SAUVO

PEDAGOGINEN TVT-SUUNNITELMA
SAUVON KUNTA

Sisällys

Johdanto 3

Toimintaympäristö 4

Oppilaiden henkilökohtaiset- ja yhteiskäyttölaitteet 4

iPadien rooli opetuksessa 4

Ohjelmistot ja oppimisympäristöt 5

Henkilöstöresurssi 5

Tukipalvelut 5

Henkilöstön osaamisen kehittäminen ja pedagoginen tuki 5

Tavoitteet oppilaiden osaamiselle 7

Tavoitteet varhaiskasvatus ja esiopetus 7

Tavoitteet 1.–4.lk: 8

Tavoitteet 5.–6.lk: 9

Tavoitteet yläkoulussa 12

Yleiset tavoitteet 12

Suomen kieli ja kirjallisuus 12

Vieraat kielet 13

Fysiikka ja kemia 13

Biologia ja maantieto 13

Historia ja Yhteiskuntaoppi 14

Uskonto ja elämänkatsomustieto 14

Oppilaanohjaus 14

Liikunta 15

Musiikki 15

Kuvataide 15

Käsityö 15

Kotitalous 16

Terveystieto 16

Johdanto

Digitalisaatio muuttaa yhteiskuntaa, työelämää ja kansalaisten arkea ennennäkemättömällä tavalla. Perusopetuksen tehtävänä on varmistaa, että jokainen oppilas saa valmiudet toimia aktiivisena, vastuullisena ja osaavana yhteiskunnan jäsenenä myös digitaalisissa ympäristöissä. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet korostaa, että tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen on osa laaja-alaista osaamista ja kuuluu jokaisen oppilaan yleissivistykseen. Teknologiaa tulee hyödyntää suunnitelmallisesti oppimisessa, opetuksessa, vuorovaikutuksessa ja tiedon rakentamisessa kaikilla vuosiluokilla ja kaikissa oppiaineissa.

Koulun tehtävänä ei ole ainoastaan opettaa teknisten välineiden käyttöä, vaan myös kehittää oppilaiden kykyä arvioida tietoa kriittisesti, toimia turvallisesti digitaalisissa ympäristöissä, sekä hyödyntää teknologiaa ongelmanratkaisua tukevasti. Tieto- ja viestintäteknologian käyttö kytkeytyy osaksi oppimisen taitoja, monilukutaitoa, työelämävalmiuksia sekä aktiivista kansalaisuutta.

Tämän TVT-stuunnitelman tarkoituksena on tukea koulun toimintakulttuurin kehittämistä siten, että digitaalisten välineiden ja oppimisympäristöjen käyttö edistää oppimista, hyvinvointia, osallisuutta ja yhdenvertaisuutta. Suunnitelma pohjautuu valtakunnallisiin opetussuunnitelman perusteisiin sekä Opetushallituksen digitaalista osaamista, oppimisympäristöjä ja pedagogista kehittämistä koskeviin linjauksiin. Suunnitelma rakentaa yhtenäisen osaamispolun varhaiskasvatuksesta perusopetuksen päättövaiheeseen ja huomioi erityisesti digipedagogiikan, tekoälyn hyödyntämisen, tietoturvan, tietosuojan, digitaalisen hyvinvoinnin sekä henkilöstön jatkuvan osaamisen kehittämisen.

Digitaalisia välineitä käytetään pedagogisesti tarkoituksenmukaisesti tukemaan oppilaiden aktiivista toimijuutta, yhteistyötaitoja, luovuutta ja tiedonhallintaa. Samalla huolehditaan tietoturvan, tietosuojan ja vastuullisen mediankäytön edistämisestä osana koulun kasvatustehtävää. Tavoitteena on, että jokaisella oppilaalla on yhdenvertainen mahdollisuus hankkia tulevaisuudessa tarvittavaa digitaalista osaamista.

Tämä suunnitelma on laadittu noin kolmen vuoden aikajänteelle. Digitalisaatio on viime aikoina edennyt vauhdilla, ja siksi suunnitelman ajantasaisuus on tarpeen tarkistaa vuosittain syksyllä. Mahdolliset muutokset valmistellaan sivistyslautakunnan käsiteltäväksi.

Toimintaympäristö

Oppilaiden henkilökohtaiset- ja yhteiskäyttölaitteet

Koulussa toteutetaan laitemalli, jossa oppilaat saavat henkilökohtaisen kannettavan tietokoneen kuudennen luokan kevätlukukaudella. Laite on oppilaan käytössä koko yläkoulun ajan yhdeksännen luokan loppuun saakka. Näin oppilailla on käytössään oma, tuttu työväline digitaalisten taitojen harjoitteluun, tiedonhankintaan, yhteisölliseen työskentelyyn sekä eri oppiaineiden opiskeluun.

Yhdeksännen luokan jälkeen laitteet siirtyvät koulun yhteiskäyttöön. Laitteiden suunniteltu käyttöikä on noin 4–5 vuotta. Kuudetta luokkaa nuoremmat oppilaat käyttävät ensisijaisesti näitä yhteiskäyttölaitteita. Ratkaisu tukee oppilaiden ikätasoista digitaalisten taitojen kehittämistä ja mahdollistaa laitteiden joustavan käytön eri oppimisympäristöissä.

Yhteiskäyttökoneita on tällä hetkellä 37 kappaletta, mikä mahdollistaa kahden opetusryhmän yhtäaikaisen työskentelyn tietokoneilla.

Windows-koneita ylläpidetään Intune-ympäristössä, mikä mahdollistaa laitteiden tehokkaan pilvihallinnan ja ei-toivotun käytön rajoittamisen. Jatkossa kaikki uudet laitteet on tarkoitus liittää hallintaympäristöön.

iPadien rooli opetuksessa

Kannettavien tietokoneiden lisäksi opetuksessa hyödynnetään iPadeja. Tablet-laitteet täydentävät kannettavia tietokoneita erityisesti tehtävissä, joissa korostuvat luovuus, monimuotoinen sisällöntuotanto ja toiminnallinen oppiminen.

iPadit soveltuvat hyvin muun muassa:

- valokuvaamiseen, videokuvaamiseen ja mediatuotantoon
- piirtämiseen, kuvankäsittelyyn ja digitaaliseen luovaan työskentelyyn
- ohjelmointiin ja robotiikkaan
- äänen tallentamiseen sekä podcast- ja musiikkiprojekteihin
- varhaisen lukemisen, kirjoittamisen ja kielten oppimisen sovelluksiin
- erilaisten oppimista tukevien saavutettavuus- ja tukitoimintojen käyttöön
- Turvalliseen tekoälyn käyttöön, koska iPadeilla voi hyödyntää yksinkertaisia tekoälytyökaluja paikallisesti laitteella, jolloin tietoja ei lähetetä verkkoon

Kosketusnäyttö, kamera ja kynätuki mahdollistavat työskentelytapoja, joita kannettavalla tietokoneella on vaikeampi toteuttaa. Erityisesti alkuopetuksessa sekä luovissa projekteissa iPad tarjoaa matalan kynnyksen työvälineen digitaalisten taitojen harjoitteluun. Kannettavat tietokoneet ja iPadit muodostavat yhdessä monipuolisen laitekokonaisuuden, joka tukee opetussuunnitelman mukaisten digiosaamisen tavoitteiden saavuttamista eri vuosiluokilla ja eri oppiaineissa.

iPadeja on tällä hetkellä 10 kappaletta, mutta ne ovat käyttöikänsä päässä. Laitteiden uusiminen mahdollistaa henkilökohtaiset käyttäjäprofiilit ja helpottaa tietosuojan toteuttamista uuden shared iPad –tekniikan myötä. Tällöin oppilaat pystyvät kirjautumaan laitteelle omalla tunnuksellaan. Tavoitteena on hankkia 20 iPadia koulun ja esiopetuksen käyttöön.

Ohjelmistot ja oppimisympäristöt

Pääasiallisena digitaalisena oppimisympäristönä on Microsoft 365 –palvelu oheisohjelmineen. Muut käytössä olevat ohjelmat ja sähköiset ympäristöt on listattu *Opetuskäytössä olevat ohjelmat sekä sähköiset työskentely-ympäristöt-dokumentissa*. Dokumenttia päivitetään tarvittaessa tietosuojavastaavan, rehtorin ja pedagogisen ICT-asiantuntijan toimesta.

Henkilöstöresurssi

- pedagoginen ICT-asiantuntija
- koulun TVT-vastaava
- varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digitutor

Tukipalvelut

- Violet ICT: opetusverkko ja muu tuki
- Bitmore Oy: Intune-ylläpito

Henkilöstön osaamisen kehittäminen ja pedagoginen tuki

Henkilöstön digiosaamista kehitetään suunnitelmallisesti osana koulun jatkuvaa toimintaa. Koulutusta järjestetään sekä VESO-päivien yhteydessä että lukuvuoden aikana toteutettavina lyhyempinä digiklinikka-tilaisuuksina. VESO-koulutuksissa käsitellään laajempia ajankohtaisia teemoja ja kehitetään henkilöstön valmiuksia

hyödyntää digitaalisia välineitä opetuksessa. Digiklinikat puolestaan keskittyvät yksittäisiin, käytännönläheisiin aiheisiin, kuten tiettyjen sovellusten käyttöön, tekoälyn hyödyntämiseen opetuksessa tai opettajien työssään kohtaamien TVT-haasteiden ratkaisemiseen.

Pedagoginen ICT-asiantuntija ja TVT-vastaava tarjoavat henkilöstölle jatkuvaa pedagogista ja teknistä tukea. He auttavat opettajia opetuksen suunnittelussa, digitaalisten oppimisympäristöjen hyödyntämisessä sekä uusien toimintatapojen käyttöönotossa. Tarvittaessa he voivat osallistua myös oppitunneille tukemaan opetuksen toteutusta, ohjaamaan oppilaita ja auttamaan uusien digitaalisten työskentelytapojen harjoittelussa. Näin varmistetaan, että digitaalisten välineiden käyttö tukee pedagogisia tavoitteita ja että opettajilla on mahdollisuus saada apua käytännön opetustilanteisiin matalalla kynnyksellä.

Henkilöstön osaamisen kehittämisen tavoitteena on luoda yhteisiä toimintatapoja, vahvistaa opettajien digipedagogista osaamista sekä tukea opetussuunnitelman mukaisten digitaitojen tasapuolista toteutumista kaikissa opetusryhmissä.

Tavoitteet oppilaiden osaamiselle

Alle on koottu oppilaiden digitaalisen osaamisen, medialukutaidon ja ohjelmointiosaamisen vuosiluokkakohtaiset tavoitteet. Tavoitteet muodostavat yhtenäisen oppimispolun varhaiskasvatuksesta perusopetuksen päättövaiheeseen. Tavoitteiden tarkoituksena on tukea oppilaiden valmiuksia toimia turvallisesti, vastuullisesti ja tarkoituksenmukaisesti digitaalisissa ympäristöissä, sekä hyödyntää teknologiaa oppimisen, vuorovaikutuksen ja luovan työskentelyn välineenä. Digitaalisten taitojen opetusta toteutetaan osana koulun arkea ja eri oppiaineita.

Esi- ja alkuopetuksessa pääpaino on tablettien käytössä. Vuosiluokilla 1–5 oppilaat käyttävät koulun yhteiskäytössä olevia kannettavia tietokoneita. Kuudennelta luokalta alkaen oppilaat käyttävät henkilökohtaisessa käytössään olevia Windows-kannettavia, joita hyödynnetään koulutyössä päivittäin. Keskeisenä oppimisympäristönä kaikilla vuosiluokilla toimii Microsoft 365.

Tavoitteet varhaiskasvatus ja esiopetus

Digitaalinen osaaminen

- Harjoitellaan laitteen käyttöä, opetuspelien pelaamista ja yksinkertaista tiedonhakua
- Harjoitellaan dokumentoimaan esim. ottamalla kuvia tai nauhoittamalla ääntä
- Harjoitellaan laitteen turvallista käsittelyä ja säilytystä

Medialukutaito

- Kuvataan/videoidaan itselle mielenkiintoisia asioita ja ilmiöitä, sekä keskustellaan otoksista.
- Kuvataan lasten omia esityksiä ja katsotaan niitä yhdessä.
- Tutustutaan ikärajamerkintöihin ja niiden tärkeyteen.
- Harjoitellaan luvan kysymistä ja antamista/kieltäytymistä kuvaustilanteissa.

Ohjelmointiosaaminen

- Ohjelmointiajattelun harjoittelu ehtoleikein (“Kenellä on päällä jotain punaista…”)

Tavoitteet 1.–4.lk:

Digitaalinen osaaminen

- Oppilas oppii käyttämään henkilökohtaista tai yhteiskäyttölaitetta turvallisesti ja tarkoituksenmukaisesti (kannettava/tabletti/iPad).
- Oppilas osaa kirjautua koulutyössä käytettäviin palveluihin itsenäisesti MPASSid-, Wilma- ja oppimisympäristöihin (esim. Desku).
- Oppilas osaa tallentaa, nimetä ja jakaa tiedostoja (OneDrive, Airdrop).
- Tekstin tuottaminen ja käsittely vuosiluokalle riittävällä tavalla: tekstin kirjoittaminen, otsikointi, kappalejako, fontin ja koon muokkaus, kuvien lisääminen.
- Oppilas harjoittelee tiedonhakua: Oppilas oppii käyttämään hakukoneita ja muodostamaan yksinkertaisia hakusanoja.
- Kuvien ja videoiden ottamisen, rajauksen, äänen tallentamisen ja yksinkertaisen editoinnin perusteita (iPad-kamera/Imovie ym. editointiohjelmat).
- Digihyvinvoinnin perusteet: ruutuajan hallinta, tauottaminen, ergonomia ja vireystilan huomioiminen. Keskustellaan ikärajojen tarpeellisuudesta.
- Turvallinen toiminta verkossa: Keskustellaan, millainen on hyvä salasana. Opetellaan tunnistamaan riskitilanteet digitaalisissa palveluissa. Oppilas tietää, minkä tahojen puoleen voi kääntyä, kun havaitsee turvallisuuttaan uhkaavia ilmiöitä (esim. vihapuhe, houkuttelu yms.) mediaympäristöissä.
- Harjoitellaan oman osaamisen jakamista kouluyhteisössä. Harjoitellaan toisten auttamista ongelmatilanteissa.

Medialukutaito

- Faktan ja fiktion erottaminen: Oppilas harjoittelee tunnistamaan, mikä on totta ja mikä keksittyä eri mediasisällöissä. (AI-näkökulma, dis- ja misinformaatio, deepfake, valeuutiset)
- Median peruskäsitteet: tekijä, katsoja, yleisö, mielipide, mainos, arvostelu, vlogi, blogi, meemi)
- Oppilas tietää, mikä sosiaalinen media on ja ymmärtää siihen liittyvät säännöt. (esim. Kiusaaminen)
- Ymmärrys siitä, että kaikki mediasisällöt ovat jonkun tuottamia ja niillä on tarkoitus (informoida, viihdyttää, myydä).
- Yksinkertaisten mediaesitysten tuottaminen ohjatusti: kuvitettu tarina, lyhyt video tai digitarina, PowerPoint
- Harjoitellaan kuvaajien, taulukkojen, diagrammien tulkitsemista.
- Turvallinen mediankäyttö: ikärajat, yksityisyyden suoja, omakuvan jakamisen säännöt.
- Oppilas tunnistaa, milloin mediankäyttö tukee omaa hyvinvointia ja milloin heikentää sitä.
- Oppilas osaa ilmaista itseään rakentavasti ja tilanteeseen sopivalla tavalla erilaisissa mediaympäristöissä.

Ohjelmointiosaaminen

- Visuaalisen ohjelmoinnin perusteet (esim. Scratch Jr, code.org)
- Toisto- ja ehtorakenteiden alkeiden ymmärtäminen arkisissa tilanteissa (jos–niin, toista x kertaa).
- Robotiikkaan ja ohjelmointiin tutustuminen mahdollisuuksien mukaan (esim. BeeBot): peruskomentojen antaminen ja testaaminen.
- Harjoitellaan tunnistamaan ohjelmoituja elementtejä (robotiikka, tekoäly) omasta arjesta. Esim. Pesukoneet, matkapuhelimet, liikennevalot jne.
- Loogisen ajattelun vahvistaminen lajittelun, järjestämisen, pulmatehtävien ja erilaisten sääntöleikkien avulla.

Tavoitteet 5.–6.lk:

Digitaalinen osaaminen

- Syventynyt laitteiden käyttö: Oman oppilaslaitteen vastuunalainen käyttö/käyttösäännöt ja perusasetusten hallinta.
- Pilvipalvelujen (Microsoft 365) hyödyntäminen: jaetut dokumentit, kommentointi, yhteismuokkaus.
- Hyödynnetään digitaalisia oppimisympäristöjä (Teams)
- Opetellaan erilaiset tallennustavat laitteelle.
- Oppilas syventää tiedonhakutaitojaan: Oppilas oppii käyttämään hakukoneita monipuolisesti ja osaa muodostaa hyvän hakusanan, sekä tehdä tarkentavia hakuja.
- Prosessikirjoittaminen ja tiedostojen versiohistoria.
- Videoiden tuottaminen ja editointi (esim. iMovie): siirtymät, tekstitys.
- Oppilas harjoittelee tiedon esittämistä esim. PowerPointin tai Excelin käyttö (kaaviot, perusfunktiot, tietojen keruu ja esittäminen.
- Tietoturvan ja tietosuojan syventäminen: salasanojen turvallisuus, evästeet, digijalanjälki.
- Digihyvinvoinnin harjoittelua: Ruutuajan hallinta, tauottaminen, ergonomia ja vireystilan huomioiminen. Keskustellaan ikärajojen tarpeellisuudesta.
- Opetetaan tunnistamaan nettikiusaamista ja toimintatapoja, mitä tulisi tehdä, kun havaitsee sitä.
- Käydään läpi oman laitteen käyttömukavuuteen vaikuttavia asioita (ergonomia, tauottaminen…) ja asetuksia (näytön kirkkaus, tumma tila jne.)
- Harjoitellaan oman osaamisen jakamista kouluyhteisössä. Harjoitellaan toisten auttamista ongelmatilanteissa.

Medialukutaito

- Lähdekriittisyys: oppilas arvioi tiedon luotettavuutta vertaamalla eri lähteitä ja tunnistamalla vaikuttamisen keinoja.
- Median peruskäsitteiden osaamisen syventäminen: tekijä, katsoja, yleisö, mielipide, mainos, arvostelu, vlogi, blogi, meemi)
- Ajankohtaisten mediailmiöiden analysointi (mainokset, some, uutiset)
- Sosiaalisen median perusteet ja sen toimintalogiikka (algoritmit, suosittelujärjestelmät).
- Kannan ottavan mediasisällön tuottaminen: mielipidekirjoitus, juliste, meemi tai video.
- Eettinen mediankäyttö: tekijänoikeudet, Creative Commons, luvallinen materiaalin käyttö.
- Ymmärrys siitä, että kaikki mediasisällöt ovat jonkun tuottamia ja niillä on tarkoitus (informoida, viihdyttää, myydä).
- Yksinkertaisten mediaesitysten tuottaminen ohjatusti: kuvitettu tarina, lyhyt video tai digitarina, Powerpoint
- Harjoitellaan kuvaajien, taulukkojen, diagrammien tulkitsemista.
- Turvallinen mediankäyttö: ikärajat, yksityisyyden suoja, omakuvan jakamisen säännöt.
- Oppilas tunnistaa, milloin mediankäyttö tukee omaa hyvinvointia ja milloin heikentää sitä.
- Oppilas osaa ilmaista itseään rakentavasti ja tilanteeseen sopivalla tavalla erilaisissa mediaympäristöissä.
- Oppilas harjoittelee tiedonetsintää erilaisista mediasisällöistä.
- Oppilas osaa käyttää mediaa välineenä uusien asioiden opettelussa.
- Oppilas tietää, että voi tehdä vertaisista riippumattomia valintoja omassa mediankäytössään.

Ohjelmointiosaaminen

- Käytetään graafisia ohjelmointiympäristöjä (esim. ScratchJr.): Niissä toisto- ja ehtorakenteiden käyttö sekä esim. omien pelien, animaatioiden ja tarinoiden tuottaminen.
- Koodauksen hyödyntäminen oppiaineissa (matematiikan algoritmit, luonnontieteelliset simulaatiot).
- Ohjelmoidun teknologian ymmärtäminen: Miten arjen laitteet toimivat (liikennevalot, älylaitteet, pesukoneet), Ohjelmoitujen elementtien tunnistaminen
- Datan kerääminen ja analysointi pienissä projekteissa (kyselyt, mittaukset, diagrammit).

Tavoitteet yläkoulussa

Yleiset tavoitteet

- Oppilas osaa hyödyntää digitaalisia välineitä tarkoituksenmukaisesti opiskelun tukena, tiedon hankinnassa, tuottamisessa, yhteistyössä sekä oman oppimisensa suunnittelussa ja arvioinnissa.
- Opetellaan käyttämään tekoälyä oman oppimisen apuna: tekoäly voi toimia oppilaalle esimerkiksi selittäjänä, harjoituttajana, ohjaajana tai ajattelukumppanina. Oppilaan tulee silti kyetä osoittamaan oma osaamisensa myös ilman tekoälyn tuottamaa sisältöä
- Oppilas osaa arvioida kriittisesti digitaalisen median sisältöjä, tunnistaa luotettavia tietolähteitä sekä toimia vastuullisesti ja eettisesti erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä.
- Oppilas ymmärtää digitaalisen turvallisuuden merkityksen ja osaa huolehtia omasta tietoturvastaan, yksityisyydensuojastaan ja hyvinvoinnistaan verkossa sekä käyttää digitaalisia palveluita turvallisesti.

Suomen kieli ja kirjallisuus

- Tuotetaan erilaisia digitaalisia tekstejä
- Opetellaan käyttämään tekstinkäsittelyohjelmaa selkeiden ja tyylikkäiden dokumenttien kirjoittamiseen (Word)
- Hyödynnetään sähköistä tehtävien palautusta ja muistiinpanoja (Teams)
- Harjoitellaan sujuvaa kirjoittamista tietokoneella (Näppistaituri)
- Opitaan etsimään tietoa hakukoneiden ja tekoälyn avulla internetistä ja tietokannoista
- Tutustutaan tekijänoikeuksiin: lähteiden merkitseminen ja kuvien luvallinen käyttö
- Opetellaan hyödyntämään tekoälyä tekstin ja kuvien tuottamisessa
- Tutustutaan digitaalisiin mediasisältöihin (esim. blogi, mainos, podcast, vlogi, animaatio, video, esitys). Harjoitellaan niiden kriittistä tulkintaa (esim. vaikutuskeinot, kohderyhmä, kaupallisuus) ja tuotetaan erilaisia sisältöjä itse.
- Käytetään esitysgrafiikkaohjelmaa (PowerPoint, Sway) ja harjoitellaan oman suullisen esityksen havainnollistamista eri mediaelementeillä kuten kuvat, videot, äänet, taulukot ja piirrokset.

Vieraat kielet

- Harjoitellaan tekstinkäsittelyn kieliasetusten muuttamista (mm. oikoluku).
- Harjoitellaan tiedonhakua vieraan kielen hakusanoja käyttäen.
- Käytetään kielen oppimista tukevia sovelluksia itsenäisesti ja ryhmässä.
- Harjoitellaan digitaalisten käännöstyökalujen käyttöä.
- Tehdään yksin tai ryhmässä sovitusta aiheesta esitelmä tai ryhmätyö

Matematiikka

- Tuetaan loogista ajattelua ohjelmoinnin avulla. Tutustutaan Pythoniin
- Opetellaan taulukkolaskentaohjelman käyttöä.
- Käytetään GeoGebraa monipuolisesti.
- Hyödynnetään tekoälyä matematiikan opiskelussa
- Toteuttamalla kyselytutkimus ja opetellaan keräämään, analysoimaan sekä käsittelemään aineistoa digitaalisilla välineillä.

Fysiikka ja kemia

- Laaditaan Teamsiin oma työkirja. Harjoitellaan samalla esim. kuvan liittämistä työkirjaan.
- Muodostetaan kuvaajia mittaustulosten perusteella.
- Käytetään simulaatioita osana oppimista.
- Tutustutaan molekyylimallinnusohjelmiin.
- Opetellaan hakemaan, arvioimaan ja käyttämään luotettavaa luonnontieteellistä tietoa eri lähteistä. Hyödynnetään tarvittaessa tekoälyä.

Biologia ja maantieto

- Tutustutaan digitaalisiin karttapalveluihin, lajioppaisiin ja muihin verkkopalveluihin
- Tehdään jostakin opittavasta asiasta omavalintainen mediasisältö
- Keskustellaan teknologian mahdollisuuksista ja riskeistä (esim. kestävä kehitys, luonnonvarat).

Historia ja Yhteiskuntaoppi

- Harjoitellaan tiedonhakua digitaalisista lähteistä sekä tilastojen ja muun yhteiskunnallisen aineiston tulkintaa
- Arvioidaan internetistä löytyvän tiedon ja digitaalisten lähteiden luotettavuutta sekä vertaillaan eri näkökulmia
- Tehdään tuntimuistiinpanoja tietokoneella ja harjoitellaan tiedon jäsentämistä digitaalisilla välineillä
- Laaditaan sähköisiä esityksiä ja muita oppimista tukevia digitaalisia tuotoksia
- Harjoitellaan tieteellisen kirjoittamisen perusperiaatteita. Tehdään tutkielma, joka sisältää lähdeviitteet ja lähdeluettelon
- Tehdään sähköisiä uutiskatsauksia ja pohditaan eri uutislähteiden luotettavuutta
- Pelataan historian ja yhteiskuntaopin oppimista tukevia oppimispelejä
- Harjoitellaan vastuullista ja kriittistä toimintaa digitaalisissa tietoympäristöissä

Uskonto ja elämänkatsomustieto

- Harjoitellaan digitaalisten lähdemateriaalien kriittistä ja tarkoituksenmukaista käyttöä
- Harjoitellaan tiedonkeräämistä digitaalisilla välineillä.
- Tehdään jostakin opittavasta asiasta omavalintainen mediasisältö.
- Keskustellaan teknologiaan, tekoälyyn ja mediaan liittyvistä mahdollisuuksista ja riskeistä eettisestä ja moraalisesta näkökulmasta.

Oppilaanohjaus

- Harjoitellaan erilaisten asiointitekstien, kuten työhakemusten ja CV:n tekemistä käyttäen tekstinkäsittely- ja graafisen suunnittelun ohjelmia.
- Etsitään tietoa internetistä – esim. eri oppilaitosten kotisivuilta
- Tehdään sähköisiä esitelmiä -esim. tet-jakson esittely
- Tutustutaan Opintopolun sivuihin ja harjoitellaan yhteishaun tekemistä demo-versiolla
- Tehdään sähköisiä ammatinvalintatestejä ja itsetuntemustestejä
- Harjoitellaan virallisen sähköpostin lähettämistä sekä Word-tiedoston tallentamista PDF-muotoon ja sen liittämistä sähköpostiin

Liikunta

- Tutustutaan ja keskustellaan erilaisista liikunta- ja terveyssovelluksista.
- Omien suoritusten tallentaminen ja kehityksen seuraaminen hyödyntäen digitaalisia välineitä/palveluita.
- Liikuntateknologian ja sovellusten hyödyntäminen mahdollisuuksien mukaan osana liikunnanopetusta.
- Videoidaan ja analysoidaan omia liikuntasuorituksia

Musiikki

- Tallennetaan omaa musisointia digitaalisesti
- Tehdään omia kappaleita sävellysohjelmilla
- Tutustutaan äänisynteesiin ja tutkitaan äänen värähtelyn ominaisuuksia
- Luodaan äänimaisema äänenkäsittelytyökaluilla
- Tehdään yksin tai ryhmässä valitusta aiheesta valinnainen mediatyö (esim. podcast, video, PowerPoint-esitys tai nettisivu)
- Tutustutaan tekijänoikeuksiin musiikin näkökulmasta

Kuvataide

- Tutustutaan kuvallisen vaikuttamisen keinoihin digitaalisessa ympäristössä, esim. sosiaalisessa mediassa
- Keskustellaan kuvien ja videoiden tekijänoikeuksista
- Tutustutaan CC-lisenssijärjestelmään (Creative Commons) ja haetaan vapaasti käytössä olevia kuvia verkosta
- Käytetään verkossa olevia kuvia ja harjoitellaan kuvan käsittelyä
- Keskustellaan ihmisen tekemän ja tekoälyllä tuotetun taiteen eroista ja arvoista
- Dokumentoidaan kuvataideprosessi digitaalisesti

Käsityö

- Hyödynnetään tekoälyä ja verkkopohjaisia ideagallerioita töiden ja työtapojen suunnittelussa
- Raportoidaan omaa työskentelyä valokuvaamalla tai videoimalla
- Tutustutaan 3D-mallintamiseen ja -tulostamiseen

Kotitalous

- Tutustutaan kotitalouden ja arjen verkkopalveluihin, kuten Satokausikalenteriin
- Raportoidaan omaa työskentelyä valokuvilla ja videoimalla
- Tutustutaan verkkokauppoihin ja tilauksen tekemiseen
- Harjoitellaan kotitalouden talouslaskentaa ja rahankäytön seurantaa
- Tutustutaan verkkopankin käyttöön

Terveystieto

- Keskustellaan digitaalisten sisältöjen vaikutuksista vireyteen, uneen ja aivotoimintaan sekä psyykkiseen ja sosiaaliseen terveyteen.
- Keskustellaan ajankohtaisista somessa esiintyvistä terveysilmiöistä.
- Tehdään yksin tai ryhmässä esityksiä käyttäen esitysgrafiikka-sovelluksia (PowerPoint, Canva)
- Harjoitellaan tunnistamaan luotettavia lähteitä terveyteen liittyvälle tiedolle.