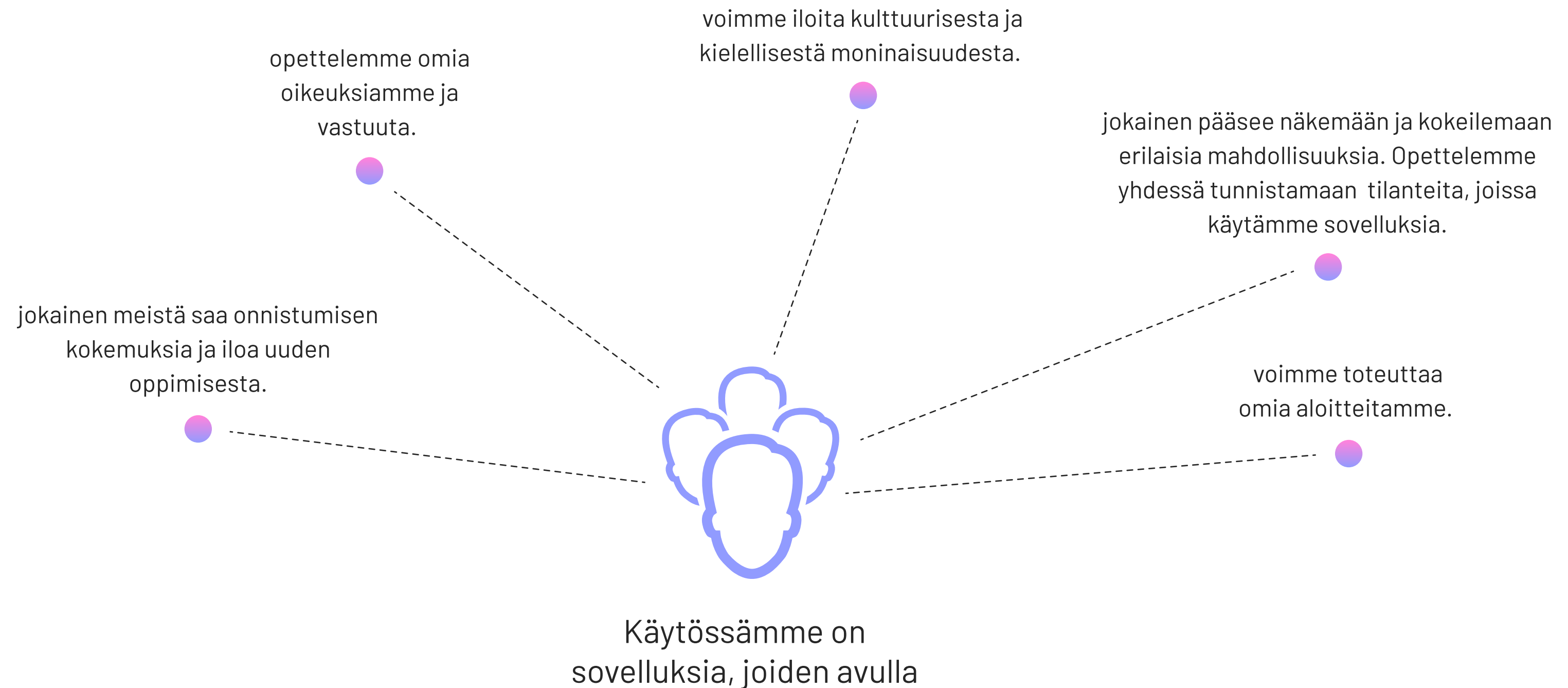
Maria Carrasco,
varhaiskasvatuksen opettaja,
kansainvälinen päiväkot
Carousel, Helsinki



KRITEERI 1

Yhteisöllistä oppimista

Yhdenvertaisuus ja tasa-arvo

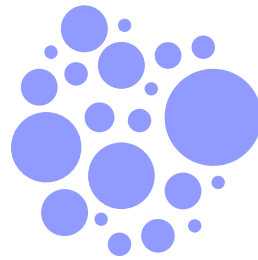


OPETTAJA KERTOO

"Teknologia mahdollistaa kaikkien oppilaiden osallistamisen! Se, kuinka teknologia antaa tilaa rajoitteista huolimatta, on minun ykkösiloni ja innoiteeni. Jos olen tehnyt valmiita sisältöpolkuja oppilaille,

voin antaa enemmän tukea niille, joilla on haasteita, kun tiedän, että muut oppilaat saavat edetessään automaattisesti lisää tehtäviä ja sisältöjä."

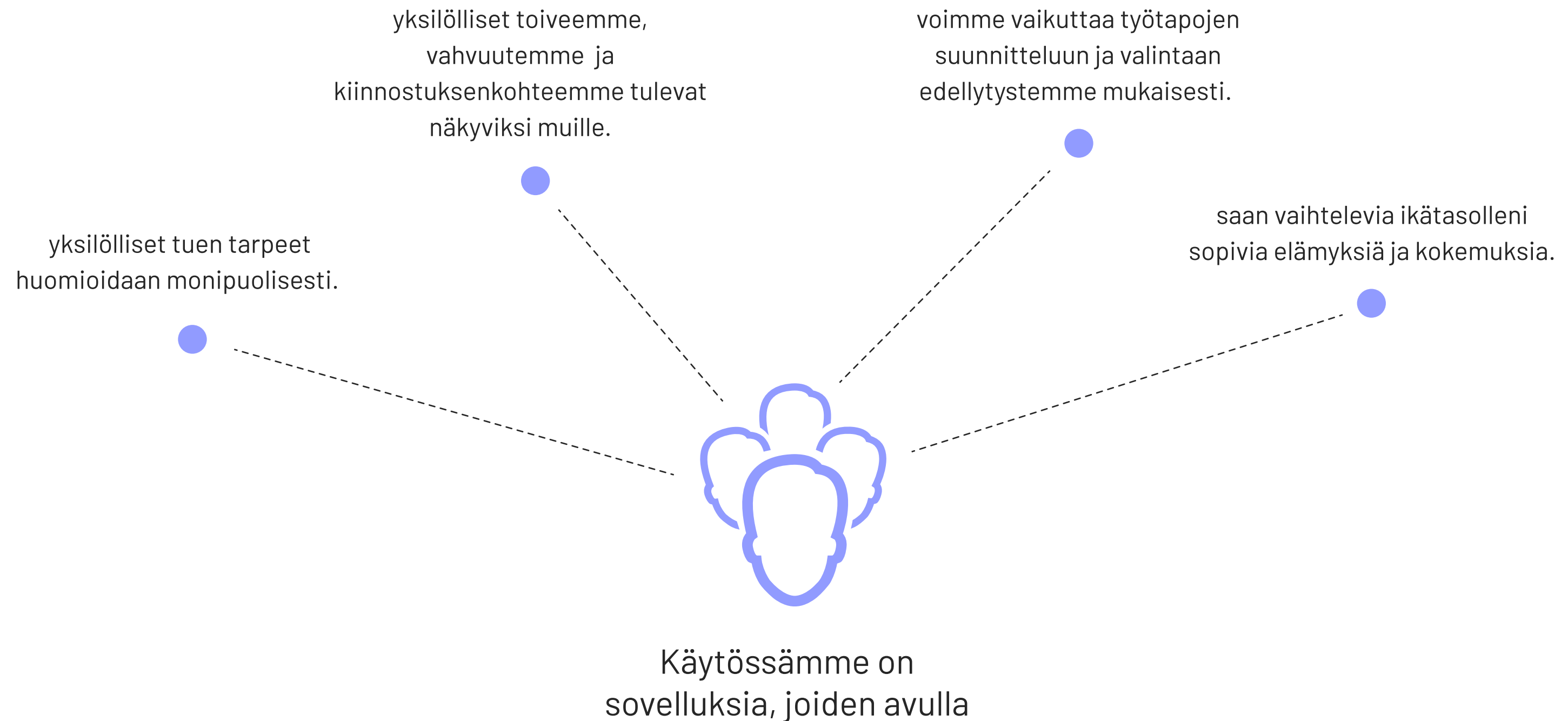
Anne Levón
Erityisopettaja
Kyrkbackens skola,
Parainen



KRITEERI 1

Yhteisöllistä oppimista

Lasten yksilöllisyyden huomiointi

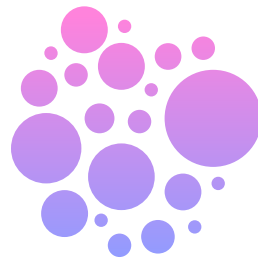


OPETTAJA KERTOO

”Meillä on se perinteinen kuva oppimisesta harmonisena tilanteena, jossa opettaja kertoo ja kaikki oppijat ovat mukana. Mutta todellisuus on, että jotta me päästään siihen, meidän pitää tehdä vähän monipuolisempia ratkaisuja, joissa eri

persoonallisuudet otetaan huomioon. Ja tärkeää on, että tätä harmonista luokkaa tavoitellessa ei suljettaisi pois niitä jotka voivat häiritä, vaan kyettäisiin tarjoamaan heille sopivaa tekemistä, jonka avulla hekin pysyvät mukana.”

Anne Levón
Erityisopettaja
Kyrkbackens skola,
Parainen



Osallistuminen ja vaikuttaminen



Huomioi
sovellusta
valittaessa

Yhteisöllisyys

Vuorovaikutuksen tukeminen.
Myönteinen ja kannustava
vuorovaikutus.

- Onko sovelluksessa elementtejä, jotka edistävät vuorovaikutusta?
- Tukeeko sovellus lapsille luontevia tapoja kertoa ajatuksia?
- Mahdollistavatko vuorovaikutteiset elementit kaikkien lasten osallistumisen?
- Ovatko vuorovaikutteiset elementit intuitiivisia?

Osallisuus

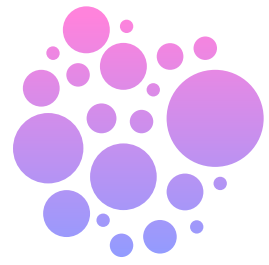
Lasten ajatusten ja mielenkiinnon
kohteiden huomiointi. Toiminnan
suunnittelu, toteutus ja arviointi
yhdessä lasten kanssa.

- Liittyykö sovellus lasten kokemusmaailmaan?
- Tukeeko sovellus lasten vaikuttamismahdollisuuksia?
- Luoko sovelluksen käyttö lapselle kokemuksen vaikuttamismahdollisuuksista?
- Mahdollistaako sovellus sisältöjen jakamisen huoltajille tai huoltajien osallistumisen?

Yhdenvertaisuus

Yhdenvertaisuutta edistävät
toimintatavat. Moninaisuuden
näkyväksi tekeminen.

- Vahvistaako sovelluksen mahdollinen sisältö ymmärrystä yhdenvertaisuudesta?
- Kannustaako sovellus arvostamaan vuorovaikutukseen?
- Huomioiko sovelluksen sisältö moninaisuuden?
- Tukeeko sovelluksen sisältö inklusion periaatteita?
- Tukeeko sovellus huoltajien kanssa tehtävää yhteistyötä?



KRITEERI 1
Yhteisöllistä
oppimista

Tavoitteet 2/2

Osallistuminen ja vaikuttaminen

Oma-aloitteisuus

Aktiivinen toimijuus, itsenäisen toiminnan harjoittelu, kannustuksen saaminen ja antaminen.

- Tukeeko sovellus aloittamista ja aktiivista toiminnan ylläpitämistä?
- Antaako sovellus käyttäjälle aktiivisen roolin?
- Mahdollistaako sovellus merkityksellisten valintojen tekemisen sovelluksen sisällä?
- Saavatko lapset sovelluksessa palautetta onnistumisistaan, esim. pelillisyyden avulla?

Itseluottamus ja sosiaaliset taidot

Käsitys itsestä, omien vahvuuksien löytäminen. Yhteinen peli ja leikki.

- Mahdollistaako sovellus aktiivisen tekemisen ja tuottamisen?
- Tarjoaako sovellus yhteisiä onnistumisen kokemuksia?
- Tukeeko sovellus mielekkään yhteisöllisen leikillisen tai pelillisen kokemuksen syntyä?
- Antaako sovellus tukea ja ohjeita rakentavan ja positiivisen yhteistyön harjoitteluun?

Vastuullisuus

Ekologisesti, sosiaalisesti ja taloudellisesti kestävät valinnat. Osallistumisen taitojen tukeminen.

- Mahdollistaako sovelluksen käyttö vastuullisen osallistumisen ja vaikuttamisen?
- Edistääkö sovellus osallistumista ja yhteistoimintaa?
- Mahdollistavatko sovelluksen toiminnallisuudet aidon vaikuttamisen?

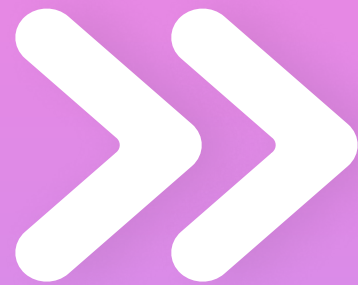


**Huomioi
sovellusta
valittaessa**

KRITEERI 1

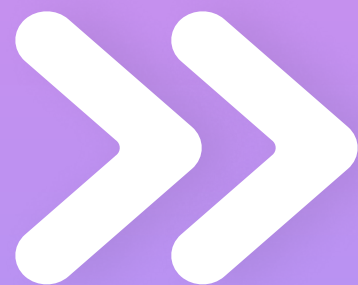
Yhteisöllistä
oppimista

TOIMI NÄIN



Digitaalisiin palveluihin tutustumisessa olennaista on leikillinen kokeilu yhdessä. Kaikkea ei tarvitse osata etukäteen. Lapset oppivat nopeasti ja innostuvat erityisesti vuorovaikutteisista elementeistä.

VINKKI



Kiinnostu lasten digitaalisesta maailmasta. Kysele ja kuuntele, mikä heille on ajankohtaista. Keskustele lasten kanssa heille tärkeistä digimaailman ilmiöistä. Keskustele myös huoltajien kanssa aiheesta.



KRITEERI 2

Leikkiä ja
luovuutta



"Lapsilla ja henkilöstöllä on mahdollisuus kokea yhdessä tekemisen ja leikin iloa. Yhteisössä kannustetaan kaikkia kekseliäisyyteen, mielikuvituksen käyttöön, omaan ilmaisuun ja luovuuteen. Leikki saa näkyä ja kuulua."

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018

Digitaaliset palvelut ovat osa useimpien lasten kokemusmaailmaa.

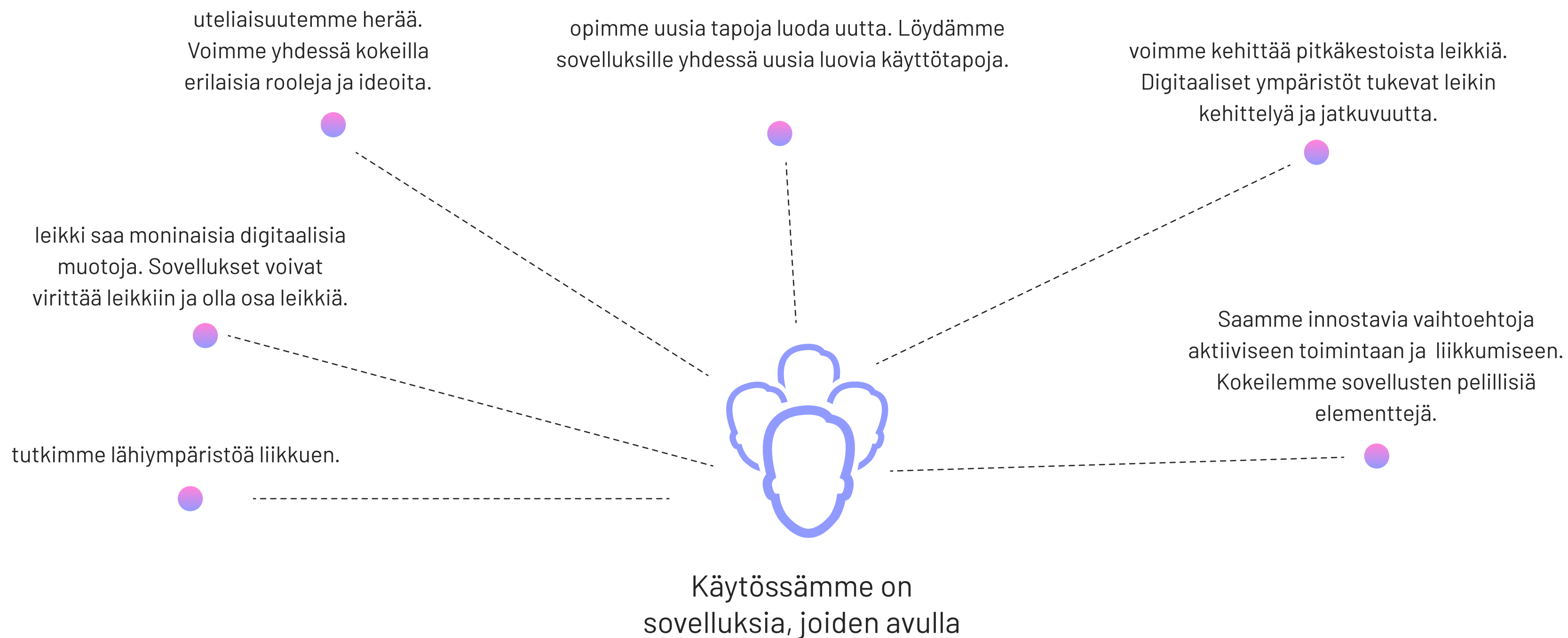
Varhaiskasvatuksessa tuetaan lapsia digitaalisten ympäristöjen rikastamaan leikkiin ja luovuuteen.



KRITEERI 2

Leikkiä ja
luovuutta

Luovuus, itseilmaisu ja fyysinen aktiivisuus

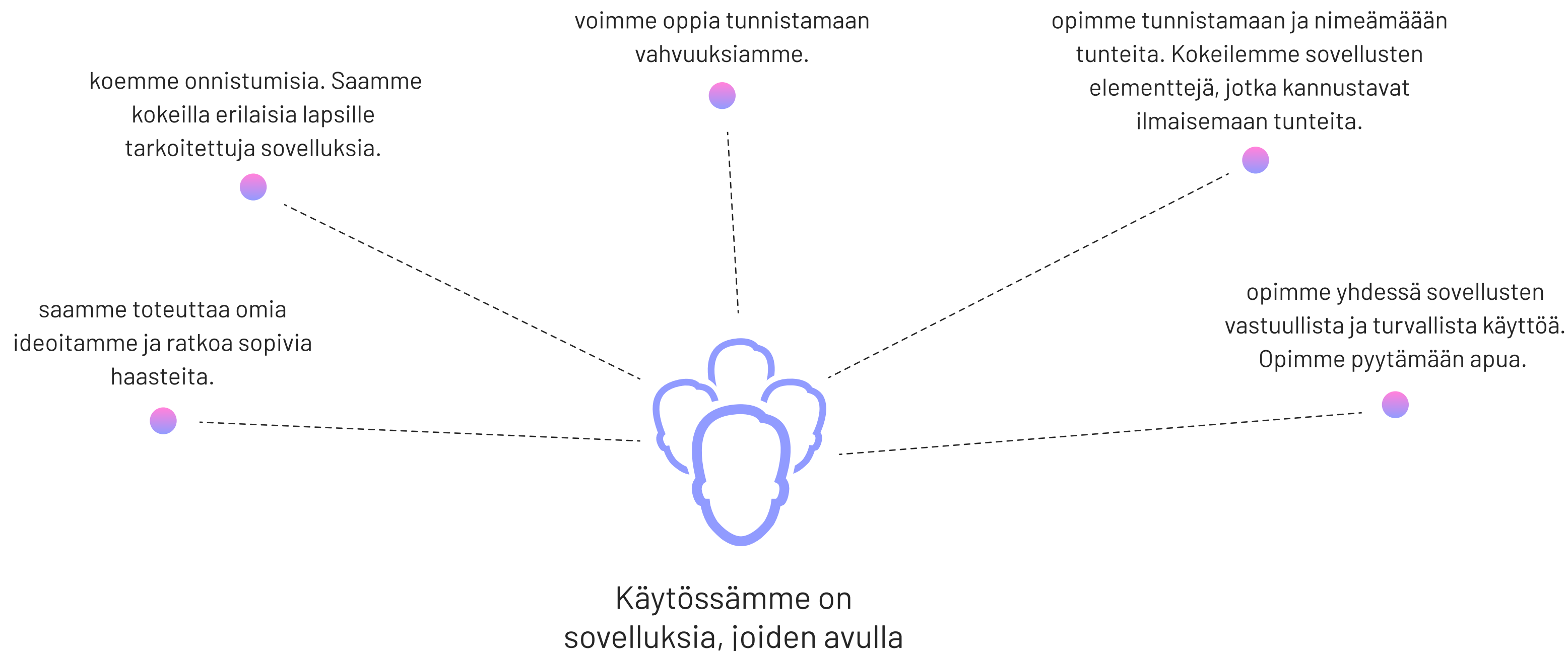




KRITEERI 2

Leikkiä ja
luovuutta

Oppimisen ilo ja onnistumisen kokemukset



OPETTAJA KERTOO

”Koodauksen harjoittelussa laitteeton harjoittelu on usein lähtökohta. Mutta toki ohjelmointia on paras harjoitella ohjelmoimalla ja tekemällä digitaalisia tuotoksia. Se motivoi paljon enemmän, entä kuin se, että alettaisiin kirjoittaa koodia paperilla ja

kuviteltaisiin, mitä se tekisi. Digitaalinen maailma vetää, koska pelit ja sovellukset on tosi suosittuja lasten ja nuorten keskuudessa. Ja siinä kontekstissa, kun tehdään digitaalisia tuotoksia, se motivoinnin puoli on yksi vahvimpia asioita, että saadaan oppilaat harjoittelemaan niitä taitoja, joita opsit vaativat.”

Sirkku Alin

Luokanopettaja,
Puolalan koulu,
Turku



KRITEERI 2

Leikkiä ja
luovuutta

Tavoitteet 1/2

Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja
ilmaisu

Oma-aloitteisuus

Aktiivinen toimijuus, itsenäisen
toiminnan harjoittelu, kannustuksen
saaminen ja antaminen.

- Mahdollistaako sovellus merkityksellisten valintojen tekemisen sovelluksen sisällä?
- Saako lapsi sovelluksessa palautetta onnistumisistaan, esim. pelillisyyden avulla?
- Millä tavalla sovelluksen toiminnot tukevat oma-aloitteisuutta?

Kulttuurien arvostus

Kulttuurisesti moninainen maailma.
Oman kulttuuriperinnön tunteminen.
Rakentava kommunikaatio.

- Tukeeko sovellus kulttuuri-identiteetin rakentamista?
- Näkykö palvelussa kulttuurisesti, kielellisesti ja katsomuksellisesti moninainen maailma?
- Lisääkö palvelu eri näkemysten ymmärtämistä?
- Mahdollistaako palvelu omien ajatusten ja arvojen reflektoinnin?

Sosiaalisuus

Yhteistyö. Kommunikointi kasvotusten
ja/tai sovelluksessa. Ryhmässä
leikkiminen ja pelaaminen, sääntöjen
noudattaminen.

- Mahdollistaako sovellus luontevan yhteisen toiminnan ja vuorovaikutuksen?
- Kannustaako sovellus hyvien tapojen omaksumista?
- Tukeeko sovellus lapsen ilmaisutaitoja?
- Antaako sovellus tukea ja ohjeita rakentavan ja positiivisen yhteistoiminnan harjoitteluun?



Huomioi
sovellusta
valittaessa



KRITEERI 2

Leikkiä ja
luovuutta

Tavoitteet 2/2

Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot



Huomioi
sovellusta
valittaessa

Hyvinvointi

Hyvinvointia edistävät tekijät.
Tunteiden ilmaisu ja säätely.

- Mahdollistaako palvelu tunnetaitojen turvallisen harjoittelun?
- Kannustaako palvelu kertomaan ja kysymään apua?
- Ohjaako palvelu aktiiviseen toimimiseen ja liikkumiseen?

Vastuullisuus

Kestävä elämäntapa. Teknologian
vastuullinen käyttö.

- Onko palvelussa sisältöä, joka herättää keskustelua kestävästä teknologian käytöstä ja siihen liittyvistä valinnoista?
- Ohjaako palvelu huomioimaan tekijänoikeuksia?

Turvallisuus

Teknologian turvallinen käyttö. Ikä-
ja kehitystason huomiointi.
Ergonomia.

- Tarjoaako palvelu virikkeitä turvallisuudesta, kuten ikärajoista, keskustelulle?
- Onko palvelu kauttaaltaan laadukas ja lapsille soveltuva?
- Ohjaako sovellus lasta toimimaan turvallisesti?
- Ovatko sovelluksen toiminnot intuitiivisia ja lapselle helposti omaksuttavia?



KRITEERI 2

Leikkiä ja
luovuutta

TOIMI NÄIN

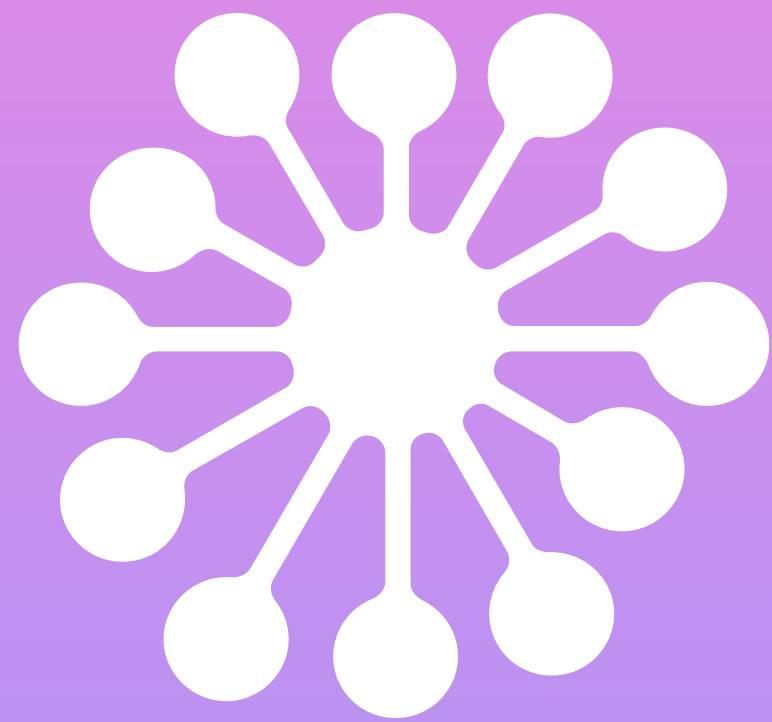


Suosi ratkaisuja, joissa lapsi pääsee käyttämään mielikuvitustaan ja luovuuttaan, esimerkiksi luomalla tarinoita tai suunnittelemalla pelillisten elementtien käyttöä leikeissä.

VINKKI

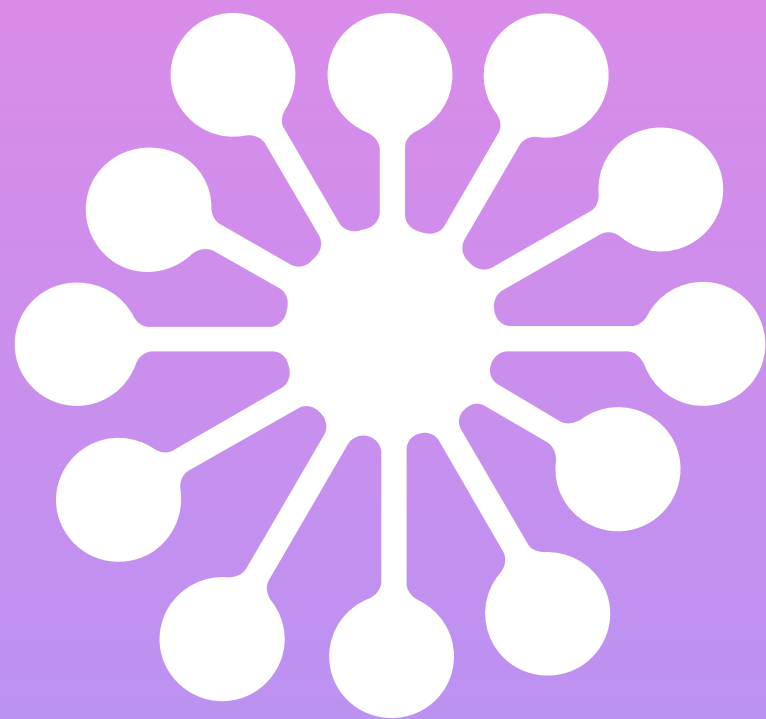


Lapsi on aktiivinen toimija ja tuottaja. Käytä palveluita, jotka edistävät vuorovaikutusta.

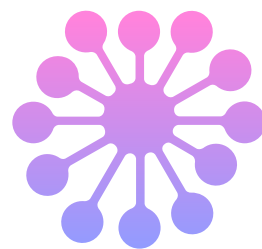


KRITEERI 3

Toiminnallista
ja tutkivaa
oppimista



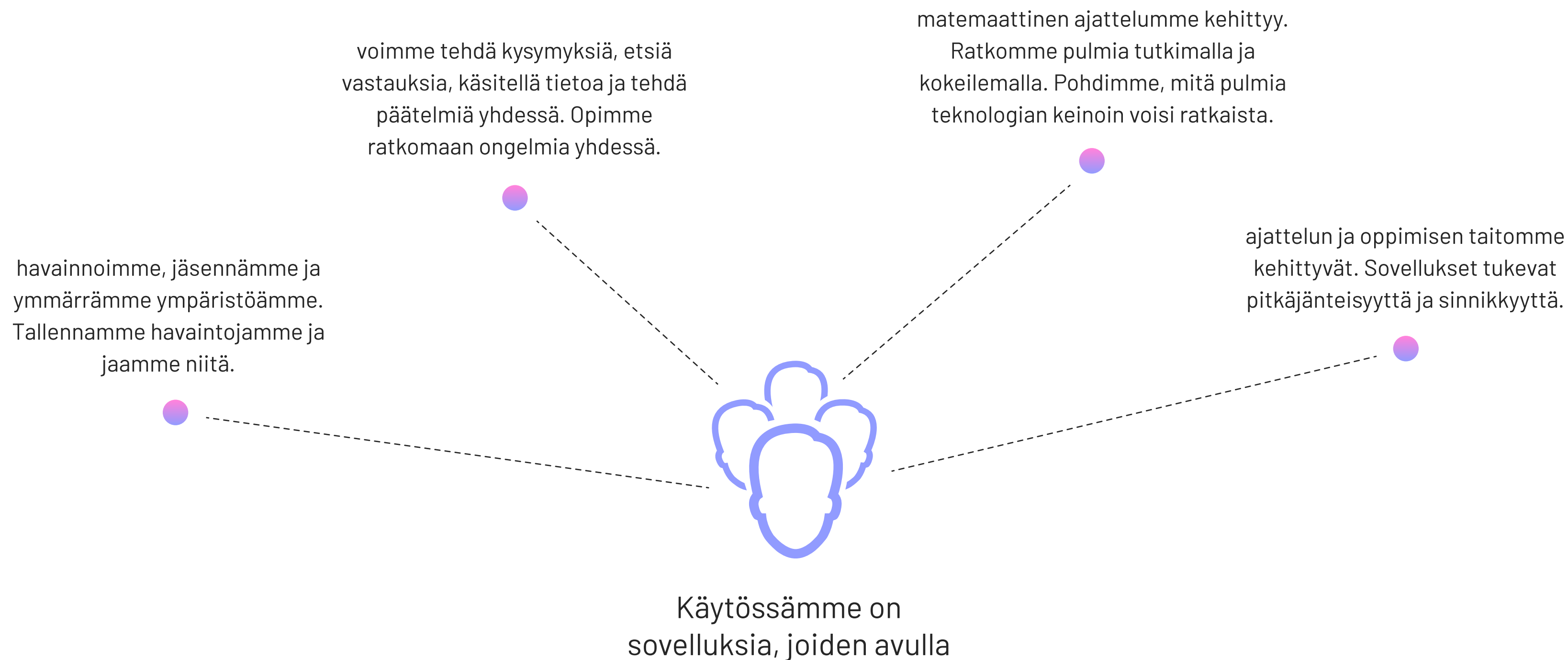
Teknologia on itsessään lapsille kiinnostava tutkimisen kohde. Hyvä digitaalinen palvelu kannustaa luomaan, tutkimaan ja kokeilemaan. Keskeistä on toiminta, jossa lapset oppivat uutta, ratkovat ongelmia tai tuottavat sisältöä itse.



KRITEERI 2

Toiminnallista
ja tutkivaa
oppimista

Tietoa ja tutkimista

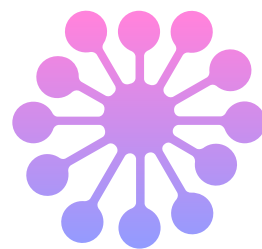


OPETTAJA KERTOO

”Yritän saada lapset tutkimaan
ympäristöään mahdollisimman paljon
tosielämässä laitteiden käyttämisen
sijaan. Mutta joskus laitteet voivat tuoda
paljon arvoa, kun voit esimerkiksi käydä

museossa tai vierailla sukellusveneessä tai
muissa kiinnostavissa ympäristöissä
virtuaalitodellisuuden avulla. Siinä
tapauksessa teknologian käyttäminen on
hienoa ja tuo paljon lisäarvoa oppimiseen.”

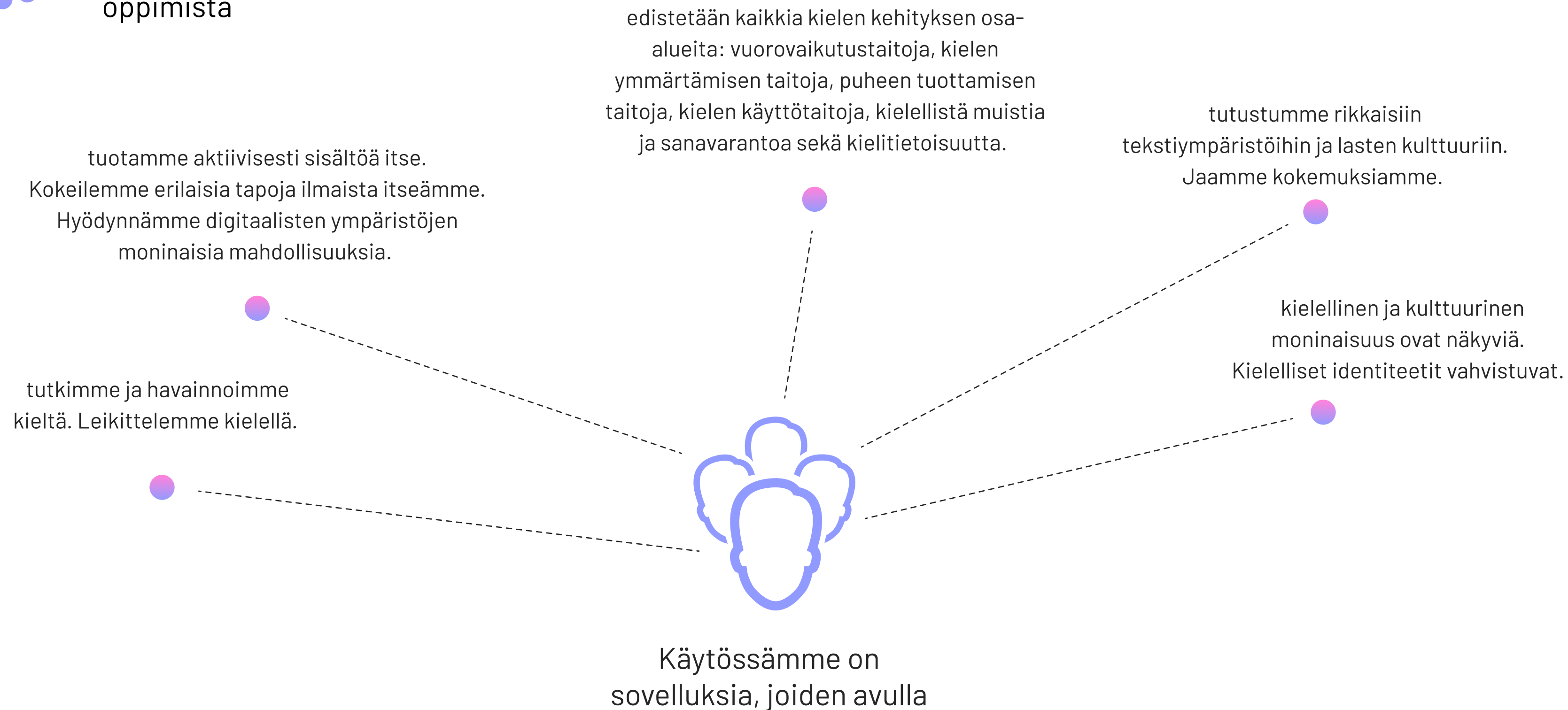
Maria Carrasco,
varhaiskasvatuksen opettaja,
kansainvälinen päiväkot
Carousel, Helsinki



KRITEERI 2

Toiminnallista
ja tutkivaa
oppimista

Kielelliset taidot



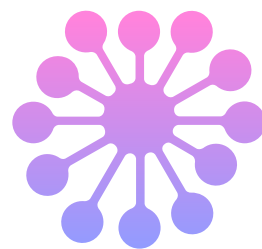
OPETTAJA KERTOO

"Yhtenä teknologian lisääntymisen
etuna koen koulun ja kodin yhteistyön ja
lähentymisen. Kun voi kuvalla tukea

sitä, mitä sanoin yrittää välittää, saa paljon
selkeämmän ja innostavamman kuvan
tilanteista."

Anne Levón

Erityisopettaja
Kyrkbackens skola,
Parainen



KRITEERI 3

Toiminnallista
ja tutkivaa
oppimista

Tavoitteet 1/2



Huomioi
sovellusta
valittaessa

Monilukutaito

Aktiivinen toiminta

Kiinnostuksen herääminen. Viestien
tulkinta ja tuottaminen.
Osallistuminen yhteiseen sisällön
tuottamiseen.

- Innostaako sovellus lapsia tulkitsemaan tai tuottamaan tekstiä?
- Mahdollistaako sovellus monipuolisen tuottamisen, esim. kuvien, videoiden, musiikin, animaatioiden ja näiden yhdistelmien muodossa?
- Herättääkö sovellus lasten kiinnostusta kirjoittamista ja lukemista kohtaan?

Laaja tekstikäsitys

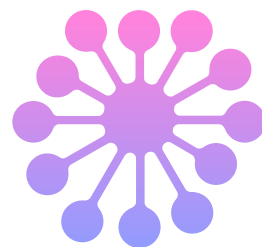
Mm. kirjoitetut, puhutut,
audiovisuaaliset ja digitaaliset
tekstit.

- Tukeeko sovelluksen käyttö eri lukutaitojen, kuten kuvanlukutaidon, numeerisen lukutaidon, medialukutaidon ja peruslukutaidon kehittymistä?
- Tutustuttaako sovellus lapsia kiinnostavien symbolien kuten emoji-ien tulkintaan?

Autenttiset tekstit

Rikkaat tekstiympäristöt. Lapsille
tutut tekstit. Ajankohtainen lasten
kulttuuri.

- Mahdollistaako sovellus monipuolisesti lapsille tuttujen tekstien käytön?
- Kannustaako sovellus vuorovaikutteisuuden teksteihin tulkinassa ja niiden tuottamisessa?
- Onko sovelluksen käyttö lapsille helppoa ja intuitiivista?



KRITEERI 3

Toiminnallista
ja tutkivaa
oppimista

Tavoitteet 2/2

Ajattelu ja oppiminen



Huomioi
sovellusta
valittaessa

Luova ja kriittinen ajattelu

Tiedon hankinta ja käsittely.
Mielikuvitus, kysyminen, ihmettely,
päätely.

- Mahdollistaako sovellus tutkivan ja luovan tuottamisen?
- Ruokkiiko sovellus mielikuvitusta?
- Tukeeko sovellus lapsille ominaisia tapoja hallita tietoa?
- Ohjaako sovellus kysymään ja kyseenalaistamaan?
- Kannustaako sovellus omaperäisten ja yllättävien ratkaisujen tuottamiseen?

Sinnikkyys

Kokeiluun, yrittämiseen ja
sinnikkyteen kannustaminen.
Tarkkaavaisuus. Ratkaisujen
löytäminen.

- Tukeeko sovelluksen käyttö keskittymistä ja pitkäjänteistä työskentelyä? Kannustaako sovellus yrittämään?
- Pitääkö sovellus motivaatiota yllä, esim. jatkuvan palautteen avulla?

Vahvuuksien tunnistaminen

Onnistumisten tunnistaminen ja
iloitseminen. Oman toiminnan ja
osaamisen reflektointi.

- Ohjaako sovellus huomaamaan onnistumisia ja vahvuuksia?
- Antaako sovellus virikkeitä vahvuuksista keskustelemiselle?



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSTYRELSEN

Pedagogisesti laadukas digitaalinen oppimisympäristö

2021