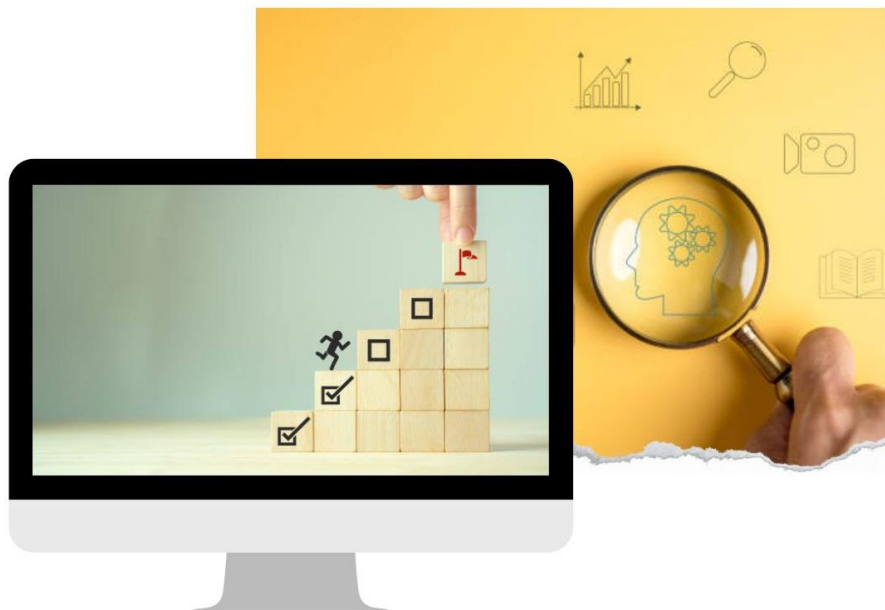


Mänttä-Vilppulan tieto- ja viestintäteknologian kasvatus- ja opetuskäytön suunnitelma 2024–2027

Varhaiskasvatus, esiopetus, perusopetus ja toinen aste



Sivistys- ja kulttuurilautakunta 12.6.2024 § 97

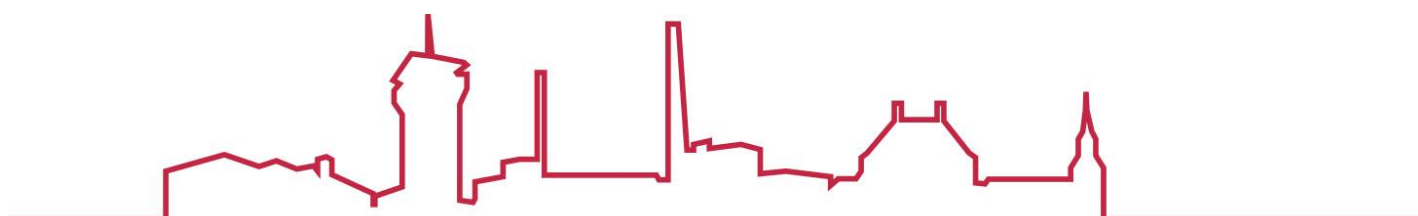
Kansilehden kuvat: Pixabay ja Canva



Tiivistelmä

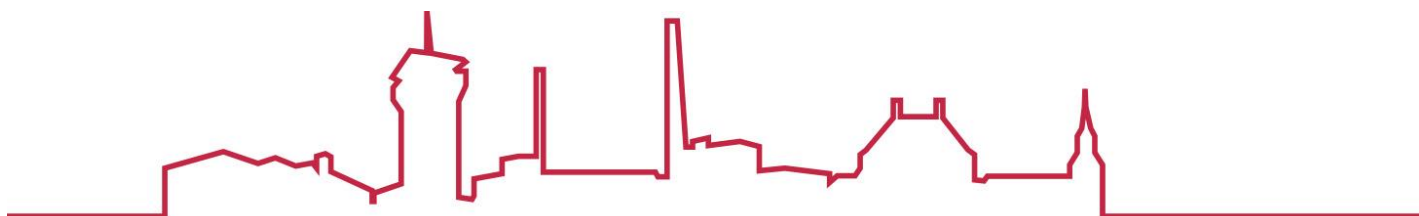
Mänttä-Vilppulan tieto- ja viestintäteknologian kasvatus- ja opetuskäytön suunnitelma 2024–2027. Varhaiskasvatus, esiopetus, perusopetus ja toinen aste.

Visio tulevasta	-Pitkäjänteinen, yhdensuuntainen ja suunnitelman mukainen kehittämistyö -Digitaalisen osaamisen jatkumo vakasta toiselle asteelle -Positiivista asennetta digitalisaatiota ja sen tarjoamia mahdollisuuksia kohtaan -Digitaalisuus pedagogisen toiminnan välineenä -Tuetaan oppijan ajattelutaitojen, lukutaidon sekä tekstin tuottamisen valmiuksia -Otetaan digipolku sekä digitaalkalenterit opetuksen suunnitteluun ja toteutukseen
Toimintakulttuuri	-Yhdenvertaiset toimintakulttuurit -> digiosaamisen kehittyminen jokaiselle -Digitaalisen osaamisen harjoittelu osana kaikkea /jokaisen oppiaineen opetusta -Digitaaliset laitteet eivät ole toiminnan itseisarvo (pedagogiset perusteet)
Osaaminen ja sen kehittäminen	-Osaamisen säännöllinen kartoitus -Osaaminen vaihtelevaa -Vahvuutena uteliaisuus, tiedonhaku ja ops myönteisyys -Tarve perusdigiosaamisen vahvistamiselle -Opetetaan: Turvallisuus, hyvinvointi, kriittisyys, luotettavuus, käyttäytyminen
Yhteisö	-Lautakunta mahdollistaa digiosaamisen kehittymisen -Esihenkilö näkee asian tärkeyden ja rohkaisee uuden oppimiseen -Henkilöstö mahdollistaa lasten ja nuorten digiosaamisen kehittymisen -Tvt-vastaavat ovat käytännön apuna, tietohallinto auttaa ongelmatilanteissa -Digiaagentit alakouluilla
Rahoitus	-Rahoitussuunnitelma teknologia- ja sovellushankintoja varten -Määrärahat talousarvioon ja suunnitelmakaudelle -Muiden rahoituslähteiden selvittäminen -Toimivat laitteet ja sovellukset edellytyksenä digiosaamisen kehittämiselle -Pitkäjänteinen ja suunnitelmallinen työ laitteiden uusimiseksi
Arviointi	-Osaamisen kartoittaminen ja vuosittaiset kehityskeskustelut esihenkilön kanssa -Oppilaiden itsearvioinnit



Sisällysluettelo

Johdanto	4
Visio tulevast	5
Toimintakulttuuri	6
Osaaminen ja sen kehittäminen	7
Yhteisö.....	8
Rahoitus.....	9
Arviointi.....	9
Lähdeluettelo.....	11
Liitteet (lisätty 17.4.2025)	12
Liite 1: Varhaiskasvatuksen digipolku.....	12
Liite 2: Esi- ja alkuopetuksen digitaitokalenteri	13
Liite 3: Digitaitokalenteri 3-6lk.	16
Liite 4: Ohjeistus yläkoulun digitaitokalenteriin	19



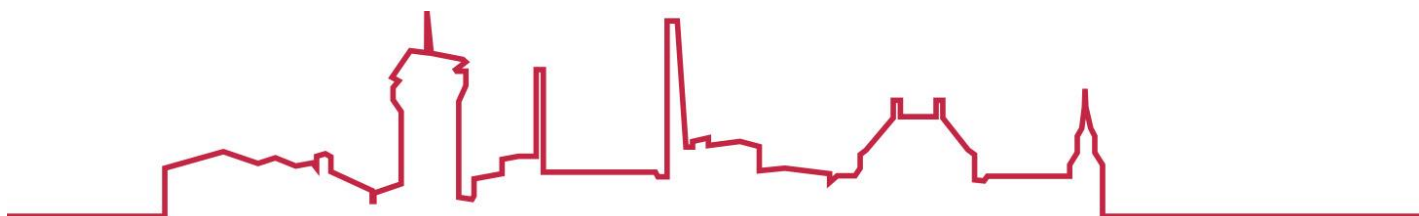
Johdanto

Digitalisaation ja digiteknologian kehittyminen on ollut viime vuosina nopeaa ja yhä edelleen eletään murroksen aikakautta. Digilukutaito, medialukutaito sekä tekoäly ovat esimerkkejä tämän hetken ajankohtaisista digitalisaatioon liittyvistä teemoista. Käytössämme on uusia sovelluksia, teknologioita sekä toimintatapoja, jotka edellyttävät uudenlaista osaamista (Valtioneuvoston julkaisuja, 2022). Jotta lapsilla ja nuorilla olisi yhdenvertaiset mahdollisuudet turvalliseen digitaaliseen osaamiseen tulevaisuuden yhteiskunnassa tulee varhaiskasvatuksessa, esi- ja perusopetuksessa sekä toisella asteella panostaa myös oppijan digitaalisten ajattelutapojen ja digitaalisen osaamisen kehittymiseen. ”Varhaiskasvatuksessa, esi- ja perusopetuksessa luodaan perusta digitaaliselle sivistykselle” (OKM, 2023b). Opetushenkilöstön ajantasaisesta osaamisesta huolehtiminen takaa sen, että oppijoille pystytään opettamaan tulevaisuudessa tarvittavia taitoja.

Kasvatuksen ja opetuksen näkökulmasta digitalisaatioon liittyy tavoite ymmärtää digitaalisia toimintaympäristöjä sekä taito osata käyttää niitä osana toimintaa (OKM, 2023b). Kasvatuksen ja koulutuksen digitalisaatiolla vahvistetaan myös varhaiskasvatuslaissa ja perusopetuslaissa esillä olevia lasten tasavertaista kasvua edistäviä asioita, kuten uuden oppimista sekä yhdenvertaisuutta (OKM, 2023b). Tavoitteena digitaalisen osaamisen kehittämiseksi on pitkäjänteinen, yhdensuuntainen ja suunnitelmanmukainen kehittämistyö.

Tämä tieto- ja viestintäteknologian kasvatus- ja opetuskäytön suunnitelma (TVT-suunnitelma) on laadittu ottaen huomioon Opetushallituksen (OPH) ja Kansallisen audiovisuaalisen instituutin (Kavi) julkaisemat digitaalisen osaamisen kuvaukset sekä muut ajankohtaiset kasvatuksen ja koulutuksen digitalisaatioon liittyvät julkaisut. TVT:n kasvatus- ja opetuskäytön suunnitelma otetaan käyttöön kaupungissamme syksyllä 2024 päätöksenteon sekä kasvatus- ja opetushenkilöstön työn suunnittelun tueksi. Tämän lisäksi kasvatus- ja opetushenkilöstön työn tueksi on luotu varhaiskasvatuksen digipolku sekä esi- ja perusopetuksen digitaitokalenterit, jotka sisältävät konkreettisia ohjeita suunnitelmalliseen digiosaamisen edistämiseen.

Suunnitelma on hyväksytty Sivistys- ja kulttuurilautakunnassa 12.6.2024 § 97.



Visio tulevasta

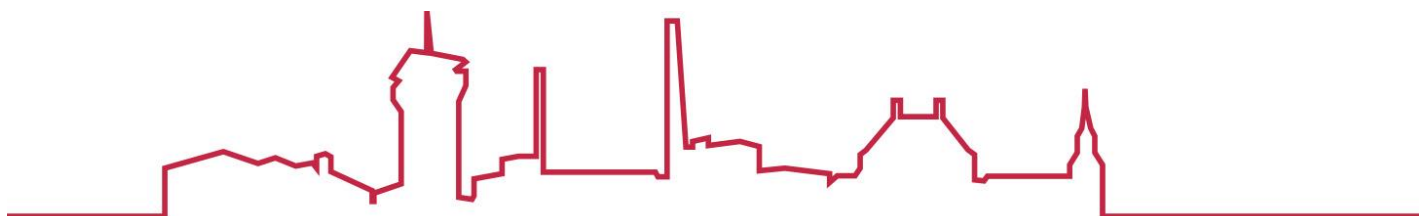
Tulevaisuus digitalisaation näkökulmasta kasvatus- ja opetuskentällä näyttäytyy moninaisena. Digitalisaatioon tulee panostaa, jotta oppijoiden digitaalinen osaaminen saavuttaa kansallisesti yhdenvertaisen tason (OKM, 2023b). Oppijoiden digitaalista osaamista kehitetään osaavan kasvatus- ja opetushenkilöstön avulla. Mänttä-Vilppulan kaupungin strategiassa (2022–2032) yhtenä keskeisenä arvona on ”Rohkeasti”, jonka mukaisesti esimerkiksi tulevaisuuteen ja ajankohtaisiin ilmiöihin suhtaudutaan tämän mukaisesti. Digitalisaation näkökulmasta tämä voi näyttäytyä esimerkiksi ennakkoluulottomana asenteena uuden oppimista kohtaan. Uuden oppimiseen kannustettaessa luodaan kokeilemiseen ja yrittämiseen rohkaiseva oppimisympäristö sekä ilmapiiri.

Mänttä-Vilppulan TVT:n kasvatus- ja opetuskäytön tulevaisuuden visio 2024-2027

- Muodostetaan digitaalisen osaamisen jatkumo varhaiskasvatuksesta toiselle asteelle.
- Nähdään digitaalisuus pedagogisen toiminnan välineenä.
- Luodaan positiivista asennetta digitalisaatiota kohtaan ja nähdään digitalisaation tarjoamat mahdollisuudet.
- Tarjotaan henkilöstökoulutusta ja tukea ajantasaisen osaamisen kehittämiseen.
- Tuetaan oppijan omien ajattelutaitojen, lukutaidon sekä tekstin tuottamisen valmiuksia, jotta opitaan hyödyntämään mm. tekoälyä arkista opiskelua ja työssäoppimista tukevalla tavalla.
- Otetaan digipolku (varhaiskasvatuksessa) sekä digitaitokalenterit (perusopetuksessa) osaksi opetuksen suunnittelua ja toteutusta.

Yhteinen kehittämisen visio kaupungissamme on rakentaa jatkumo oppijan digiosaamisen kehittymiselle aina varhaiskasvatuksesta toiselle asteelle. Kehittämisen tavoitteena on ajantasaisen osaamisen saavuttaminen sekä korkealaatuisten oppimissisältöjen tuottaminen oppijoille (OKM, 2023a). Tavoitteena on nähdä digitaalisuus pedagogisen toiminnan toteuttamisen välineenä sen sijaan, että digilaitteet nähtäisiin itseisarvona. Kasvatus- ja opetuskäytössä digitaalisten sisältöjen hyödyntämisellä on oltava aina pedagoginen peruste. Pedagogisen toiminnan kehittämisen tueksi tarjotaan täydennyskoulutusta, jolla pyritään edistämään digitaalisen teknologian monipuolista ja oikeaoppista käyttöä.

Tulevaisuuden visiota pohdittaessa yhtenä merkityksellisenä tekijänä tulee olemaan tekoäly. On tärkeää kiinnittää huomiota, miten tekoäly vaikuttaa muun muassa oppijan tekstin tuottamiseen, ja sitä kautta tekstin tuottamisen perusvalmiuksien kehittämiseen. Tekoälyn hyödyntämisen lisääntyessä on



tuettava oppijan omien ajattelutaitojen, lukutaidon sekä tekstin tuottamisen valmiuksia, jotta heille kertyisi tarvittavat taidot kriittiseen tekoälyn hyödyntämiseen tulevaisuudessa.

OPH:n ja Kavin julkaisemien Digitaalisen osaamisen kuvausten (2022) tarkoituksena on tukea digitaalisen osaamisen kehittymistä niin digitaalisen osaamisen, medialukutaidon kuin ohjelmointiosaamisenkin osalta. Kuvausten pohjalta on luotu Mänttä-Vilppulan kaupungin oma varhaiskasvatuksen digipolku, esi- ja alkuopetuksen digitaitokalenteri sekä 3–6 luokkien digitaitokalenteri. Nämä toimivat konkreettisina opettajan työn toteuttamisen välineinä mahdollistaen suunnitelmallisen digiosaamisen kehittämisen. Yläkoulun osalta hyödynnämme Kuopion digitaitokalenteria sekä sieltä löytyviä tukimateriaaleja. Digipolku sekä digitaitokalenterit tukevat henkilöstön toimintaa ohjaamalla säännölliseen oppijoiden digiosaamisen kehittämiseen ja luoden toimintakulttuuriin jatkumoa. Tavoitteena on vakiinnuttaa näiden käyttö opetuksen suunnittelun apuvälineenä syksystä 2024 lähtien.

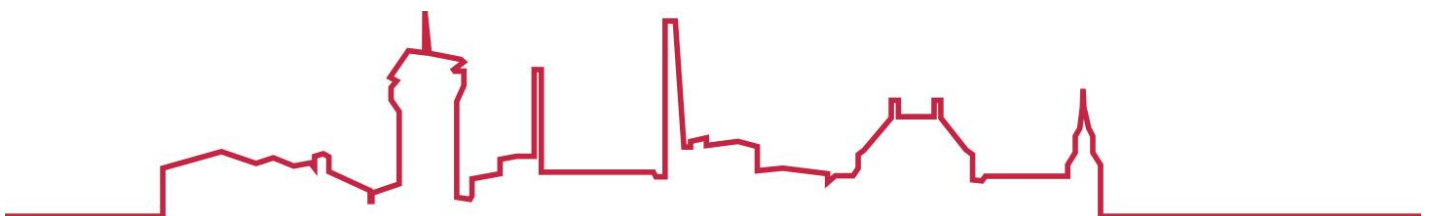
Toimintakulttuuri

Digitaidot ovat uusi kansalaistaito, joka on osaltaan edellytyksenä myös työllistymiselle (Valtioneuvoston julkaisuja, 2022). Yhdenvertaisen kasvatuksen ja opetuksen toimintakulttuurin avulla mahdollistetaan digitaalisen osaamisen kehittyminen jokaiselle oppijalle.

”Suomessa ei ole erillistä digitaalisen osaamisen oppiainetta, vaan digitaalinen osaaminen, mukaan lukien medialukutaito osana monilukutaitoa ja tvt-osaaminen, ovat laaja-alaisen osaamisen alueita, joita tulisi sisällyttää jokaisen oppiaineen opetukseen. Myös varhaiskasvatuksessa digitaalinen osaaminen sisältyy kaikkiin oppimisen alueisiin laaja-alaisena osaamisena. Tällöin digitaalisten taitojen opettaminen on koko kasvatus- ja opetushenkilöstön vastuulla.” (OKM, 2023b).

Kasvatuksen ja opetuksen näkökulmasta digitalisaatio monipuolistaa oppimistapoja ja lisää saavutettavuutta sekä yhdenvertaisuutta (OKM, 2023b). Oppimista tukevat sovellukset, digitaaliset opetusmateriaalit, pelillistäminen sekä näytönluku- ja saneluohjelmat ovat konkreettisia esimerkkejä digitalisaation mahdollistamista uusista opetuksen apuvälineistä (OKM, 2023b). Digitaalisuutta hyödynnetään myös eriyttämisen apuvälineenä tehostettua tai erityistä tukea saaville sekä ulkomaalaistaustaisille oppilaille (Oinas, 2023). Näiden näkökulmasta myös kaupungin talousarvion suunnittelussa tulee huomioida päiväkotien ja oppilaitosten laitetarpeet.

Kaupunkimme digitaalinen toimintakulttuuri on näyttäytynyt syyslukukauden 2023 aikana esimerkiksi dokumentointina, videoprojektien tuottamisena, kokeiden tekemisenä sähköisesti, näppäintaitojen harjoitteluna, esitelmien



tekona sekä tiedon etsinnän apuvälineenä. Kasvatuksen ja opetuksen kentällä on ollut käytössä jo monia hyviä toimintatapoja. Tulevina vuosina tulisi kiinnittää erityistä huomiota toimintakulttuurin kehittämiseen, jotta jokaisella oppijalla olisi säännölliset mahdollisuudet harjoitella vaadittuja taitoja.

Digitaalisuuden lisääntyessä on muistettava, että digitaaliset laitteet ja materiaalit ovat pedagogisen toiminnan toteuttamisen väline. Käytössä olevien digitaalisten palveluiden, sovelluksien sekä digitaalisten materiaalien tulee olla oppijalähtöisiä ja oppilaiden omaa toimijuutta tukevia. Varhaiskasvatuksessa digimateriaaleina ovat muun muassa Moomin Language School, Luontolive sekä Laululaukku. Perusopetuksessa oppikirjat ovat pääosin paperisia, mutta sekä oppilaiden että opettajien digimateriaalit täydentävät ja monipuolistavat sisältöjä. Lukiossa oppimateriaalit ovat pääosin digitaalisia. Lisäksi hyödynnetään myös monia digitaalisia sovelluksia sekä digitaalisia sisältöjä.

Tätä ohjeistusta luodessa keväällä 2024 puhututtaa myös tekoäly sekä siihen liittyvä tekoälylukutaito. Jo nyt tiedetään, että tekoäly tulee vaikuttamaan esimerkiksi tehtävämuotoihin ja tekstin tuottamisen tapoihin. Tästä huolimatta on huolehdittava oppijan taidoista tuottaa tekstiä ja analysoida tekstin lähdettä sekä luotettavuutta. Tekoälyn käyttöön liittyvää ohjeistusta odotetaan, jotta tiedetään tekoälyn turvalliset käyttömahdollisuudet ennen sen systemaattista käyttöönottoa kasvatuksen ja opetuksen kentällä.

Osaaminen ja sen kehittäminen

Varhaiskasvatuksen ja perusopetuksen henkilöstön osaaminen kartoitettiin Uudet lukutaidot- hankkeen aikana syyslukukaudella 2023 Vopeka ja Opeka - kyselyillä. Kyselyiden perusteella havaittiin henkilöstön vaihteleva osaaminen. Yhteisenä vahvuutena niin varhaiskasvatuksessa kuin perusopetuksessakin nähtiin uteliaisuutta, tiedonhalua sekä opetussuunnitelmiin kohdistuvaa myönteistä asennetta. Kyselyiden myötä tunnistettiin, että henkilöstön osaamisen säännöllinen kartoitus on tarpeellista osaamisen kehittymisen seuraamiseksi ja tukemiseksi.

Sen lisäksi, että seurataan kehitystä, on myös tärkeää tarjota mahdollisuuksia osaamisen kehittämiseen. Erityisesti henkilöstön perusdigiosaamisen vahvistamiselle on tarvetta, jotta henkilöstöllä olisi perustaidot, ja sitä kautta yhä enemmän rohkeutta kokeilla monipuolisesti uusia pedagogisia toimintatapoja digiosaamisen opettamisessa. Tavoitteena on sisällyttää vuosien 2024–2027 väliselle ajalle jokaiseen lukuvuoteen jokin digiosaamista vahvistava koulutus. Tämän lisäksi henkilöstölle tarjotaan tukea uuden oppimiseen osana arjessa toteutettavaa käytännön työtä muun muassa tvt-vastaavien ja digikoordinaattorin tuella.



Henkilöstön lisäksi myös perusopetuksen oppilaiden osaaminen kartoitettiin syyslukukaudella 2023 teettämällä Oppika-kysely vuosiluokilla 2–9. Kartoitus osoitti tarpeen opettaa oppilaille muun muassa seuraavia asioita: kriittinen lukutaito, yksityisyyden suojaaminen, perusdigitaalitojen vahvistaminen, digitaalinen hyvinvointi, teknologian turvallinen käyttö sekä medialukutaidot. Erityisesti medialukutaito on tässä ajassa merkityksellinen osa-alue, johon panostamalla pystytään lisäämään oppijoiden tietoisuutta muun muassa tiedon luotettavuudesta, oikeaoppisesta mediakäyttäytymisestä sekä kriittisestä medialukutaidosta. Näin vahvistetaan oppijan hyvinvointia sekä taitoja pärjätä tulevaisuudessa. Oppilaiden osaamista on tarpeen kartoittaa ja arvioida myös jatkossa säännöllisesti, jotta pystytään vastaamaan kunkin hetken osaamistarpeeseen.

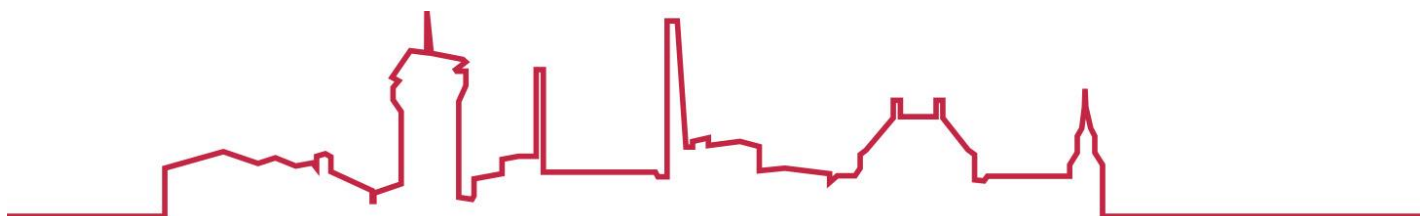
Yhteisö

Opettajat, koulunkäynninohjaajat, lastenhoitajat sekä muut kasvatuksen ja opetuksen ammattilaiset muodostavat keskeisen toimijaryhmän, joiden osaamisen kautta tarjotaan oppijoille mahdollisuus digiosaamisen kehittämiseen. Kentällä toimivien asiantuntijoiden lisäksi on tärkeää, että myös päättäjätasolla nähdään digiosaamisen merkitys, ja arvostetaan sekä mahdollistetaan digiosaamisen kehittyminen henkilöstön ja oppijan näkökulmasta. Lisäksi on tärkeää, että esihenkilö näkee asian merkityksellisenä ja rohkaisee kasvatus- ja opetushenkilöstöä uuden oppimiseen ja opitun kokeilemiseen käytännössä.

Peruskoulujen tv-t-vastaavat toimivat edelleen tv-t-asioista vastaavina ollen esimerkiksi teknisenä apuna yllättävissä tilanteissa, pitäen huolta koulujen laitteiden toimivuudesta sekä huolehtien laitteiden mahdolliset korjaustarpeet eteenpäin. Varhaiskasvatuksessa ei ole tv-t-vastaavia nimettyinä, vaan päiväkodin johtajat vastaavat tv-t-asioista konsultoiden tarvittaessa kaupungin tietohallintoa. Ongelmatilanteissa tv-t-vastaavia ja muuta henkilöstöä on ohjattu pyytämään apua tietohallinnosta lähettämällä tiketti, jonka kautta tietohallinnon työntekijät opastavat tai ohjaavat eteenpäin.

Tvt-ryhmän toimintaa tulisi kehittää koko kaupungin alueella, jotta viestintä koulujen tv-t-vastaavien välillä olisi säännöllistä. Yhdenvertaisen ja tasa-arvoisen oppimiskokemuksen tarjoamiseksi tavoitteena on, että lukuvuoden aikana päiväkotien sekä koulujen hankkimat erityiset yksittäiset digitaaliset laitteet kiertäisivät kaikki päiväkodit/koulut niin, että vuoden aikana jokaisella oppijalla olisi tasavertaiset mahdollisuudet päästä opettelemaan näiden digilaitteiden käyttöä. Tähän pohditaan vielä toimivaa käytäntöä.

Tvt-vastaavien lisäksi myös oppilaista löytyy digiosaamiseen erikoistuneita digiosaajia. Alakouluilla on käynnissä digiagenttitoiminta, jossa koulujen digiagentit tukevat oppilaiden digiosaamisen kehittymistä olemalla tukena



oppitunneilla. Opettaja voi pyytää digiagentit oppitunneille, joilla kokee tarvitsevansa käytännön asioissa apua, kuten oppilaiden kirjautuessa oppilastunnuksilla tietokoneille.

Rahoitus

Teknologia- ja sovellushankintoja varten tehdään rahoitussuunnitelma, jossa tuodaan esille tämänhetkinen tilanne, laitteiston uusimistarpeet sekä henkilöstön laitteiden käyttötaidot suhteessa laitteiden tarjoamiin mahdollisuuksiin. Talousarvion yhteydessä lisätään määrärahat talousarvioon ja suunnitelmakaudelle. Myös erilaisia rahoituslähteitä selvitetään aktiivisesti. Etsitään muun muassa hankerahoituksia täydennyskoulutukseen sekä laitteiston uusimiseen.

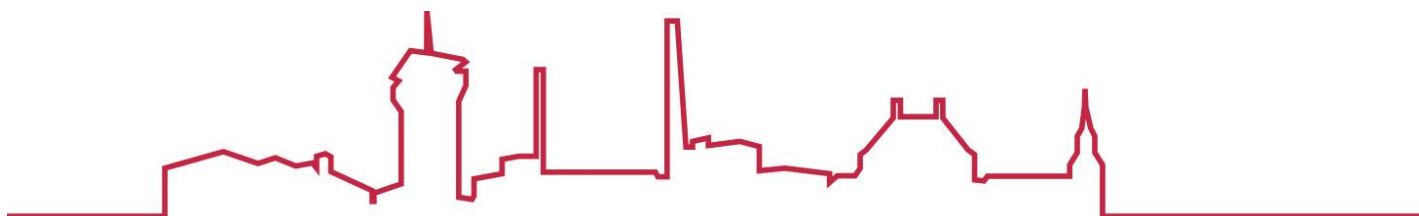
Teknologia- ja sovellushankintojen määrärahoja budjetoidessa huomioidaan muun muassa laitteiden tämänhetkisen käytön aktiivisuus, laitteiden ikä ja toimivuus. Näiden perusteella toteutetaan pitkäjänteistä ja suunnitelmallista työtä laitteiden ja ohjelmistojen uusimiseksi. Ensisijaisesti pyritään ennakoimaan tulevaisuuden laitteiden uusimistarvetta sekä mahdollisia lisähankintoja. Toimiva laitteisto sekä oppimista tukevat sovellukset ovat edellytyksenä oppijoiden digiosaamisen kehittymiselle esimerkiksi käytännön taitojen harjoittelun näkökulmasta. Laitteiden uusimista tukee suunnitelmallinen ja hyvissä ajoin tehtävä rahoitussuunnitelma.

Rahoitusta päätettäessä otetaan huomioon varhaiskasvatussyksiköiden ja koulujen tasa-arvoisuus ja yhdenvertaisuus monipuolisen toiminnan toteuttamiseen. Opettajan pedagogista työtä tukee digitaalinen toimintaympäristö, joka muodostuu muun muassa toimivista verkkoyhteyksistä ja laitteista. Opettajan pedagogista työtä tukee myös digikoordinaattori, joka toimii nimenomaan pedagogisena tukena digiosaamisen teemojen ympärillä arjessa. Tavoitteena on muun muassa edellä mainittujen digitaalisten ratkaisujen pitkäjänteinen kehittäminen ja kehittämistarpeiden ennakointi.

Arviointi

Varhaiskasvatuksen sekä esi- ja perusopetuksen henkilöstön osaamisen edistyksen seurannassa on ollut käytössä aiemmin mainitut Vopeka ja Opeka -kyselyt. Oppilaiden osaamisen arviointia on tehty Oppika-kyselyn avulla.

Varhaiskasvatuksen henkilöstön osaamisen kartoittamiseen käytetty Vopeka-kysely on koettu mielekkäänä ja suhteellisen nopeana toteuttaa. Kyselyä voidaan hyödyntää myös jatkossa vuosittain tai joka toinen vuosi tapahtuvan osaamisen arvioinnin työkaluna. Näin saadaan myös vertailutietoa edellisiin vastauksertoihin nähden. Perusopetuksen opetushenkilöstön osaaminen on kartoitettu sen sijaan kahtena vuotena Opeka-kyselyllä. Opekassa hyötynä on



vertailtavuus edellisiin vuosiin, mutta se on aikaavievä toteuttaa ja kysymyksiltään osittain vanhentunut. Jatkossa mahdollisena perusopetuksen kyselyvaihtoehtona on Selfie for Teachers tai muu vastaava valmis kyselypohja. Oppilaille suunnattu Oppika-kysely oli oppilaiden mielestä pitkätkö ja kyselyn täyttämässä oli joitakin teknisiä meistä riippumattomia haasteita. Uutta mahdollista kyselyä selvitetään.

Yleisten kyselyiden lisäksi kasvatus- ja opetushenkilöstön osaamista tarkastellaan myös vuosittain esihenkilön kanssa käytävässä kehityskeskustelussa. Yhteisessä tapaamisessa keskustellaan myös tvt-osaamisesta ja henkilökohtaisen digiosaamisen vahvuuksista ja kehittämistarpeista. Lisäksi keskustelussa asetetaan yksilölliset tavoitteet seuraavalle vuodelle ja osaamisen kehittämiseksi. Näin edesautetaan jokaisen yksilön digitaalisen osaamisen tunnistamista ja tarjotaan mahdollisuus osaamisen kehittämiseksi. Perusopetuksen oppilaiden tv-osaamista seurataan neljä kertaa vuodessa tehtävien itsearviointien kautta. Tulevaisuudessa yhtenä mahdollisuutena osaamisen seurantaan on myös "Digitaito-ajokortit".

Digitalisaation nopean kehittymisen aikakautena on tärkeää pystyä vastaamaan osaamisen kehittämisen sekä osaamisen arvioinnin tarpeeseen. TVT-suunnitelman mukaisesti on tarkoitus mahdollistaa pitkäjänteinen kehittämismatka, joka vastaisi oppijoiden sekä henkilöstön osaamisen kehittymiseen parhaalla mahdollisella tavalla. Mänttä-Vilppulan kaupungin digitaalisen osaamisen tavoitetilana ja yhteisenä suuntana on mahdollistaa tasa-arvoiset ja yhdenvertaiset mahdollisuudet lasten ja nuorten digiosaamisen kehittämiseksi.



Lähdeluettelo

Digitaalisen osaamisen kuvaukset (2022). ePerusteet. [Digitaalisen osaamisen kuvaukset - ePerusteet \(opintopolku.fi\)](#)

Kuopion digitaitokalenteri (2024). [Digitaitokalenteri- Yhdenvertaista kehittymistä](#)

Mänttä-Vilppulan kaupungin strategia (2022-2032). [Mänttä-Vilppulan kuntastrategia 2022-2032](#)

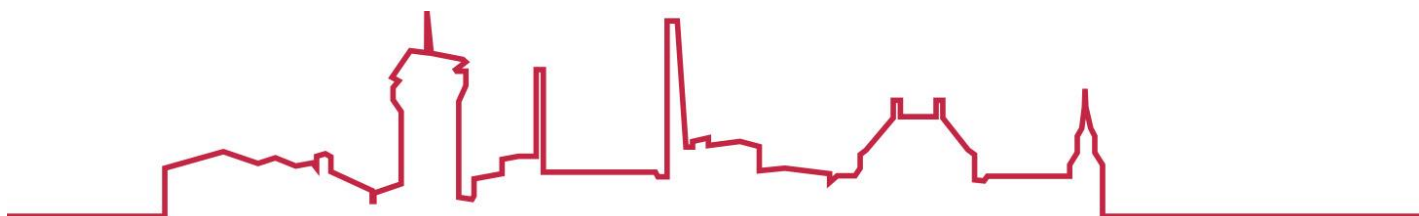
Oinas, Vainikainen, Asikainen, Gustavson, Halinen, Hienonen, Kiili, Kilpi, Koivuhovi, Kortesoja, Kupiainen, Lintuvuori, Mergianian, Merikanto, Mäkihonko, Nazeri, Nyman, Polso, Schöning, Svedholm-Häkkinen, Vanhanen & Hotulainen (2023). Digitalisaation vaikutus oppimistilanteisiin, oppimiseen ja oppimistuloksiin yläkouluissa: Kansallisen tutkimushankkeenensituloksia suosituksineen. Tampereen yliopisto ja Helsingin yliopisto.

OKM (Opetus- ja kulttuuriministeriö), 2023a. Kasvatuksen ja koulutuksen digitalisaation linjaukset 2027. Valtioneuvoston julkaisuarkisto Valto. Helsinki.

OKM (Opetus- ja kulttuuriministeriö), 2023b. Varhaiskasvatuksen, esi- ja perusopetuksen digitalisaation tavoitetila. Valtioneuvoston julkaisuarkisto Valto. Helsinki.

Valtioneuvoston julkaisuja, 2022. Valtioneuvoston selonteko: Suomen digitaalinen kompassi. Valtioneuvosto. Helsinki.

TVT:n kasvatus- ja opetuskäytön suunnitelman runkona on käytetty Koulutusjohtamisen instituutin UPEA-koulutuksessa (2024) KT Sirkku Lähdesmäen ja KM Tommi Nurmen esittelemää Johtajuuden elementit -visiota.



Liitteet (lisätty 17.4.2025)

Liite 1: Varhaiskasvatuksen digipolku

Varhaiskasvatuksen digipolku – turvallisesti, uteliaasti ja leikinomaisesti

Kokeillaan...	Tutkitaan...	Keskustellaan...
rakentaa leikkejä mediassa esiintyvien teemojen ympärille (esim. lastenohjelmat).	erilaisia ohjeita ja opetellaan toimimaan niiden mukaan. Ohjeet voivat olla kehollisia, visuaalisia, sanallisia tai äänellisiä.	tiedon luotettavuudesta, mikä on totta ja mikä on kuvitteellista.
luokittelua, ryhmittelyä, vertailua sekä säännönmukaisuuksien ja toistuvuuksien löytämistä.	lapsia kiinnostavia ilmiöitä ja etsitään niistä tietoa yhdessä hyödyntäen digitaalisia laitteita/ympäristöjä.	turvallisista tavoista toimia digitaalisissa ympäristöissä yhdessä aikuisen kanssa.
digitaalisten laitteiden tunnistamista ja nimeämistä.	mediavälineitä kuten sanomalehtiä, iPadeja ja niistä löytyvää mediasisältöä.	yksityisyyden suojaamisesta ja tekijänoikeuksista lastentasoisesti. Esim. lapselta tulee aina kysyä lupa valokuvaamiseen ja lasten tuottamien töiden julkaisemiseen/jakamiseen.
vastuullista mediavälineiden käsittelyä.	erilaisia mediasisältöjä kuten kirjoja, äänikirjoja, valokuvia, uutisia, viestejä, pelejä ja elokuvia.	miten media näkyy lasten arjessa.
pelata erilaisia lautapelejä ja pelejä. Voidaan myös muokata tai keksiä omia pelejä.	ikärajoja ja niihin liittyviä symboleita sekä viestintään liittyviä emojieja. Varhaiskasvatuksessa toimitaan mediasisältöjen ikärajoja noudattaen.	lasten kokemuksista digitaalisissa palveluissa. Rohkaistaan lapsia kertomaan aikuiselle näkemästään.
toiminnan dokumentointia esim. kuvaamalla ja/tai videoimalla yhdessä lasten kanssa.	mainoksia ja pohditaan niihin liittyen asioiden haluamista, tarvitsemista ja ostamista (esim. lelulehti).	mikä on internet ja miten sitä hyödyntämällä saa haettua tietoa mm. kuvahaku.
luovaa tuottamista moniaistisesti. Esim. tekemällä omia digitarinoita, ääniteoksia ja piirroksia.	ympäröivää tilaa sekä laajempaa ympäristöä, ja etsitään sieltä teknologiaan liittyviä asioita.	miten toimia digilaitteilla, jotta kaikki pääsevät mukaan eikä kukaan tunne oloaan ulkopuoliseksi.
vuorovaikutuksessa toimimista digitaalisuutta hyödyntäen (esim. etäyhteys toiseen lapsiryhmään tai museoon).	teknologian roolia arjen pulmien ratkaisijana.	huoltajien kanssa, millainen median rooli on perheissä ja miten lasten digiosaamisen kehittäminen tulee esille varhaiskasvatuksessa.
kirjoitus- ja lukutaitoa tukevia digitaalisia ympäristöjä.	miten teknologian avulla voidaan seurata ihmisen toimintaa (liiketunnistimet, karttasovellukset ym.)	
laitteiden käynnistämistä, sammuttamista ja lataamista.	lasten omien lelujen toimintaperiaatteita.	

Toiminnassa huomioidaan lasten yksityisyyden suojaaminen, toiminnan monipuolisuus ja tarkoituksenmukaisuus sekä vuorovaikutus huoltajiin.

Varhaiskasvatuksen digipolku on luotu OPH:n ja Kavin julkaisemien Digitaalisen osaamisen kuvausten (2022) pohjalta.

Liite 2: Esi- ja alkuopetuksen digitaitokalenteri

Esi- ja alkuopetuksen digitaitokalenteri



	Esiopetus	1 lk.	2 lk.
Elokuu	YLEISET KÄYTÄNNÖT ☐ Keskustellaan lasten kanssa aikuisen tarjoamasta avusta, jos lapsi kohtaa jotain pelottavaa mediassa. ☐ Lasten kanssa keskustellaan, että aina tulee kysyä lupa kuvaamiseen kuvattavalta.	MEDIASSA TOIMIMINEN ☐ Keskustellaan turvallisesta mediassa toimimisesta (käyttötavat ja käytöstavat). ☐ Tutustutaan myös ikärajoihin ja niiden merkitykseen.	MEDIA JA TIEDON LUOTETTAVUUS ☐ Pohditaan, mikä on media. Voidaan nimetä mediasisältöjä. ☐ Harjoitellaan, että kaikki tieto mediassa ei ole totta (fakta ja fiktio).
Syyskuu	MEDIA JA MEDIAVÄLINEET ☐ Tutustutaan eri mediavälineisiin, tunnistetaan symboleita ja keskustellaan ikärajoista. ☐ Keskustellaan lasten omasta mediankäytöstä (millaista se on, kuinka usein, millä laitteilla).	LAITTEEN TURVALLINEN KÄYTTÖ ☐ Harjoitellaan laitteiden huolellista käyttöä (avaaminen, käsittely, sulkeminen, lataus, säilytys). ☐ Voidaan hyödyntää pelillisyyttä oppimisen edistäjänä (Oppimispelit esim. Molla abc, Oppi ja Ilo).	LAITTEEN HUOLELLINEN KÄYTTÖ ☐ Harjoitellaan laitteiden huolellista käyttöä (esim. näytönkirkkauden ja äänenvoimakkuuden säätäminen, sovellusten avaaminen, sulkeminen ja liikkuminen niiden välillä). ☐ Voidaan hyödyntää pelillisyyttä oppimisen edistäjänä (Oppimispelit esim. Molla abc)
Lokakuu	TURVALLISUUS ☐ Keskustellaan huoltajien kanssa lasten digitaalisten ympäristöjen käytöstä.	KUVAAMINEN ☐ Harjoitellaan ottamaan tabletilla kuvia/videoita/äänitteitä. ☐ Harjoitellaan, että aina tulee kysyä lupa kuvaamiseen kuvattavalta!	DIGITURVATAIDOT ☐ Harjoitellaan turvallista toimintaa netissä, mm. yksityisyyden suojaamista. ☐ Keskustellaan, miten toimia, jos saa tuntemattomilta viestejä.
Marraskuu	INTERNET JA SEN SISÄLLÖT ☐ Tutustutaan, mikä on internet ja miten se toimii. ☐ Tutkitaan erilaisia mediasisältöjä kuten lasten uutiset, sadut, lastenohjelmien hahmot, musiikki.	OHJELMOINNILLINEN AJATELU ☐ Harjoitellaan tunnistamaan säännönmukaisuuksia ja ehtoja tapahtumille. ☐ Harjoitellaan ohjelmointia ilman laitteita/laitteilla. Esim. toinen toimii ohjeiden antajana ja toinen toteuttaa ohjeita (piirtäminen/liikkuminen).	MEDIA TIEDONVÄLITTÄJÄNÄ ☐ Tutustutaan tietoa välittäviin medioihin kuten uutisiin. ☐ Tutustutaan mediasisältöön, joka sisältää kirjoitettua tekstiä (esim. sarjakuva).
Joulukuu	LUOVA SANALLINEN TUOTTAMINEN ☐ Tutustutaan, miten kuvitteelliset ja todenmukaiset mediasisällöt syntyvät ja mikä on niiden ero. ☐ Kokeillaan kuvitteellisten tarinoiden tekemistä.	DIGIOSAAMISEN MERKITYS ARJESSA ☐ Tutustutaan, mikä on internet ja mihin sitä käytetään. ☐ Voidaan etsiä tietoa jostakin oppilaita kiinnostavasta aiheesta.	MEDIASISÄLLÖT ☐ Keskustellaan, kuka voi tuottaa mediaan sisältöä. ☐ Samalla voidaan harjoitella, mitä tarkoittaa tekijänoikeus.

	Esiopetus	1 lk.	2 lk.
Tammikuu	TIETOKONEESEEN TUTUSTUMINEN ☐ Tutustutaan näppäimistön sekä hiiren käyttöön, esim. papunetin palapeliä avulla.	TIETOKONEESEEN TUTUSTUMINEN ☐ Harjoitellaan löytämään kirjaimet näppäimistöstä esim. kirjoittamalla sanoja tekstiasiakirjaan. ☐ Harjoitellaan hiiren käyttöä esimerkiksi papunetin palapeliä avulla.	HAKUSANAT JA TEKSTIN TUOTTAMINEN ☐ Harjoitellaan sisään- ja uloskirjautumista tietokoneelle. ☐ Harjoitellaan etsimään tietoa (hakusanon yksinkertaisuus).
Helmikuu	LUOVA KUVALLINEN ILMAISU ☐ Tutkitaan kuvia ja videoita. ☐ Rikastutetaan mielikuvitusta digitaalisten ympäristöjen avulla (esim. kuvat, videot, äänet, mallit). ☐ Tutustutaan emojiin.	KRIITTINEN LUKUTAIDON ☐ Harjoitellaan tiedon luotettavuuden arviointia eli faktan ja fiktion tunnistamista/erottamista.	TIEDOSTON TALLENTAMINEN JA POISTAMINEN ☐ Harjoitellaan kirjoittamaan tekstiä sähköiseen tekstiasiakirjaan. ☐ Harjoitellaan tulostaminen ohjatusti opettajan avulla.
Maaliskuu	KÄYTTÄYTYMINEN MEDIASSA JA DIGILAITTEILLA ☐ Tutustutaan, millaisia ovat hyvät tavat digitaalisissa palveluissa toimittaessa.	TURVALLINEN TOIMINTA MEDIASSA ☐ Kerrataan turvallinen toiminta mediassa ja käytöstavat (lisänä esim. emojiä oikeaoppinen käyttö).	LUOVA PROJEKTI ☐ Tuotetaan yksinkertainen luova mediasisältö esim. oma mainos tai kuvakollaasi. ☐ Ilmaisun keinoina itse otetut kuvat/videot/ääni ja/tai teksti.
Huhtikuu	KRIITTINEN LUKUTAIDON ☐ Tutustutaan siihen, mikä on totta ja mikä tarua. ☐ Tutkimusprojekti - voidaan etsiä aikuisen johdolla tietoa jostakin lapsia kiinnostavasta asiasta.	VUOROVAIKUTUS DIGITAALISISSA PALVELUISSA ☐ Keskustellaan oppilaiden kanssa kiusaamisesta mediassa (mm. ryhmästä sulkeminen, kuvien ja tietojen levittäminen, perättömät huhut).	OHJELMOINTI ARJESSA ☐ Keskustellaan missä tieto- ja viestintäteknologia näkyy lasten arjessa. ☐ Harjoitellaan miten ja, tai, ei -sanat vaikuttavat ohjeidenannossa. Tämä voidaan toteuttaa esim. kaverille käskyjä antamalla. ☐ Voidaan harjoitella myös ohjelmoitavan laitteen ohjaamista. esim. <u>Beebot</u>.
Toukokuu	ARJEN TEKNOLOGIA ☐ Tutkitaan, missä teknologia näkyy arjessa (esim. liiketunnistimet, saippua-automaatti, valvontakamerat, älykellot, lasten omat lelut). ☐ Tutustutaan robotiikkaa hyödyntäviin laitteisiin kuten <u>Beebot</u>.	OHJELMOINTIOSAAMINEN ☐ Harjoitellaan ohjelmoimaan <u>Beebot</u> paikasta a paikkaan b.	MEDIASSA TOIMIMINEN ☐ Keskustellaan kiusaamisesta mediassa (ryhmästä sulkeminen, kuvien ja tietojen levittäminen, perättömät huhut).

Mänttä-Vilppulan tieto- ja viestintäteknologiset tavoitteet (0-2) 2. luokan jälkeen

- osaa käyttää itsenäisesti tablettia ja tietokonetta (laitteen ja sovellusten käynnistäminen ja sulkeminen, kosketusnäytön perustoiminnot)
- harjoittelee opetusverkkoon kirjatutumista omille tunnuksilla
- osaa käyttää nettiselainta (avata, sulkea ja kirjoittaa hakusanan)
- osaa pelata oppimispelejä
- on tutustunut tekstinkäsittelyn alkeisiin
- on harjoitellut näppäimistön käyttöä
- on harjoitellut tulostamista opettajan johdolla
- osaa ottaa kuvan tai videokuvaa tabletilla (esim. oman teoksen dokumentointi)
- on tutustunut ohjelmointiin ja ohjelmoinnilliseen ajatteluun pelien ja leikkien muodossa (esim. beebot, piirtäminen ja liikkuminen ohjeiden mukaan)
- on tutustunut nettietikettiin ja digiturvaitoihin (mm. turvallinen toiminta mediassa, käytöstavat ja käyttötavat)
- on tutustunut mediasisältöjen ikärajoihin ja turvalliseen käyttöön (esim. keskustelu aiheesta)
- on harjoitellut tiedon luotettavuuden tunnistamista ja faktan ja fiktion erottamista
- tietää keneltä pyytää apua, jos kohtaa mediassa/digilaitteilla jotakin epäilyttävää
- tietää, että toisen kuvaamiseen ja/tai kuvan julkaisemiseen täytyy kysyä lupa

Liite 3: Digitaitokalenteri 3-6lk.

Digitaitokalenteri 3-6lk.



	3.luokka	4.luokka	5.luokka	6.luokka
Elokuu	TUNNUKSIEN KÄYTTÖÖNOTTO ☐ Microsoft 365 -tunnuksien käyttöönotto 3. luokalla. ☐ Keskustellaan, millainen on turvallinen salasana ja millaista on vastuullinen ja turvallinen tieto- ja viestintäteknologian käyttö.	MEDIASSA TOIMIMINEN TURVALLISESTI ☐ Keskustellaan, mikä on sosiaalinen media. ☐ Pohditaan, millaista on turvallinen toiminta digiarjessa. ☐ Opetellaan valitsemaan hyvinvointia edistäviä sovelluksia ja ohjelmia (ikärajat).	SÄHKÖISET PALVELUT ☐ Wilma-tunnukset otetaan käyttöön 5. luokalla. ☐ Itsearviointin tekeminen sähköisesti Sik. eteenpäin. ☐ Harjoitellaan vahvan salasanan muodostaminen. ☐ Kerrataan, kenen puoleen kääntyy, jos kohtaa mediassa uhkaavaa/epämiellyttävää sisältöä.	SÄHKÖISET PALVELUT ☐ Wilma-tunnusten herättely loman jälkeen. ☐ Harjoitellaan kymmensormijärjestelmää
Syyskuu	MEDIASSA TOIMIMINEN ☐ Harjoitellaan, millaista on toisia kunnioittava vuorovaikutus mediassa (kiusaamisen ehkäiseminen esim. puuttumalla ryhmästä sulkemiseen, kuvien ja tietojen levittämiseen ja perättömiin huhuihin).	NÄPPÄINTAIDOT ☐ Harjoitellaan näppäintaitoja.	OMA MEDIAN KÄYTTÖ ☐ Harjoitellaan oman mediankäytön tarkastelua esim. mediapäiväkirjan avulla. ☐ Keskustellaan turvallisuutta vaarantavista tilanteista ja tekijöistä (netti-identiteetti, vihapuhe, seksuaalinen houkuttelu).	YKSITYISYYS DIGIARJESSA ☐ Havainnoidaan, miten digipalvelut keräävät tietoja (esim. sovellukset some, tekoäly). ☐ Harjoitellaan tunnistamaan riskitilanteet digitaalisissa palveluissa (netti-identiteettien epäluotettavuus, vihapuhe, seksuaalinen houkuttelu).
Lokakuu	NÄPPÄINTAIDOT ☐ Aloitetaan näppäintaitojen harjoittelu.	TEKSTIN TUOTTAMINEN ☐ Harjoitellaan kirjoittamaan tekstiä tekstiasiakirjaan. ☐ Opetellaan kopiaamaan, liittämään ja leikkaamaan tekstiä. ☐ Harjoitellaan tekstin muokkaamista (esim. fontti, riviväli, kappalejako). ☐ Harjoitellaan tallentamaan tiedosto ja lopuksi etsitään tallennettu tiedosto kansioista.	TIEDON KRIITTINEN ARVIOINTI ☐ Harjoitellaan lähdekriittisyyttä etsimällä tietoa useista lähteistä ja tarkastellaan, mitä eroa eri lähteillä on. ☐ Opetellaan tunnistamaan valheelliseen ja harhaanjohtavaan tietoon liittyviä ilmoituksia mediassa, kuten dis- ja misinformaatio, deepfake, valeuutiset.	LÄHTEIDEN KÄYTTÖ ☐ Harjoitellaan lähteiden käyttöä ja merkintää. ☐ Opetellaan, mikä on esim. kuviin liittyvä CC-lisenssi. ☐ Samalla kerrataan tekijänoikeuksien perusteet ja niiden tärkeyden ymmärtäminen.
Marraskuu	ERILAISET MEDIASISÄLLÖT ☐ Keskustellaan mediasisältöjen kohderyhmistä ja sisältöjen tarkoituksesta (ikärajat). ☐ Harjoitellaan, että mediasisällöillä on eri tarkoituksia: vaikuttava, viihdyttävä, kaupallinen, tietoa välittävä.	ERILAISET MEDIASISÄLLÖT ☐ Tarkastellaan ohjatusti, millaisia mielikuvia mediasisällöt (esim. mainokset, kuvat) välittävät, ja miten tietty vaikutelma luodaan.	TIEDONHAKU ☐ Harjoitellaan tekemään tarkennettu haku. ☐ Nimetään ajatuksia ilmaisevia ja vaikuttavia mediasisällöjä kuten mielipidekirjoitus, arvostelu, vlogi, meemi.	DIAESITYKSEN TEKEMINEN ☐ Tehdään esitys PowerPointillä (teksti, kuvat, rakenne, siirtymät, animaatiot). ☐ Projektin tekemisessä voidaan hyödyntää yhdessä tuottamista eli muokataan yhdessä työstettävää dokumenttia.
Joulukuu	TIEDONHAKU JA KRIITTINEN ARVIOINTI ☐ Harjoitellaan etsimään tietoa netistä. ☐ Harjoitellaan muodostamaan yksinkertaisia hakusanoja. ☐ Arvioidaan kriittisesti löydettyä tietoa: totta vai tarua. Mikä on luotettavaa tietoa.	KUVA-/VIDEOPROJEKTI ☐ Harjoitellaan tekemään yksinkertainen animaatio (kuvat ja kuvakulmat, rajaukset, äänet). ☐ Kuvien muokkaus esim. lisäämällä elementtejä tai muokkaamalla värisävyjä. ☐ Valmiiden kuvien osalta huomioidaan, että käytetään vain kuvia, joiden käyttöön on lupa (Esim. Pixabay)	DIAESITYKSEN TEKEMINEN ☐ Harjoitellaan tekemään diaesitys PowerPointillä ryhmätyönä. ☐ Voidaan tehdä esitys hyödyntämällä tiedonhaun pohjalta löydettyjä tietoja ja kuvia. ☐ Harjoitellaan palauttamaan tehtävä.	TURVALLISUUS DIGIPALVELUISSA ☐ Harjoitellaan lähettämään sähköposti ja vastataa siihen hyvien tapojen mukaisesti. ☐ Harjoitellaan henkilötietojen turvallista käyttöä verkossa (mitä tietoja jaetaan).

	3. luokka	4. luokka	5. luokka	6. luokka
Tammikuu	TEKSTIN TUOTTAMINEN ☐ Harjoitellaan tuottamaan sähköiseen tekstiasiakirjaan tekstiä ja muokkaamaan sitä (esim. otsikko, fontti). ☐ Harjoitellaan liittämään tekstiasiakirjaan kuva. ☐ Harjoitellaan tallentamaan tiedosto.	TIEDONHAKU JA KRIITTINEN ARVIOINTI ☐ Harjoitellaan tiedonhakua etsimällä tietoa ajankohtaisista asioista ja ilmiöistä. ☐ Keskustellaan, miten verkossa oleva tieto on muodostunut (tekijänoikeus). ☐ Harjoitellaan tiedon luotettavuuden arviointia.	TURVALLISUUS DIGIPALVELUISSA ☐ Pohditaan, mikä on tekoäly ja miten se vaikuttaa arkeemme. ☐ Harjoitellaan yksityisyydensuojan periaatteita, eli mitä tietoja kannattaa jakaa muille ja mitä ei.	TEKSTINKÄSITTELY ja näppäintaidot ☐ Harjoitellaan tekstinkäsittelyohjelman perusteita (esim. kuvan rivitys tekstiin, tekstin leikkaaminen ja liittäminen, tekstin tasaus). ☐ Näppäintaitojen harjoittelu
Helmikuu	TURVALLISUUS ☐ Kerrataan, että kuvattavalta kysytään lupa aina. ☐ Käydään läpi, millaisia tilanteita oppilaat ovat kohdanneet mediassa, ja miten he ovat toimineet haastavissa/epäilyttävissä tilanteissa.	NÄPPÄINTAIDOT ☐ Näppäintaitojen harjoittelu.	NÄPPÄINTAIDOT ☐ Näppäintaitojen harjoittelu.	ERILAISET MEDIASISÄLLÖT ☐ Harjoitellaan tunnistamaan mediasisältöjen kantaottavia ja vaikuttamaan pyrkiviä piirteitä (toisto, huumori). ☐ Havainnoidaan mediaa esim. seuraamalla uutisia.
Maaliskuu	OHJELMOINTI ☐ Havainnoidaan yhteiskunnassa esiintyvää ohjelmointia ja robotiikkaa. ☐ Voidaan hyödyntää esim. Sphero-palloja ohjelmoinnin konkretisoinnissa.	DIAesityksen TEKEMINEN ☐ Harjoitellaan tekemään diaesitys PowerPointillä. ☐ Noudatetaan vaiheittaisia ohjeita. ☐ Palautetaan tehtävä.	OHJELMOINTI ☐ Harjoitellaan ohjelmointia esim. Scratch-sovelluksen avulla. ☐ Harjoitellaan laatimaan täsmällisiä ja yksityiskohtaisia toimintaohjeita.	TAULUKKOLASKENTA JA DIAGRAMMIT ☐ Harjoitellaan taulukkolaskennan perusteet. ☐ Opetellaan tekemään yksinkertainen taulukko ja siitä diagrammi. ☐ Harjoitellaan lukemaan taulukoita, diagrammeja ja kuvaajia.
Huhtikuu	DOKUMENTOINTI ☐ Harjoitellaan dokumentointia ja arviointia tieto- ja viestintäteknologiaa hyödyntäen eli tallennetaan esim. omasta työstä otettu kuva sähköisenä M365 alustalle talteen.	OHJELMOINTI ☐ Harjoitellaan ohjelmointia esim. Sphero-pallot, code.org tai paperikoodaus ☐ Harjoitellaan liittämään laitteeseen ohjelmita, myös langattomasti, esim. Sphero-pallo.	HYVINVOINNIN EDISTÄMINEN ☐ Käydään läpi ergonomian, taukojen ja työskentelyasentojen merkitys hyvinvoinnille. ☐ Keskustellaan liikkumista seuraavista digisovelluksista (esim. eri urheilukellot, erilliset askelmääriä mittaavat sovellukset).	OHJELMOINTI ☐ Harjoitellaan graafisen ohjelmointiympäristön käyttöä esim. Scratch. ☐ Harjoitellaan tekemään oma animaatio tai peli.
Toukokuu	VASTUULLINEN TOIMINTA MEDIASSA ☐ Harjoitellaan mediassa toimimisen keskeisimpiä asioita (käyttötavat, käytöstavat, turvataidot). ☐ Muistutetaan, että kysytään aina lupa kuvaamiseen kuvattavilta.	VASTUULLINEN TOIMINTA MEDIASSA ☐ Kerrataan mediassa toimimisen tärkeät periaatteet (turvataidot, käytötavat ja käytöstavat). ☐ Muistutetaan: kysytään aina lupa kuvaamiseen kuvattavilta.	VASTUULLINEN TOIMINTA MEDIASSA ☐ Kerrataan mediassa toimimisen hyvät tavat (käyttötavat ja käytöstavat, digiturvataidot). ☐ Keskustellaan omasta hyvinvoinnista mediassa (esim. ajankäyttö, ikärajat, kiusaaminen mediassa). ☐ Muistutetaan: kysytään aina lupa kuvaamiseen kuvattavilta.	VASTUULLINEN TOIMINTA MEDIASSA ☐ Harjoitellaan tunnistamaan, milloin mediankäyttö tukee ja milloin heikentää omaa hyvinvointia. ☐ Kerrataan, mitä tarkoittaa tietoturva ja yksityisyydensuoja. ☐ Keskustellaan jokaisen vastuusta kiusaamisen ehkäisyssä mediaympäristöissä. ☐ Muistutetaan: kysytään aina lupa kuvaamiseen kuvattavilta.

Mänttä-Vilppulan tieto- ja viestintäteknologiset tavoitteet 4. luokan jälkeen	Mänttä-Vilppulan tieto- ja viestintäteknologiset tavoitteet 6. luokan jälkeen
- tunnistaa tietokoneohjelmien peruskäyttöperiaatteet (esim. uuden tiedoston avaaminen, tallentaminen, tekstin muokkaustavat) - hallitsee tekstinkäsittelyn alkeet (fontti, riviväli, kappelejako) ja harjoittelee esitysgrafiikkaohjelman käyttöä (PowerPoint) - harjoittelee näppäimistöllä kirjoittamista molempia käsiä hyödyntäen - harjoittelee tallentamista ja tulostamista opettajan johdolla - on harjoitellut kuvan käsittelyä, videon kuvaamista ja editointia sekä animaation tekemistä - on tutustunut ohjelmointiin (esim. paperikoodaus, Scratch, Sphero-pallot, Code.org) - on harjoitellut netiketin noudattamista ja netin käyttö- ja käytöstapoja (esim. salasana, ikärajat, yksityisyys) - tiedostaa ergonomiset ja terveydelliset näkökulmat (kuten ruutuaika, työskentelyasennot, tauot) - on harjoitellut digiturvaitoja - arvioi omaa tvt-osaamistaan ja asettaa itselleen tvt-oppimistavoitteita opettajan johdolla (itsearviointi) - ymmärtää digilaitteiden hyötykäytön mahdollisuuksia - ymmärtää vastuullisen käyttäytymisen pelisäännöt sosiaalisessa mediassa - harjoittelee tiedoston tallentamista peda.netin omatilaan tai M365 ympäristöön omaan kansioon. - hallitsee tiedonhaun alkeet (mm. lähteiden luotettavuus) - osaa käyttää tietoteknisiä laitteita koulun yhteisten pelisääntöjen mukaisesti vastuullisesti	- osaa käyttää useita ohjelmia samanaikaisesti ja siirtää tietoa leikepöydän välityksellä eri ohjelmien välillä (kopio-liitä/ leikkaa-liitä) - ymmärtää tvt:n keskeiset käsitteet käyttääkseen tvt:tä oppimisen tukena (esim. media, sovellus, selain, vahva salasana, käyttäjätunnus, tallennuspaikka, PowerPoint, tekstiasiakirja) - osaa lisätä tekstiin tai esitykseen objekteja ja muuttaa niiden kokoa/paikkaa (esim. kuvan rivitys tekstin joukkoon, viiva, nuoli yms. lisääminen) - osaa kirjoittaa tekstiä prosessina, jossa tekstiin palataan ja sisältöä muokataan tekstinkäsittelyohjelmalla (tiedoston tallentaminen, uudelleen avaaminen, muokkaaminen, uudelleen tallentaminen) - osaa kopioida, liittää ja leikata tekstiä - on harjoitellut kirjoittamaan kymmensormijärjestelmällä - osaa tuottaa ja muokata kuvaa, ääntä ja videota - osaa esittää tietoa esitysgrafiikkaohjelmalla: tekstin, kuvan ja tehoseen lisääminen diaan sekä - osaa luoda yksinkertaisen taulukon taulukkolaskentaohjelmalla - on tutustunut ohjelmoinnin perusteisiin ja osaa toteuttaa pienimuotoisen ohjelmointitehtävän itsenäisesti - osaa noudattaa netikettiä (tekijänoikeudet ja lähdekritiikki) sekä ymmärtää omien henkilö tietojen käytön vaatimukset ja riskit - kiinnittää työskentelyssä huomiota terveellisiin ja ergonomisiin työtapoihin - osaa valita aiheeseen sopivia ja monipuolisia ilmaisutapoja erilaisissa tvt:n avulla toteutettavissa oppimistehtävissä - osaa työskennellä yhteisöllisesti verkkoympäristössä (esim. antaa verkossa palautetta ja hyödyntää itse saamaansa palautetta) - pyrkii käyttäytymään vastuullisesti sosiaalisessa mediassa - saa kokemuksia tieto- ja viestintäteknologian käyttämisestä vuorovaikutuksessa koulun ulkopuolisten toimijoiden kanssa myös kansainvälisissä yhteyksissä - tiedostaa tietoturvan ja yksityisyydensuojan merkityksen (esim. somen yksityisyysasetusten muuttaminen) - osaa tallentaa aineistoa esim. peda.netin omatila tai M365 tiedostoihin - osaa hakea tietoa tietoverkosta - osaa merkitä työskentelyssä käyttämänsä lähteet - osaa arvioida hakutulosten luotettavuutta - on harjoitellut työskentelyä verkkoympäristössä esim. peda.net tai M365 ja tiedonhaku internetissä)

Liite 4: Ohjeistus yläkoulun digitaitokalenteriin

Yläkoulun digitaitokalenteri

Hyödynnämme Mänttä-Vilppulan yläkoulussa Kuopion digitaitokalenteria digitaalisen osaamisen opetteluun rytmittämiseksi. Kalenterista löydät omaan opetettavaan oppiaineeseesi liittyvät digitaalisen osaamisen osa-alueet.

Digitaitokalenteriin pääset tutustumaan seuraavasta linkistä: [Yläkoulun digitaitokalenteri - Digitaitokalenteri](#).

Sivuilta löydät sekä kalenterin että sen tueksi laaditut tukimateriaalit, jotka löytyvät oppiainekohtaisista sisällöistä.

” Yläkoulun digitaitokalenterissa opittavat sisällöt on jaettu tasaisesti oppiaineittain ja vuosiluokittain, mutta kalenterin aikataulu ja sisältöjen käsittelyjärjestys on viitteellinen.”

