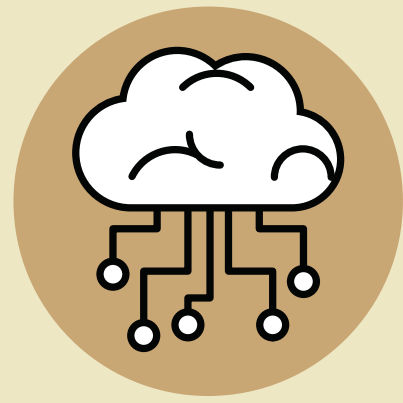


DIGISTRATEGIA



2025–2026



Perusopetuksen digistrategia lukuvuodelle 2025–2026

Digistrategia pitää sisällään kuvauksen Ristijärven keskuskoulun toimenpiteistä digitaalisen osaamisen ylläpitämisessä ja kehittämisessä opettajien ja oppilaiden osalta.

Sisältö

Käytössä olevat laitteet.....	2
Käytössä olevat ohjelmistot.....	2
Opettajien digiosaamisen kehittäminen.....	3
Oppilaiden digiosaamisen kehittäminen.....	4
Koulun ja kodin yhteistyö.....	5
Liitteet.....	6

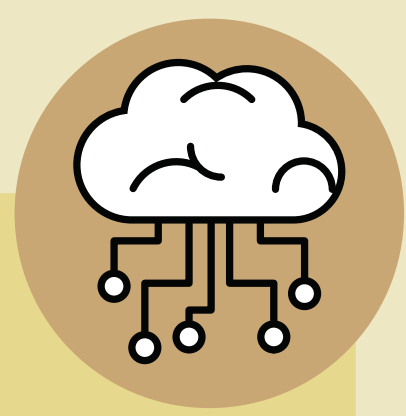
- Oppilaiden digipassi
- Opettajien digipassi
- Digtuutorin työnkuva
- Digiagenttitoiminnan kuvaus



Euroopan unionin
osarahoittama



KAMK



Käytössä olevat laitteet

- **Opettajilla** käytössä uudet DELL-koneet
- **Oppilailla** käytössä kannettavia tietokoneita
 - Alakoulu 27kpl (vanhat Windows 10 -koneet)
 - Yläkoulu: 1:1 laitteet 28kpl (uudet koneet)

Käytössä olevat ohjelmistot (HUOM!

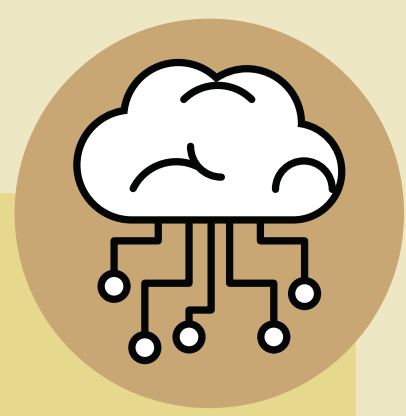
Vaikutustenarviointityö Kainussa vielä kesken)

- Microsoft365: Teams, Outlook, Word, PowerPoint, Excel, Outlook
- Adobe Express

Tarpeet ja hankinnat

- iPadien hankinta
- Luokkien esitystekniikan uusinta (kosketus- / älynäytöt)
- Alakoulun kannettavien tietokoneiden uusinta (Windows 10 -käyttöjärjestelmä vanhentuu syksyllä 2025 -> koneet käyttökelvottomia)





Opettajien digiosaamisen kehittäminen

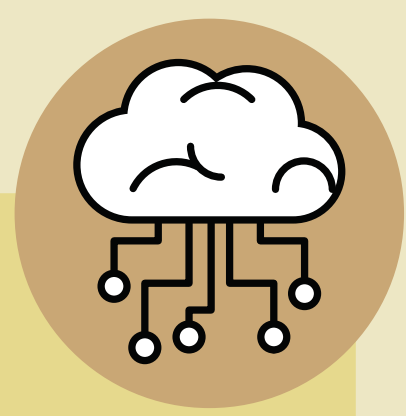
Digituutori-toiminta

- Koululla toimii yksi digituutori, joka huolehtii digituutorin työnkuvan mukaisesta toiminnasta ja tuutoroi mm. opettajia digiasioissa
- Jokainen opettaja on velvoitettu osallistumaan vähintään yhteen tapaamiseen digituutorin kanssa, lisää tapaamisia järjestetään tarpeiden mukaan
- Käyttöön otetaan opettajien digipassi, joka toimii digituutorin yhtenä työkaluna opettajien mentoroinnissa
- Opettajan tulee hallita passissa mainitut asiat ja pyytää tarvittaessa digituutorin apua niiden opettelemiseen
- Opettajien digipassilla pyritään takaamaan digitaalisen osaamisen vähimmäistaso opetushenkilöstöllä
- Käyttöön otetaan oppilaiden digipassit, joiden suorittamisesta opettajat huolehtivat (HUOM! Opettajan taidot oltava riittävällä tasolla digipassissa mainittujen asioiden opettamiseen)
- "Digivartit": tietoiskut YS-kokouksissa, jossa infotaan ja kerrotaan ajankohtaisia digiasioita (digituutori + esihenkilöt)

Ydinmentori-toiminta

- Kainuussa käynnistyy pilottikokeiluna ydinmentori-toiminta
- Ydinmentoriryhmä on Kainuun eri kunnissa työskentelevistä mentoreista koottu ryhmä, jonka keskeisenä tehtävänä on edistää koulujen digitaalista osaamista, kouluttautua, ottaa selvää ajankohtaisista asioista ja viedä tietoa oman alueensa kouluille
- Yhteinen digimentori Ristijärvi & Hyrynsalmi





Oppilaiden digiosaamisen kehittäminen

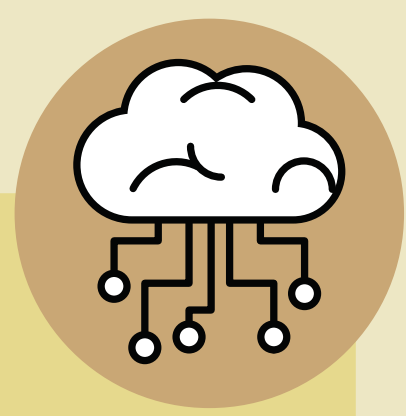
Digipassit

- Käyttöön otetaan oppilaiden digipassit, joissa on luokkakohtaisesti kuvattu digitaalisen osaamisen tavoitteet lukuvuoden ajalle
- Tavoitteet perustuvat ePerusteisiin kirjattuihin digitaalisen osaamisen kuvauksiin
- Luokanopettajan vastuulla on huolehtia digipassissa mainittujen asioiden harjoittelemisesta ja opettamisesta

Digiagenttitoiminta

- Koululla käynnistyy digiagenttitoiminta
- **Digiagentit** on oppilaista koostuva ryhmä, jonka tehtävänä on toimia opettajien tukena ja oppilaiden apuna oppitunneilla digiasioita harjoiteltaessa
- Digituutori vastaa digiagenttien kouluttamisesta ja organisoii varausjärjestelmän, josta opettajat voivat varata agentteja omille oppitunneilleen
- Digiagentit osallistuvat koulutuksiin, ovat käytettävissä oppituntien aikana ja heillä on myös mahdollisuus järjestää koulutuksia, tietoiskuja ja työpajoja koululla niin oppilaille kuin opettajillekin
- Digiagenttien koulutus järjestetään joko koulupäivän sisällä tai sen jälkeen kerhotuntina
- Digiagenttien on mahdollista verkostoitua myös muiden Kainuun kuntien digiagenttien kanssa, digiagenttien pilottikokeilu alkaa useissa kunnissa syksyllä 2025





Koulun ja kodin yhteistyö

Luvat

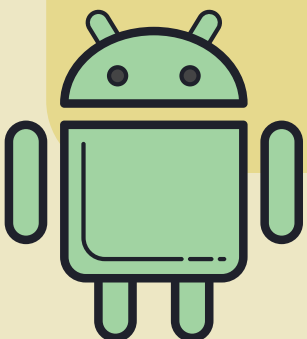
- Huoltajat päivittävät lukuvuoden alussa Wilman oppilastietolomakkeen (oppilaan perustiedot, oppilaan tekemien kuvien ja töiden julkaisuluvat, oppilaan kuvien julkaisulupa, henkilökohtaisten laitteiden (puhelin, oma tvt-laite) käyttö lupa ja koulun lainaamien laitteiden käyttösitoumus)
- Uutta: huoltajilta pyydetään lupa myös sähköisten oppimisympäristöjen käyttöön (M365)

Tunnukset

- Oppilaiden Wilma- ja M365-tunnukset tarkistetaan ja tarvittaessa luodaan uudet lukuvuoden alussa

Sähköiset oppimisympäristöt

- Myös vanhempia opastetaan ja neuvotaan sähköisten oppimisympäristöjen käytössä, jolloin he voivat olla oppilaiden tukena kotona esimerkiksi kotitehtäviä tehdessä



Euroopan unionin
osarahoittama



KAMK



1. LK DIGIPASSI



Euroopan unionin
osarahoittama



Elo Syys
Loka

PERUSDIGITAITO

- Otetaan henkilökohtaiset tunnukset käyttöön
- Harjoitellaan koneiden ja laitteiden peruskäyttöä
 - koneiden ja ohjelmien käynnistys- ja sammutusrutiinit, uloskirjautuminen, hiiren ja kosketuslevyn käyttö, näppäimistö, kuulokkeet
- Luodaan yhteiset pelisäännöt ja toimintatavat
- Keskustellaan, miten verkossa käyttäydytään
- Keskustellaan kuvien ottamisesta ja julkaisemisesta (Ketä voi kuvata? Missä voi julkaista? Kenen luvalla?)

Loka Marras
Joulu

SÄHKÖISET OPPIMISYMPÄRISTÖT, TIEDONHAKU

- Kirjaututaan M365 tai Google -ympäristöön
- Keskustellaan: Mikä on internet? Mikä on selain?
- Tutustaan erilaisiin nettisivuihin, esim. koulun kotisivu
- Harjoitellaan tiedonhakua verkossa käyttämällä jotain hakukonetta

Tammi Helmi
Maalis

OHJELMOINTI, NÄPPÄINTAITO

- Harjoitellaan ohjelmointia leikkien ja pelien avulla
- Harjoitellaan ohjelmointia koulun välineillä ja sovelluksilla, esim. **Bee-Bot, Scratch Jr., Lightbot hour**
- Otetaan **Näppistaituri** käyttöön

Maalis Huhti
Touko

MEDIALUKUTAITO, VIESTINTÄ, SÄHKÖISET OPPIMISYMPÄRISTÖT

- Keskustellaan erilaisista mediasisällöistä (esim. sarjakuva, peli, mainos, uutinen)
- Keskustellaan millaisia viestejä ja sisältöjä on sopivaa jakaa verkossa ja mitä pitää tehdä, jos tulee verkossa kiusatuksi
- Kirjoitetaan Word- tai Docs-sovelluksella sanoja tai virkkeitä
- Tehdään projekti, jossa hyödynnetään digitaitoja, esim. *Kuvataan kuvataidetoita ja viedään ne pilvipalveluun.*



2. LK DIGIPASSI



Euroopan unionin
osarahoittama



Elo Syys
Loka

PERUSDIGITAIKOT

- Vaihdetään salasana
 - Kerrataan tunnusten turvallinen käyttö ja laitteisiin liittyvät toimintaohjeet ja käytännöt
 - Harjoitellaan näppäintaitoja
- Näppistaiturilla**
- Kirjaututaan M365 tai Google-ympäristöön ja kirjoitetaan siellä tekstiä
 - Harjoitellaan tekstinkäsittelyn alkeita
 - kirjaimet ja numerot, fontti, kirjainkoko, tekstin väri ja korostus, rivinvaihto, erikoismerkit, näppäimet: enter, shift, alt-gr



Loka Marras
Joulu

SÄHKÖISET OPPIMISYMPÄRISTÖT, TIEDOSTONHALLINTA

- Harjoitellaan tehtävien tekemistä ja palauttamista ohjatusti verkossa (M365, Google)
- Harjoitellaan viestimistä verkkoympäristössä, esim. **Teams, Classroom, chat-keskustelut**
- Harjoitellaan säätämään näytön asetuksia (*kirkkaus, väri, äänenvoimakkuus*)
- Keskustellaan, mikä on sovellus tai tiedosto
- Harjoitellaan tiedostonhallintaa eri ympäristöissä: OneDrive, Drive, tai tiedostonhallinta koneella
- Opetellaan tallentamaan tiedosto koneelle tai pilvipalveluun
- Harjoitellaan tiedostonkäsittelyn perustaitoja: kopioiminen, siirtäminen, poistaminen

Tammi Helmi
Maalis

OHJELMOINTI, ANIMAATIO

- Harjoitellaan ohjelmointia ja toimintaohjeiden antamista pelien ja leikkien avulla
- Tehdään yksinkertaista ohjelmointia, esim. **Scratch Jr.**
- Ratkotaan ongelmatehtäviä koulun ohjelmointivälineillä, esim. **Bee-Bot, Lego WeDo**
- Keskustellaan animaatioista ja niiden tekemisestä, sekä niissä esiintyvistä hahmoista
- Suunnitellaan ja toteutetaan animaatio oman tarinan pohjalta, harjoitellaan äänen ja puheen lisäämistä
 - **ESIM: StopMotion, Toontastic, Puppet Pals**

Maalis Huhti
Touko

TEKIJÄNOIKEUDET, MEDIATAIDOT, TIEDONHAKU

- Tutustutaan tekijänoikeuksiin ja niiden peruskäsitteisiin, esim. **kopiraittila.fi**
- Haetaan tietoa ja luvallisia kuvia
- Tutkitaan erilaisia mediasisältöjä (*uutinen, mielipide, mainos*)
- Tehdään erilaisia tuotoksia digitaalisesti (*fakta ja fiktio*)
- Harjoitellaan vuoden aikana opittuja taitoja projektin muodossa

ESIM: Haetaan tietoa sovitusta aiheesta ja tehdään tietojen perusteella ajatuskartta (esim. Popplet Lite). Tehdään ajatuskartan avulla lyhyt teksti digitaalisesti. Harjoitellaan vertaispalautteen antamista toisille.



3. LK DIGIPASSI



Euroopan unionin
osarahoittama



Elo Syys
Loka

PERUSDIGITAIKOT, SÄHKÖISET OPPIMISYMPÄRISTÖT, TEKSTINKÄSITTELY

- Kerrataan tietokoneilla ja digitaalisissa oppimisympäristöissä toimiminen (M365, Google)
- Luodaan looginen kansiorakenne pilvipalveluun
- Harjoitellaan tiedostojen nimeämistä ja tallentamista
- Harjoitellaan kymmensormijärjestelmää

Näppistaiturissa

- Kirjoitetaan lyhyitä tekstejä ja opetellaan muokkaamaan niitä (*otsikko, fontti, kuvan liittäminen*)
- Nimetään ja tallennetaan tehtävät kansioihin
- Harjoitellaan tulostamista ja opetellaan tulostusasetuksia
- Perekdytään yhteen digitaaliseen ympäristöön, jossa jaetaan ja tallennetaan koulutehtäviä (Teams, Classroom)

Loka Marras
Joulu

PERUSDIGITAIKOT, TIEDONHAKU, LÄHTEET, KIRJASTON DIGIPALVELUT

- Harjoitellaan sähköpostin käyttöä ja sähköpostiviestin kirjoittamista (*aloitus, kohtelias muoto, lopetus*)
- Haetaan tietoa eri lähteistä ja harjoitellaan hakukoneen käyttöä
- Pohditaan lähdekriittisyyttä
- Tehdään ajatuskarttoja haetun tiedon pohjalta
- Harjoitellaan lähteiden merkitsemistä
- Tutkitaan kirjaston nettisivuja ja digitaalisia palveluita, kuten tietokantoja
- Haetaan teoksia kirjailijan nimellä tai aihealueen perusteella
- Tutustutaan kirjaston digitaalisiin aineistoihin (e-kirjat, lehdet ja äänikirjat)

Tammi Helmi
Maalis

VALOKUVAUS JA KUVANKÄSITTELY, OHJELMOINTI

- Harjoitellaan valokuvien ottamista (eri kuvakoot, kuvakulmat)
- Muokataan kuvia digitaalisesti (rajaaminen, oikaisu, suodattimet)
- Laaditaan toimintaohjeita ilman laitteita
- Tutustutaan ohjelmointiin ja uusiin ohjelmoinnin välineisiin
- Tehdään yksinkertainen digitaalinen tuotos ohjelmointia käyttäen
 - **ESIM: Lego WeDo, Micro:bit**



Maalis Huhti
Touko

ANIMAATION TEKEMINEN, DIGITAALINEN KERRONTA

- Harjoitellaan juonellisen tarinan kertomista digitaalisesti
- Toteutetaan animaation keinoin
 - **ESIM: iMotion, StopMotion, Puppet Pals, Toontastic**
- Suunnitellaan digitaalisia sarjakuvatarinoita, joissa sekoitetaan faktaa ja fiktiota
 - **ESIM: Strip Designer, Google Slides, PowerPoint**
- Harjoitellaan vuoden aikana opittuja taitoja projektin muodossa

ESIM: Opiskellaan digitaalisessa oppimisympäristössä aihekokonaisuus, johon liittyy palautettavia ja arvioitavia tehtäviä. Tehtävät voi tehdä myös parittain ryhmätyönä. (Teams, Classroom)



4. LK DIGIPASSI



Euroopan unionin
osarahoittama



Elo Syys
Loka

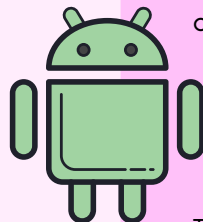
PERUSDIGITAIKOT, SÄHKÖISET OPPIMISYMPÄRISTÖT, DIGITAALINEN HYVINVOINTI

- Kerrataan keskeisiä toimintoja ja käsitteitä
- Yhdistetään laitteet langattomaan verkkoon
- Kerrataan sähköisissä oppimisympäristöissä toimiminen (M365, Google)
- Luodaan looginen kansiorakenne pilvipalveluun
- Harjoitellaan tiedostojen nimeämistä ja tallentamista
- Harjoitellaan kymmensormijärjestelmää **Näppistaiturissa**
- Keskustellaan sovellusten ja pelien ikärajoista
- Pohditaan median käytön ja sen sisältöjen vaikutuksista hyvinvointiin
- Seurataan omaa digitaalista ajankäyttöä
- Keskustellaan kaverisuhteista digimaailmassa ja oikeassa elämässä
- Pohditaan nettikiusaamista ja siihen puuttumisen keinoja

Loka Marras
Joulu

PERUSDIGITAIKOT, TIEDONHAKU, LÄHTEET

- Kerrataan tekstin muokkaamisen perustoiminnot ja opetellaan uusia taitoja (*riviväli, kappalejako, tekstintaus, leikepöytä*)
- Opetellaan pikanäppäimiä (Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+X, Ctrl+A)
- Tehdään esitelmä hyödyntäen esitysohjelmuja (PowerPoint, Slides, Keynote)
- Haetaan netistä luotettavia tietolähteitä ja lisätään esitykseen tekstiä ja kuvia
- Harjoitellaan lähdekriittisyyttä ja sitä, kuinka verkossa voi erottaa faktan, fiktion ja mielipiteen toisistaan
- Merkataan lähteet ja muistetaan kuvien tekijänoikeudet -> käytetään vain luvallisia kuvia!



Tammi Helmi
Maalis

OHJELMOINTI, TIEDON JAKAMINEN, DIGITAALINEN YHTEISTYÖSKENTELY

- Ohjelmoidaan peli tai muu ohjelma, esim. **Scratch**
- Suunnitellaan ohjelmoinnin ohjauksen tuokio alkuopetuksen oppilaille
 - Valitaan ohjelmointiympäristö
 - Mietitään vaiheittaiset ohjeet ohjaukseen
- Tehdään tietokilpailu tai kysely (M365 Forms, Google Forms)
- Harjoitellaan jakamaan kyselyn linkki tai QR-koodi
- Harjoitellaan yhdessä muokkaamaan samaa tiedostoa verkkoympäristössä
- Jaetaan ajatuksia ja ideoita yhteisessä digitaalisessa pohjassa

Maalis Huhti
Touko

DIGITAALINEN KERRONTA, VIRTUAALITODELLISUUS

- Tehdään jokin tuotos Green Screenin avulla, esim. kuva, postikortti, juliste tai video
- Keskustellaan lisätyn todellisuuden ja virtuaalitodellisuuden mahdollisuuksista ja tulevaisuuden sovellutuksista.
- Tutustutaan aiheen mukaisiin sovelluksiin ja välineisiin
 - **ESIM: AR Makr, 3D Bear, virtuaalilasit**
- Kehitetään ongelmanratkaisu- ja yhteistyötaitoja ryhmätyön muodossa

ESIM: Tutustutaan jonkin yksinkertaisen laitteen toimintaperiaatteeseen. Innovoidaan yhdessä uusi laite, joka ratkaisee jonkin arjen ongelman. Rakennetaan mallikappale ja esitellään laitteen toimintaperiaate.



5. LK DIGIPASSI



Euroopan unionin
osarahoittama



Elo Syys
Loka

PERUSDIGITAIKAT, SÄHKÖISET OPPIMISYMPÄRISTÖT, MEDIATAIKAT

- Kerrataan keskeisiä digitaalisiin palveluihin liittyviä toimintoja (mm. vahvan salasana)
- Tutustutaan Wilman käyttöön
- Tutustutaan käyttöjärjestelmän ja laitteen asetuksiin, esim. pvm, aika, kieli, näyttö, verkko, akku, jne.
- Kerrataan, käsitteet käyttöjärjestelmä, sovellus ja tiedosto
- Kerrataan digitaalisissa oppimisympäristöissä toimiminen (M365, Google)
- Harjoitellaan tekijänoikeuksia (kopiraittila.fi)
- Tutustutaan CC-lisenssijärjestelmään (Creative Commons)
- Keskustellaan erilaisista mediasisällöistä (esim. uutinen, mainos, mielipide, some-sisällöt), niiden kohderyhmistä, kriittisestä arvioinnista, sosiaalisen median käytöstä ja yksityisyydestä

Loka Marras
Joulu

NÄPPÄINTAIKAT, TEKSTINKÄSITTELY, VIDEOTUOTOKSEN LAATIMINEN, VIDEON EDITOINTI

- Harjoitellaan kymmensormijärjestelmää
- **Näppistaiturilla**
- Harjoitellaan tietotekstin kirjoittamista ja muokataan tekstiä perustoiminnoilla (*riviväli, kappalejako, tekstintasausta, leikepöytä, luettelo*)
- Tallennetaan teksti pdf-muodossa ja lähetetään se sähköpostilla toiselle oppilaalle
- Tutustutaan videoiden käsikirjoittamiseen ja tuottamiseen
- Laaditaan käsikirjoitus ja kuvataan ryhmässä video jostain opiskeltavasta asiasta
- Editoidaan siitä yhtenäinen kokonaisuus, esim. iMovie



Tammi Helmi
Maalis

OHJELMOINTI, TAULUKKOLASKENTA

- Keskustellaan ohjelmoinnin ja robotiikan vaikutuksista arkielämään, esim. SWOT-analyysi
- Tutkitaan arjen esimerkkien avulla toisto- ja ehtorakenteiden käyttöä ja harjoitellaan niitä ohjelmoinnissa
 - **ESIM: Scratch, Micro:bit, Legorobotit**
- Harjoitellaan tulkitsemaan kuvaajia, taulukoita ja diagrammeja.
- Opetellaan taulukkolaskennan perusteita ja tehdään taulukko sovitusta aiheesta (esim. Excel, Sheets, Numbers)
- Tehdään toiminnallisia harjoituksia digitaalisten sovellusten avulla (esim. QR-koodi, seppo.io)

Maalis Huhti
Touko

DIGITAALINEN ÄÄNI, PERUSDIGITAIKAT, ESITYSGRAFIKKA

- Tuotetaan digitaalista ääntä ja omaa musiikkia, esim. GarageBand, Chrome Music Lab
 - Liitetään tuotos osaksi jotain mediatuotosta, esim. video, animaatio
 - Opetellaan tiedoston käsittelyn perustaitoja (*tallentaminen, kopiaaminen, siirtäminen ja poistaminen*) (OneDrive, Drive, tiedostonhallinta)
 - Tutustutaan tietokoneen resurssienhallintaan ja kansioihin (mm. kuvat, lataukset, työpöytä)
 - Tehdään esitelmä digitaalisia työvälineitä ja toteutusta hyödyntäen
- ESIM:** Tehdään esitelmä sovitusta aiheesta, johon haetaan tietoa eri tietolähteistä. Käytetään esitysgrafiikkaohjelmaa, johon kootaan tietoa omin sanoin ja lisätään luvallisia kuvia, merkitään myös lähteet oikein.



6. LK DIGIPASSI



Euroopan unionin
osarahjoittama



Elo Syys
Loka

PERUSDIGITAIIDOT, SÄHKÖISET OPPIMISYMPÄRISTÖT, TEKSTINKÄSITTELY, ESITYSTYÖKALU

- Kerrataan keskeisiä digitaalisiin palveluihin liittyviä toimintoja (mm. vahvan salasana)
- Kerrataan Wilman käyttöä
- Harjoitellaan kymmensormijärjestelmää
- Kerrataan ja syvennetään tekstinkäsittelyn perustaitoja (*fontin muotoilu, riviväli, kappalejako, tekstin tasaus, kappalemuotoilu, sivun asetukset*)
- Harjoitellaan palautteen antamista digitaalisesti toisen työstä (kommentointityökalu) ja oman työn muokkaamista palautteen pohjalta
- Harjoitellaan kokonaisen käsityöprosessin dokumentoimia digitaalisessa muodossa
- Otetaan kuvia tai videoita prosessista ja liitetään ne osaksi esitystä (esim. PowerPoint, Sway, Slides, Keynote)
- Liitetään mukaan oman oppimisen arviointia

Loka Marras
Joulu

DIGITAALINEN TURVALLISUUS, MEDIATAIDOT, OMA TUOTTAMINEN

- Keskustellaan turvallisuutta vaarantavista tilanteista mediassa, esim. netti-identiteetti, vihapuhe, houkuttelu
- Pohditaan, mitä henkilötietoja voi luovuttaa ja mihin
- Opitaan poistamaan omat digitaaliset jäljet ja tunnistamaan verkkohuijausyritykset, sekä toimimaan oikein turvallisuutta uhkaavissa tilanteissa
- Tutkitaan ja keskustellaan erilaisista mediasisällöistä ja -ilmiöistä. esim. disinformaatio, deepfake, valeuutiset, kuvamanipulaatio
- Dokumentoidaan omaa median käyttöä. esim. mediapäiväkirja
- Tuotetaan jokin kantaa ottava vai vaikuttamaan pyrkivä mediasisältö, esim. arvostelu, mielipidekirjoitus, vlogi tai juliste

Tammi Helmi
Maalis

ANIMAATIO, DIGITAALINEN KARTTAPALVELU, OHJELMOINTI, TAULUKKOLASKENTA

- Havainnollistetaan jotain opittavaa asiaa simulaation avulla (tehdään esim. animaatio)
- Tutustutaan digitaalisiin karttapalveluihin ja paikkatieto-ohjelmistoihin (esim. **Google Earth**)
- Havainnoidaan ympärillä olevia ohjelmointuja elementtejä (robotiikka, tekoäly)
- Laaditaan ryhmissä oma ohjelma graafista ohjelmointiympäristössä käyttäen (Scratch)
- Hyödynnetään koulun välineitä (esim. Micro:bit, Legorobotit)
- Kerrataan taulukkolaskennan perusteita (esim. oman keskiarvon laskeminen)
- Tehdään mielipidetutkimus pareittain kysymällä valitusta aiheesta (esim. forms) ja koostamalla vastaukset taulukkoon ja diagrammeiksi (esim. Excel, Sheets, Numbers)

Maalis Huhti
Touko

KUVANKÄSITTELY, DIGITAALINEN TUOTTAMINEN, 3D-MALLINTAMINEN

- Harjoitellaan kuvankäsittelyä muokkaamalla omaa kuvataidetyötä kuvankäsittelyohjelmalla (esim. Snapseed)
- Tehdään digitaalinen piirros (esim. Chrome Canvas, Tayasui Sketches, Paper by FiftyThree)
- Otetaan kuvia omista töistä ja siirretään ne pilvipalveluun (esim. oma kuvataideportfolio)
- Tehdään 3D-mallintamista (esim. tinkercad.com)
- Jos mahdollista, tulostetaan 3D-tulostimella oma tuotos
- Harjoitellaan ja sovelletaan opittuja taitoja projektissa

ESIM: Tehdään jostain opittavasta asiasta omavalintainen mediasisältö (esim. esitys, video, animaatio, sarjakuva). Haetaan siihen tietoa ja kuvia myös muilla kielillä, muistaen tekijänoikeudet. Merkitään tuotokseen lähteet oikein.



opettajan DIGIPASSI



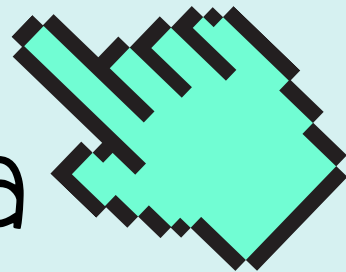
- Omien tunnusten käyttöönotto
 - Oppilaitoksen tunnus
 - Hallinnon tunnus
 - ESS -tunnus
- Puhelimen käyttöönotto
 - *Microsoft Authenticator -sovelluksen lataaminen*
- Luokan laitteiden toimivuuden testaus
 - Koneen liittäminen näyttöön
 - Dokumenttikamera
 - Kaiuttimet
- Sähköpostin käyttö (Outlook)
- Sähköisen kalenterin käyttö (Outlook)
- Wilman käyttö
- M365-ympäristön käyttö
 - Word -tiedoston luominen
 - PowerPoint -esityksen luominen
 - Tiedonhallinta ja tiedon jakaminen
- Teams-ympäristöön kirjautuminen ja luokan tai ryhmien luominen
- Tietoturvakoulutus
- Tapaamiset digituutorin kanssa
 - 1krt/syksy
 - 1krt/kevät (tarvittaessa)
 - lukuvuoden aikana tarpeen mukaan





DIGITUUTORIN

työnkuva



Alkusyksy

- Henkilökunnan tunnusten käyttöönotto ja salasanojen vaihto
- Uusien työntekijöiden perehdytys
- Sähköisten materiaalien ja ympäristöjen käyttöönotto
- Ajankohtaisista asioista tiedottaminen
- Oppilaskoneiden ja -laitteiden tarkastaminen ja valmistelu (lataus ja koekäynnistys, uusien koneiden käyttöönotto ja salasanojen nollaus)
- Oppilaskohtaiset laitteet (yläkoulu)
 - Tiedote huoltajille (käyttöönottosopimus) ja huoltajien hyväksyntä
 - Oppilaiden perehdytys laitteiden käyttöön
 - Koneiden jakaminen
- Ohjaustuokion sopiminen jokaisen opettajan kanssa syksyn aikana
- Digipassien käyttöönotto luokissa
- Digiagenttitoiminnan käynnistäminen ja organisoiminen
- Opettajien digipassisuoritusten kirjaaminen

Alkuvuosi

- Digtuutori-toimintaan osallistuminen
- Ajankohtaisista asioista tiedottaminen
- Ohjaustuokion sopiminen jokaisen opettajan kanssa heti talviloman jälkeen (tarvittaessa)
- Digiagenttitoiminnan ohjaaminen

Loppukevät

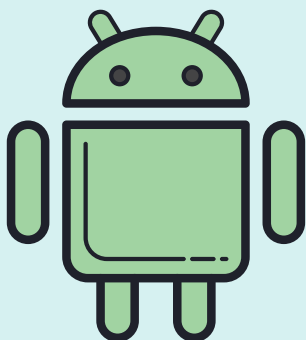
- Kuluneen lukuvuoden arviointi
- Seuraavan lukuvuoden suunnittelu
- Ajankohtaisista asioista tiedottaminen
- Koneiden kerääminen oppilailta
- Kuntotarkastukset kaksi viikkoa ennen lukuvuoden päättymistä
 - yhteistyössä luokanvalvojan kanssa
 - ulkoisista jäljistä merkinnät kalustorekisteriin

Loppuvuosi

- Tuki laitteiden käytössä tai digitaalisissa ongelmatilanteissa
- Ajankohtaisista asioista tiedottaminen
- Ohjaustuokiot opettajien kanssa
- Digipassisuoritusten seuranta
- Digiagenttitoiminnan ohjaaminen

Läpi lukuvuoden

- Oman osaamisen kehittäminen ja ylläpitäminen
- Oman osaamisen jalkauttaminen opettajille ja koululle
- Digipedagoginen ohjaaminen ja kouluttaminen
- Opettajien muistuttelu digipassien käytöstä
- Teknistä tukea vaativien ongelmien hoitaminen
- Laitteiden huolto
- Rikkoutuneiden laitteiden vastaanottaminen ja jatkotoimenpiteet
- Unohtuneiden salasanojen nollaaminen
- Opettajien rohkaiseminen ja kannustaminen, yhteisen positiivisen ilmapiirin luominen
- Koulun peda.net -sivuston päivittäminen yhdessä rehtorin kanssa
- Koulun oman TVT-strategian kehittäminen
- Digiagenttitoiminnan kehittäminen
- Digi-infojen tai -tapahtumien järjestäminen



Euroopan unionin
osarahoittama



KAMK

DIGIAGENTTI

-toiminta



Mitä?

- **Digiagentit** toimivat opettajan apuna ja toisten oppilaiden vertaistukena digi- ja TVT-taitoja harjoiteltaessa
- Digiagentit voivat järjestää koululla erilaisia työpajoja, tapahtumia, tempauksia ja koulutuksia
- Digiagentit koulutetaan tehtävään ja he kokoontuvat 1-2krt/kk
- Digiagentiksi koulutetaan 4.-6.lk:n oppilaita
- Opettajat voivat varata digiagentteja omille oppitunneilleen varauskalenterista

Miten?

- Digiagentteja ohjaa yksi digituutori, joka vastaa digiagenttitoiminnan järjestämisestä ja organisoimisesta, digiagenttien kouluttamisesta ja varausjärjestelmästä
- Toiminta voidaan toteuttaa koulupäivän sisällä tai esimerkiksi kerhotuntina

Miksi?

- apu opettajille
- vertaistuki oppilaille
- oppilaan oman toimijuuden ja osallisuuden lisääminen
- itsetunnon kasvattaminen ja minäpystyvyyden kokemusten rakentaminen
- oppilaiden osaamisen esille tuominen ja näkyväksi tekeminen

Missä digiagenttia voi hyödyntää?

- Padien käyttöönotto
- Wifi-verkkoon kirjautuminen
- Salasanan vaihtaminen
- Sovellusten ja verkkopalveluiden käyttö, esim. kirjautuminen ensimmäistä kertaa
- Sähköisten oppimisympäristöjen käyttö
- Beebottien kanssa toimiminen
- Lego-robottien kanssa toimiminen



Euroopan unionin
osarahoittama

KAMK



digioppimisen
polku Kainuuseen

DIGIAGENTTI -toiminta



DIGIAGENTIT TOIMIVAT OPETTAJAN JA TOISTEN OPPILAIEN TUKENA DIGIASIOISSA

- Ohjaava digituutori kouluttaa digiagentit tehtävään ja he kokoontuvat 1-2krt/kk
- Digiagentiksi koulutetaan aluksi 5.-6.lk:n oppilaita tai yläkoulun oppilaita
- Opettajat voivat varata digiagentteja omille oppitunneilleen varauskalenterista.
 - Ohjaava digituutori vastaa varauskalenterista.
 - Luokan-/aineenopettaja vastaa, että oppija voi poistua oppitunnilta vaarantamatta omissa opinnoissa etenemistään.

Toteutusvaihtoehdot

- digiagentit pitävät välkillä tai YS-ajalla lyhyitä tietoiskuja opettajille ja/tai oppilaille
- digiagentit ja/tai vastaava digituutori ovat varattavissa oppitunneille avuksi
- tapahtumien ja tempausten järjestäminen

Koulutuksissa edetään vuosikellossa määriteltujen teemojen mukaisesti

- perusdigitaaidot ja sähköinen luokkahuone
- tekoöly
- mediaosaaminen
- ohjelmointi



Euroopan unionin
osarahoittama

KAMK

DOK

digioppimisen
polku Kainuuseen

DIGIAGENTTI

-toiminta



DIGIAGENTTEJA OHJAA YKSI DIGITUUTORI, JOKA VASTAA

- digiagenttitoiminnan järjestämisestä ja organisoimisesta
- tiedottamisesta koulussa ja koteihin
- varausjärjestelmästä
- palautteiden keräämisestä
- toiminnan kehittämisestä
- digiagenttien kouluttamisesta
 - digiagenttien omat koulutukset järjestetään 1-2 krt/kk
 - koulutuksissa edetään vuosikellossa määriteltyjen teemojen mukaisesti
 - digiagenttien koulutus voidaan toteuttaa koulupäivän sisällä tai esimerkiksi kerhotuntina, miettikää mikä soveltuu teidän koulunne käytänteisiin parhaiten
 - eri koulujen digiagentit voivat myös kouluttaa toisiaan (digiagenttien "palkintopäivä"?)
 - digiagentit voivat osallistua myös laajempiin verkostoitumistapahtumiin

Toteutusvaihtoehdot

- digiagentit pitävät väkillä tai YS-ajalla lyhyitä tietoisuuksia opettajille ja/tai oppilaille
- digiagentit ja vastaava digituutori ovat varattavissa oppitunneille avuksi
- tapahtumien järjestäminen

Koulutuksissa edetään vuosikellossa määriteltyjen teemojen mukaisesti

- perusdigitaidot ja sähköinen luokkahuone
- tekoäly
- mediaosaaminen
- ohjelmointi



Euroopan unionin
osarahoittama

KAMK



digioppimisen
polku Kainuuseen

DIGIAGENTTI

-toiminta



Miksi?

DIGIAGENTTITOIMINNAN HYÖDYT

Digiagentti (oppilas)

- kehittää osaamistaan laitteiden ja sovellusten käytöstä
- kehittää vuorovaikutus- ja yhteistyötaitoja
- motivoituu mahdollisuudesta hyödyntää myös vapaa-ajalla hankittua digitaalista osaamista osana opintoja
- kokee merkityksellisyyttä työstään digiagenttina antaessaan tukea digiasiossa muille oppilaille ja opettajille (osallisuus)
- saa tärkeää työkokemusta ja todistuksen työstään digiagenttina toimimisesta
- voi tehdä omaa erityisosaamistaan näkyväksi ansioluettelossaan.

Oppilaat

- saavat tukea vertaiselta matalalla kynnyksellä
- kasvattavat omaa digiosaamistaan
- saavat lisää digirohkeutta ja minäpystyvyyttä.

Opettaja

- saa tukea digiasagentilta laitteiden ja sovellusten hyödyntämiseen ja käyttöönottoon.
- saa digiagenteilta tukea digitaalisuuden hyödyntämiseen osana opetusta
- kasvattaa digirohkeutta ja minäpystyvyyttä digiasioissa. Digirohkeus tarttuu!

Oppilaitos

Digiagenttitoiminta tarjoaa mahdollisuuden:

- kasvattaa digitaalisen teknologian hyödyntämistä osana opetusta ja digimyrönteisyyttä organisaatiossa
- lisätä oppilaiden aktiivista roolia teknologian käyttäjinä
- lisätä maker-kulttuuria eli tekemisen ja kokeilemisen kautta oppimista oppilaitoksessa, jossa korostuu luovuus sekä oma tekeminen.
- saada tietoa oppilaiden ja opettajien digiosaamisesta (esim. opettajien täydennyskoulutustarpeet)
- edistää yhteisöllistä kehittämistä digimurroksen aikana.



Euroopan unionin
osarahioittama

KAMK



digioppimisen
polku Kainuuseen

DIGIAGENTTITOIMINNAN VUOSIKELLO

- digiagenttien rekrytointi ja alkuperehdytys
- tiedottaminen koulussa ja koteihin
- toimintamalleista sopiminen esihenkilöiden, opettajien ja digiagenttien kanssa
 - varauskalenterin tms. laatiminen
 - digiagenttien omista koulutuksista sopiminen koko lukuvuoden ajalle

ELO-SYYSKUU



Ensimmäiset digiagenttien ohjaustuokit opettajille ja/tai luokissa.

Teemoina:

- salasanojen vaihto
- sähköinen luokkahuone
- tekstinkäsittely (Word)
- esitystyökalu (PowerPoint)
- sähköinen koe (Forms)
- sähköposti

LOKA-MARRASKUU



Digiagenttien ohjaustuokit opettajille ja/tai luokissa.

Teemoina:

- Tekoäly: GenAI - opetettava kone ja somekone.
- joulumuistaminen/kiitokset digiagenteille
- välipalautteen kerääminen



JOULU-TAMMIKUU

Digiagenttien ohjaustuokit opettajille ja/tai luokissa.

Teemoina:

- Adobe Express:
 - Kuvan muokkaus ja generointi tekoälyllä.
 - QR-koodin luominen.
- Animaatio Adobe Expressillä tai iPad-sovelluksilla.

HELMI-MAALISKUU



Digiagenttien ohjaustuokit opettajille ja/tai luokissa.

Teemoina:

- Ohjelmointi Scratch Jr.- ja Scratch- sovelluksilla.
- kevätmuistaminen/kiitokset digiagenteille
- todistukset
- palautteen kerääminen
- syksyn toiminnan suunnittelu

HUHTI-TOUKOKUU



Euroopan unionin
osarahioittama

KAMK



digioppimisen
polku Kainuuseen