

TVT-strategia, Ulvila 2021-2024

Sisällysluettelo

TVT-strategian tavoitteet	3
TVT-taidot oppimisen välineenä	3
TVT-taidot oppimisen kohteena	3
Kunnan ja koulun rooli	3
Oppilaslaitekanta ja sen kehittäminen	3
Opettajaitekanta ja sen kehittäminen	3
Omat laitteet ja lupakyselyt.....	3
TVT-strategian tavoitteet varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa	3
Oppilaiden TVT-taidot	4
Varhaiskasvatus: Leikkien oppimaan	4
Käytännön taidot ja oma tuottaminen	4
Vastuullinen ja turvallinen toiminta.....	4
Tiedonhankinta, tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely	5
Vuorovaikutus ja verkostoituminen.....	5
Toiminta eri ympäristöissä sekä ergonomia	5
Alkuopetus: Tutustutaan TVT-taitoihin.....	5
Tablet -laite	5
Pelit, oppimisympäristöt, sovellukset	5
Tietokone	6
Tunnukset, tietoturva ja vastuullisuus.....	6
Pedanet	6
3. – 4. -luokat: TVT-taidot oppimisen kohteena	6
Tablet -laite sekä sovellukset ja pelit	6
Tietokone	6
Tietoturva ja vastuullisuus	6
Pedanet.....	6
5. – 6. -luokat: TVT-taidot oman ja yhteisöllisen oppimisen välineenä	7
Tablet -laite ja sovellukset	7
Tietokone	7
Tietoturva ja vastuullisuus	7

Pedanet	7
Wilma	7
Yläkoulu: TVT-taidot osallistavana kansalaistaitona	7
Henkilökunnan TVT-taidot	7
Varhaiskasvatuksen henkilökunnan tv-taidot	7
Alakoulujen opettajien tv-taidot	9
Toimintaedellytykset	10
Verkko	10
Laitteet	10
Oppimisympäristöt	10
Tuki ja resurssit	10
Toimintaedellytykset varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa	11
Strategian arviointi ja kehittäminen	11

TVT-strategian tavoitteet

Ohjelmoinnin, koodauksen ja robotiikan tavoitteet on esitelty omana kokonaisuutenaan Robocoast School of Ulvila -oppimateriaalissa.

TVT-taidot oppimisen välineenä

Tieto- ja viestintäteknologiaa hyödynnetään eri oppiaineissa ja muussa koulutyössä oppimisen välineenä ja yhteisöllisen työskentelyn ja tuottamisen välineenä.

TVT-taidot oppimisen kohteena

Tieto- ja viestintäteknologia toimii oppimisen kohteena ja sisältönä harjoiteltaessa käytännön TVT-taidoissa kuvailtuja sisältöjä. Taitojen harjoittamiselle on rakennettu kouluarkeen oma säännöllinen paikkansa.

Kunnan ja koulun rooli

Koulun tehtävä on tukea ja varmistaa TVT-taitojen harjoittelu omassa yksikössään. Kouluissa opettajien pedagogisena tukena toimivat digitutorit ja käytännön apuna tutorien ohjaamat OppilasAgentit. Digitutoreita koordinoi kunnan yhteinen tutorkoordinaattori, joka toimii myös tiedonvälittäjänä IT:n, rehtoreiden ja digitutorien välillä.

Kunnan tehtävänä on mahdollistaa TVT-strategian toteuttaminen teknisesti eli varmistaa toimintaedellytykset (ks. kohta Toimintaedellytykset).

Oppilaslaitekanta ja sen kehittäminen

Oppilaslaitekannan kehittämistä ohjaa pyrkimys 1:1 malliin eli tavoitteena on henkilökohtaisen laitteen käyttö 4. -vuosiluokasta ylöspäin. Vuosittaisessa laitehankinnassa huomioidaan käytössä olevan laitteiston määrä ja vielä jäljellä oleva oletettu käyttöikä ja suunnitellaan hankinnat näiden pohjalta käytössä olevin resurssein.

Tarve erityyppisille työkaluille nousee opetussuunnitelman asettamista TVT-tavoitteista. Tabletit toimivat työkaluna kuvaamisen, editoinnin ja mediantuottamisen taitoja harjoiteltaessa ja kannettavat tietokoneet muussa arkityössä kuten O365 ympäristössä työskentelyssä.

Opettajalaitekanta ja sen kehittäminen

Opettajien laitekanta on taitekohdassa, jossa käynnistetään siirtymää pöytäkoneista kannettaviin tietokoneisiin ja pöytätelakoihin. Toteutuessaan muutos mahdollistaa etätyöskentelyn ja opetuksen valmistelun työlaitteella ajasta ja paikasta riippumatta sekä virtuaalisen opetusmateriaalin hyödyntämisen luokkatilan ulkopuolella.

Omat laitteet ja lupakyselyt

Lukuvuoden alussa on hyvä yhdellä kertaa toteuttaa lupakyselyt kaikista tulevan lukuvuoden aikana käytössä olevista kirjautumista vaativista alustoista ja sovelluksista sekä lupakyselyt omien laitteiden käytöstä. Tavoitteena on saada lupakyselyt siirrettyä Wilman kautta vanhempien täytettäväksi.

TVT-strategian tavoitteet varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa

Digitaalisuutta hyödynnetään monipuolisesti yhtenä oppimisen ja yhteisöllisen työskentelyn ja tuottamisen välineenä. Digitaalisuus on mukana kaikessa toiminnassa ja se otetaan luontevaksi osaksi oppimisympäristöä ja sitä yhdistetään kaikkiin oppimisen alueisiin. Varhaiskasvatuksessa ohjelmointiin tutustuminen on osana tv-t-strategiaa. Lapsille tarjotaan kokemuksia ikäkaudelle sopivasta koodauksesta

eli ohjelmoinnista, erilaisten ohjelmointileikkien avulla. Esiopetuksessa on käytössä Robocoast School of Ulvila -oppimateriaali.

Kunnan rooli on mahdollistaa jokaiselle varhaiskasvatusyksikölle tasavertaiset mahdollisuudet digitaalisten taitojen harjoittamiseen. Ulvilan varhaiskasvatusalueella toimii digitutoreita, jotka ohjaavat ja opastavat varhaiskasvatuksen henkilökuntaa laitteiden käytössä sekä toiminnan pedagogisessa sisällössä. Ulvilan varhaiskasvatuksen tvt-strategia on saanut alkunsa Digi-kohtaamispaikka-hankkeesta, joka toimii Ulvilassa 31.7.2023 asti.

Oppilaiden TVT-taidot

Seuraavassa esitetään kuvaukset oppilaiden käytännön TVT-taidoista ja omasta tuottamisesta jaoteltuna Ulvilan alakouluissa käytetyn laitekannan ja kunnassa käytössä olevien oppimislustojen mukaan.

Varhaiskasvatus: Leikkien oppimaan

Varhaiskasvatuksen osuus perustuu valtakunnalliseen varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin, Ulvilan varhaiskasvatussuunnitelmaan sekä Uudet lukutaidot -kuvauksiin. Varhaiskasvatuksessa tvt-strategiaa tarkastellaan tavoitteiden ja toiminnan lähtökohdista, mitkä konkretisoituvat ikätasoisena toimintana, jota on avattu erillisessä materiaalipaketissa.

Käytännön taidot ja oma tuottaminen

Digitaalisuus otetaan luontevaksi osaksi oppimisympäristöä ja sitä yhdistetään kaikkiin oppimisen alueisiin. Digitaalisia taitoja ei opetella omana toimintanaan, vaan yhdistetään yhtenä työvälineenä toimintaan. Henkilöstö tekee oppimisympäristössä olevat digitaaliset välineet lapsille tutuksi sekä tutkitaan lasten omia leluja ja niiden toimintaperiaatteita. Henkilöstö näyttää esimerkkiä digitaalisuudet tarkoituksenmukaisesta käytöstä arjessa. Digitaalisuutta tutkitaan ja ihmetellään arjen ympäristöissä. Lasten kanssa tutustutaan ja opetellaan laitteiden käyttö- ja toimintaperiaatteisiin, esimerkiksi kuinka laite käynnistetään ja sammutetaan.

Kuvien, äänen, videoiden ja animaatioiden tekemiseen tutustutaan. Lapset pääsevät kuvaamaan, videoimaan ja muokkaamaan sisältöjä yksinkertaisilla toiminnoilla. Lasten kehittyvää kirjoitus- ja lukutaitoa tuetaan digitaalisuuden avulla sekä hyödynnetään digitaalisia ympäristöjä esim. saduttaessa. Pelillisyyttä ja leikkiä hyödynnetään oppimisen innostajana. Lapsille tarjotaan myös kokemuksia ikäkaudelle sopivasta koodauksesta eli ohjelmoinnista, erilaisten ohjelmointileikkien avulla.

Vastuullinen ja turvallinen toiminta

Digitaalisiin ympäristöihin tutustumisessa kiinnitetään erityistä huomiota turvallisuuteen. Digitaalisuuden turvallisia käyttötapoja ja hyviä käytöstapoja pohditaan yhdessä lasten kanssa. Lapsille tarjotaan vain ikä- ja kehitystasoon sopivaa sisältöä. Lasten kanssa keskustellaan ikärajoista ja opetellaan niiden tarkoitus. Lapsia ja perheitä ohjataan turvalliseen ja vastuulliseen laitteiden käyttöön lasten ikä huomioiden sekä tuodaan perheille tiedoksi varhaiskasvatuksen digitaalisuus kasvatusta pedagogisen dokumentoinnin kautta.

Henkilöstö huolehtii tietosuojasta lasten kuvien ja tuotosten julkaisussa. Huoltajilta tulleen kuvausluvan lisäksi lapselta pyydetään lupa kuvan ottamiseen ja hänen tuotoksensa esille laittoon, näin opetellaan oikeaa tapaa toimia. Harjoitellaan kehittyvää kriittistä lukutaitoa esimerkiksi hahmottamalla todellisen ja

epätodellisen eroa sekä tiedon ja mielipiteen eroa. Lasten digitaalista maailmaa koskeviin aloitteisiin tartutaan ja niistä keskustellaan.

Tiedonhankinta, tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely

Tutustutaan lasten kanssa tiedonhakuun ja selaimen peruskäyttöön tekemällä erilaisia hakuja. Tietoa voidaan hakea lasta kiinnostavista asioista sekä ajankohtaisista asioista ja ilmiöistä. Lapsia kannustetaan tekemään kysymyksiä, joihin etsitään yhdessä vastauksia. Lapsia kannustetaan toteuttamaan digitaalisuuden avulla omia ideoitaan itsenäisesti ja yhdessä toisten kanssa, hyödyntäen leikillisiä ja pelillisiä työskentelytapoja. Varhaiskasvatuksen digitaalisuus kasvatuksessa tuetaan lapsen yksilöllisiä tapoja ilmaista itseään digitaalisia ympäristöjä hyödyntäen ja rohkaistaan monipuoliseen ilmaisuun. Luodaan ja rakennetaan uutta yhdessä sekä toteutetaan yhteisöllisiä luovia projekteja, joissa on digitaalisia elementtejä.

Vuorovaikutus ja verkostoituminen

Hyödynnetään arjessa yhteisöllisiä palveluita ja digitaalisissa ympäristöissä kiinnitetään huomiota yhteisölliseen tapaan työskennellä, tunne- ja vuorovaikutustaidot huomioiden. Digitaalisia ympäristöjä käytetään lasten ajatusten ja mielenkiinnon kohteiden näkyväksi tekemisessä sekä vahvistetaan lapsen uskoa hänen omiin vaikutusmahdollisuuksiinsa. Varmistetaan jokaiselle lapselle monipuoliset osallistumisen mahdollisuudet ja tuetaan lapsia vuorovaikutuksessa digitaalisissa ympäristöissä.

Toiminta eri ympäristöissä sekä ergonomia

Henkilöstö tuntee ja käyttää tarkoituksenmukaisesti lapsen varhaiskasvatusta ja esiopetusta koskevia digitaalisia ympäristöjä. Digitaalisia ympäristöjä käytetään pedagogisessa dokumentoinnissa aktiivisesti. Lasten kanssa tutustutaan kokeillen ja leikitellen sovelluksiin oppimisen alueiden aihepiirien kautta sekä yhdistetään digitaalista toimintaa kaikkeen arjen toimintaan.

Varmistetaan, että laitteet ja välineet toimivat tarkoituksenmukaisesti sekä ovat turvallisesti myös lasten käytettävissä niin ohjatusti, kuin mahdollisuuksien mukaan omatoimisesti. Keskustellaan yhdessä sekä kiinnitetään lapsen huomiota työn tauottamiseen ja hyviin työasentoihin, äänen laatuun ja -voimakkuuteen sekä valaistukseen ja näytön kirkkauteen. Opetellaan säätämään niitä yhdessä lasten kanssa.

Alkuopetus, 0. - 2. -vuosiluokat: Tutustutaan TVT-taitoihin

Tablet -laite

Säilytys, käsittely ja lataus, sovellusten välillä siirtyminen ja niiden sulkeminen, näppäimistön käyttö (isot ja pienet kirjaimet, numerot, @-merkki, kumi)

Ulkoisen näppäimistön käyttö: oikean laiteparin valinta, näppäimistön käynnistäminen ja sammuttaminen, kanavan valinta näppäimistöstä

Kuvaamisen ja videoinnin ensikokeilut: kuvan/videon ottaminen, kuvagallerian avaaminen, kuvien ja videoiden poistaminen, roskiksen tyhjentäminen, luvalliset kuvauskohteet ja mitä et voi kuvata

Pelit, oppimisympäristöt, sovellukset

Esimerkiksi kustantajien materiaalit, Ekapeli, ViLLE, Näppistaituri, Seesaw, Vektor, Kahoot, PuppetPals

Tietokone

Laitteen (ja näytön) käynnistäminen ja laitteelle kirjautuminen. Nettiselaimen avaaminen, selaimen osoiteriville kirjoittaminen ja hakukoneen käyttö. Näppäimistöön tutustumista, esimerkiksi word-tiedostoon kirjoittaen.

Tunnukset, tietoturva ja vastuullisuus

Tunnuksien ja salasanan käyttäminen (tarkkuus ja oikeinkirjoitus), säilyttäminen (salainen), vaihtaminen sekä hyvän salasanan ominaisuudet.

Digitaalisten laitteiden turvalliset käyttötavat (kuljettaminen, säilyttäminen, ergonomia, viisaasti myös verkossa – mitä itsestä kannattaa kertoa ja mitä ei). kopiraittila.fi

Pedanet

Ohjatusti omien tunnuksien luominen (vaihtoehtoisesti kotitehtävänä vanhemmille, luvat kuntoon!), kirjautuminen, tarvittaessa omien tietojen muokkaaminen, oman luokan sivun tilaaminen ja tehtävän palautus.

3. – 4. -luokat: TVT-taidot oppimisen kohteena

Tablet -laite sekä sovellukset ja pelit

Asetukset -valikon avaaminen ja perustoiminnot kuten verkkoyhteyden tarkistaminen ja päivitysten käynnistäminen, Airdrop laitteiden välillä ja peilaus.

Videoeditointia, kuvankäsittelyä ja eri sovelluksiin, peleihin sekä sivustoihin tutustumista (esim. GarageBand, iMovie, Keynote, Qridi ...)

Tietokone

Tietokoneen resurssienhallintaan tutustuminen sekä yleisimmät pikanäppäintoiminnot (copy, paste, cut, undo).

Kirjautuminen O365:en

- luominen, jakaminen ja haku-toiminnot OneDrivessa,
- viestien lähettäminen, lukeminen ja poistaminen Outlookissa,
- työkalut Word ja PowerPoint sekä näissä jakaminen ja yhteistuottaminen, tekstinkäsittely, kuvien lisääminen (käyttöoikeudet CC -lisenssi) ja valmiiden suunnittelupohjien käyttö,
- Forms-kyselyyn vastaaminen

Tietoturva ja vastuullisuus

Lähteiden lainaus (ei plagioida), merkintä ja lähdekriittisyys. Kopiraittila.fi, nettietiketti (esim. mediataitokoulu, MLL -mediakasvatuksen aineistot).

Pedanet

Perustaitojen (kirjautuminen, tehtävänpalautus) harjaannuttaminen, mahdolliselta omalta laitteelta kirjautuminen, omien töiden dokumentointi (esim. käsitöissä, kuvataiteessa), sivujen etsiminen ja tilaaminen.

5. – 6. -luokat: TVT-taidot oman ja yhteisöllisen oppimisen välineenä

Tablet -laite ja sovellukset

Taitojen automatisoituminen ja syventyminen, koulukohtaiset painotukset.

Tietokone

Teamsin perustoiminnot: tehtävänpalautukset, teams-kokoukseen liittyminen ja kokouksen toiminnot kuten mikin ja videon käyttö, viittaaminen ja oman näytön jakaminen, mahdollisuuksien mukaan teamsin käyttö omalta laitteelta (luvat)

O365 työkaluista Formsiin tutustuminen ja oman forms-kyselyn tekeminen.

Kuvapankkien käyttö, esim. Pixabay (en ole robotti -todistus, lataaminen ja lisääminen)

Tietoturva ja vastuullisuus

Laaditaan sopimukset omien laitteiden käytöstä koulupäivien aikana sekä luokkien omat somesäännöt.

Kerrataan ja tarkennetaan lähdemerkintöjen käyttö sekä valmiiden kuvien käyttöoikeudet (CC) sekä luvalliset kuvauskohteet.

Pedanet

Automatisoitunut käyttö oman työskentelyn dokumentoinnissa sekä tehtävien palautuksessa

Wilma

- Kirjautuminen, viestien lukeminen ja lähettäminen
- esimerkiksi omien merkintöjen ja arvosanojen etsiminen,
- mahdollisuuksien mukaan Wilman käyttö omalla laitteella (huom. luvat)

Yläkoulu: TVT-taidot osallistavana kansalaistaitona

Yläkoulussa henkilökohtaisten laitteiden käyttöön perustuvat toimintatavat.

Oppilaat käyttävät tieto- ja viestintätekniikan taitojaan sujuvasti kaikissa oppiaineissa. Perustaidot vakiinnutetaan ja niitä syvennetään edelleen. Opetussuunnitelmatyössä tarkennetaan konkreettiset tavoitteet sekä niiden saavuttaminen.

Henkilökunnan TVT-taidot

Varhaiskasvatuksen henkilökunnan tv-taidot

Kunnan ohjelmien ja sovellusten tuntemus

Ulvilan varhaiskasvatuksen pääasiallisten sovellusten ja palvelujen yleisten ominaisuuksien tunnistaminen. Näistä tulee tietää ja löytää palvelujen peruserätykset ja käyttötarkoitukset

- Wilma: tunnukset saa omalta esihenkilöltä, kirjaututaan osoitteessa <https://ulvila.inschool.fi/>
 - Viestitoiminnot, tiedotteet, kyselyt, lasten asiakirjojen täyttö (vasu & leops)

- Office365 pilvipalvelu ja sähköinen oppimisympäristö, tunnus sama kuin Wilmassa, kirjaututaan osoitteessa portal.office.com
 - Outlook (sähköposti)
 - Word (tekstinkäsittely)
 - OneDrive (pilvitalennus)
 - Teams (viestintä- ja yhteistyöalusta)
 - Tarvittaessa myös: PowerPoint (diaesitykset), Excel (laskentataulukot), Forms (sähköiset kyselyt)
- Sarastia, kirjaututaan osoitteessa <https://pilvi.sarastia.fi/>
 - Personec SAAS ESS7 -hallinnon työkalut eli esimerkiksi poissaolo- ja koulutusanomukset
 - Personec FK (lomaketallennus)
 - Basware InvoiceReady (matkalaskut)
 - Basware IP ThinClient (laskujen hyväksyntä, esimiehet)
 - FPM-raportointi Sata (talousraportointi)
- Peda.net -oppimisalusta verkkopalveluna, kirjaututaan osoitteessa <https://peda.net/>
- Effica
 - Päiväkirjan täyttö
 - Läsnä-sovellus (perhepäivähoito)
 - Lasten ja perheiden tiedot
 - Varhaiskasvatus- ja esiopetuspäätökset ja tilastot (esimiehet)
- Yksikön käytäntöjen mukaan:
 - Titania (työvuorosunnittelu)
 - Aromi Mysli (ruokatilaukset)
 - Boardmaker (kommunikaatio-ohjelma)
 - Viito
- Tiedon etsiminen Intrasta
- Tekniset tukipyynnöt IT:n tukinumeroon 02 677 4888 virka-aikana tai tietohallinto@ulvila.fi

Tunnusasiat

Turvallinen salasana: Muodosta itsellesi turvallinen salasana, jossa on vähintään kahdeksan merkkiä, yksi iso kirjain ja numeroita.

Oman salasanan päivitys ja palautus, puhelinnumeron liittäminen salasanan palauttamiseen.

Yksiköissä käytettävissä olevat laitteet

Laitteista tulee tietää ja löytää seuraavat käyttötarkoitukset

- Yleisimmät asetukset -valikon toiminnot (mahdolliset päivitykset, näppäimistöt ym.)
- Erilaisten sovellusten käyttö ja asennuskäytännöt
- Kuvaukset ja videointitoiminnot
- Mahdolliset lisälaitteet ja niiden yhdistäminen

Alakoulujen opettajien tv-taidot

Kunnan ohjelmien ja sovellusten tuntemus

Ulvilan opetuksen pääasiallisten sovellusten ja palvelujen yleisten ominaisuuksien tunnistaminen. Näistä tulee tietää ja löytää palvelujen peruseräät ja käyttötarkoitukset

- Wilma: tunnukset saa koulusihteeriltä, kirjaututaan osoitteessa <https://ulvila.inschool.fi/>
- Office365 pilvipalvelu ja sähköinen oppimisympäristö, tunnus sama kuin Wilmassa, kirjaututaan osoitteessa portal.office.com
- ESS -hallinnon työkalut eli esimerkiksi poissaolo- ja koulutusanomukset, kirjaututaan osoitteessa <https://pilvi.sarastia.fi/>
- Peda.net -oppimisalusta verkkopalveluna, kirjaututaan osoitteessa <https://peda.net/>
- Tiedon etsiminen Intrasta
- tekniset tukipyynnöt IT:n tukinumeroon 02 677 4888 virka-aikana tai tietohallinto@ulvila.fi

Tunnusasiat

Turvallinen salasana: Muodosta itsellesi turvallinen salasana, jossa on vähintään kahdeksan merkkiä, yksi iso kirjain ja numeroita. Oman salasanan päivitys ja palautus, puhelinnumeron liittäminen salasanan palauttamiseen, oppilastunnuksien tulostaminen

O365

Jokaisella oppilaalla ja opettajalla on kunnan tarjoama Microsoft Office-tili. Tunnus on muotoa etunimi.sukunimi@edu.ulvila.fi (tai osassa vanhemmista tunnuksista muotoa etunimi.sukunimi@ulvila.fi). Salasana on sama koulun koneille ja Wilmaan.

Kirjautumaan pääsee osoitteessa portal.office.com. Tililtä löytyy runsaasti erilaisia työkaluja. Näistä tulisi tietää ja löytää ainakin seuraavien ohjelmien peruseräät ja käyttötarkoitukset

- OneDrive (pilvitalennus)
- Outlook (sähköposti)
- Word (tekstinkäsittely)
- PowerPoint (diaesitykset)
- Excel (laskentataulukot)
- Forms (sähköiset kyselyt)
- Teams (viestintä- ja yhteistyöalusta)

Käytettävissä oleva tablet -laite

Laitteista tulee tietää ja löytää seuraavat käyttötarkoitukset

- Yleisimmät asetukset -valikon toiminnot (päivitykset, näppäimistöt ym.)
- Kuvaus- ja videointitoiminnot
- Peilaus- ja jakotoiminnot
- Erilaisten sovellusten käyttö

Toimintaedellytykset

Verkko

Langaton verkko on käytössä kaikissa oppimistiloissa. Oppilaat voivat liittyä langattomaan verkkoon myös omilla laitteillaan. Verkon nopeus mahdollistaa toiminnan etäoppitunneilla videon välityksellä sekä etäneuvotteluissa esim. Teams-ympäristössä.

Laitteet

Varmistetaan kaikkien koulujen laitekannan taso resurssien puitteissa, riittävä määrä ja riittävän lyhyt kierto sekä monipuolisuus huomioiden koulujen erilaiset tarpeet ja lähtökohdat. Opettajien käytössä ovat luokka- ja työtilojen koneet.

Pyritään tarjoamaan oppijoille mahdollisuus tutustua eri käyttöjärjestelmiin ja teknisiin ratkaisuihin. Laittevalinnoissa huomioidaan eri ikäryhmien pedagogiset tarpeet ja opiskelun nivelvaiheet: ensin opiskellaan sitä, miten laitteet voivat tukea opiskelua ja tämän jälkeen yhä enemmän sitä, miten ne tukevat opiskeluun liittyvää tuottamista.

Lukio-opetuksessa siirrytään kunnan tarjoaman laitteen käyttöön opiskelussa. Siirtymän ennakoitu toteutuminen ajoittuu syksyille 2021.

Opiskelussa hyödynnetään mahdollisuuksien mukaan BYOD-periaatetta, huomioiden kuitenkin (erityisesti perusopetuksessa) tasa-arvon näkökulma.

Oppimisympäristöt

Oppimisessa hyödynnetään erilaisia digitaalisia ympäristöjä ja oppimista tapahtuu oppiainerajoja ylittäen. Digitaaliset oppimisympäristöt tukevat yhteisöllistä oppimista ja oman osaamisen jakamista. Ne ovat luonteva osa koulutyötä ja oppimista. Kouluissa valitaan tarpeiden ja resurssien mukaisesti käyttöön verkkopohjaisia oppimisympäristöjä.

Virallisena viestikanava toimii Wilma. Koko kunnan käytössä on edelleen Peda.net -alusta sekä O365-työkalut. Koulut ja opettajat käyttävät resurssiensa mukaisesti hyödykseen digitaalisia oppikirjoja ja muuta digitaalista opetus- ja tukimateriaalia.

Sosiaalisen median toimintatavat (nettiketti), sen käyttöön liittyvät yksityisyys- ja avoimuusmäärytykset, tekijänoikeudet, tietoturva ja -suoja sekä laaja-alainen hyödyntäminen oman työn ja opetuksen hallinnassa huomioidaan koulukäytössä. Huolehditaan, että salassa pidettävät tiedot eivät ole vaarassa levitä asiaankuulumattomille tahoille ja tiedostetaan pilvipalveluiden mukanaan tuomat tietosuoja- ja tietoturvauhat ja näistä nouseva vaatimus huolellisuudesta jokaisen omassa toiminnassa. Ulvilan kaupungin esiopetuksen ja koulujen opetustyössä sovelletaan Euroopan unionin yleistä tietosuoja-asetusta (GDPR).

Tuki ja resurssit

Tukitoimien pohjana toimivat tekninen, toiminnallinen ja pedagoginen tuki. Tukirakenteeseen kuuluvat riittävä pedagoginen ja tekninen tuki, nopea ja tehokas ylläpito, etätuki (IT:n tukinumero), vertaistukihenkilöt sekä pedagoginen täydennyskoulutus.

Tietohallinto vastaa koulun palveluiden, laitteistojen ym. käyttöönotosta, kehittämisestä, huollosta ja ylläpidosta. Jokaisella koululla on vertaistuki eli digitutor, jonka [tehtäväkuvaan](#) kuuluu laitteistojen opetuskäytön tuki, neuvonta ja koulujen sisäinen koulutus sekä koulukohtaisesti laitelistaukset ja -inventaarit. Digitutorit myös ohjaavat [OppilasAgentteja](#), jotka auttavat muita oppijoita ja opettajia TVT-

asioissa. OppilasAgentin työnkuvaan liittyy erilaisten sovellusten ja opetusteknologian testaaminen ja niiden käytössä avustaminen tilatuilla tunneilla.

Toimintaedellytykset varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa

Kaupungin langaton verkko on käytössä jokaisessa varhaiskasvatusyksikössä, pois lukien hoitajan kotona tapahtuva perhepäivähoito. Yksiköiden laitekanta vaihtelee lapsimäärän ja erilaisten tarpeiden mukaan. Esiopetukseen on keskitetty enemmän laitteita, kuin muihin ryhmiin. Laitteet kuitenkin koko yksikön käytössä vuorotteluperiaatteella.

Digitaalisuutta hyödynnetään eri oppimisympäristöissä mahdollisuuksien mukaan, myös digitaalisia oppimisympäristöjä hyödyntäen. Ulvilan varhaiskasvatusalueella toimii digitutoreita, jotka ohjaavat ja opastavat varhaiskasvatuksen henkilökuntaa laitteiden käytössä sekä toiminnan pedagogisessa sisällössä. Tietohallinto vastaa varhaiskasvatuksen palveluiden, laitteistojen ym. käyttöönotosta, kehittämisestä, huollosta ja ylläpidosta.

Strategian arviointi ja kehittäminen

Käsillä olevan strategiaa tarkennetaan ja kehitetään jatkuvasti. Kunnan yhteisen strategian rinnalle yksiköt voivat laatia yksikkökohtaisia tarkennuksia. Strategiaa ja sen liitteitä voidaan kehittää, muuttaa ja täydentää ilman, että strategia käy läpi erillisen hyväksyntäprosessin.