



Digitaitostrategia 2026

Voimassa toistaiseksi

Varhaiskasvatus, perusopetus ja lukio

LUONNOS

Asikkalan kunta

Kasvatus- ja opetuslautakunta 13.8.2026

Digitaito on tärkeä kansalaistaito sekä itsessään että osana monilukutaitoa. Se on oppimisen kohde ja väline. Se parantaa ja tehostaa oppimista ja on luonteva osa jokapäiväistä työskentelyä. Digitaitoja hyödynnetään suunnitelmallisesti varhaiskasvatuksessa ja perusopetuksen kaikilla vuosiluokilla, eri oppiaineissa ja monialaisissa oppimiskokonaisuuksissa sekä muussa koulutyössä. Lukio-opiskelussa hyvät digitaidot muodostavat koko opiskelun perustan.

Valtakunnallinen ja seudullinen yhteistyö luo mahdollisuudet kaikkien osallisten tahojen tiiviimpään vuoropuheluun ja osaamisen kehittämiseen. Seudullinen strategia määrittelee Asikkalan kunnan digitaitostrategian tavoitteita ja toimenpiteitä.

Sisällys

Kasvatus- ja opetuspalveluiden digitaalisten palveluiden vastuualueiden kuvaus.....	4
Sovellukset ja ohjelmat	5
Koulutus	6
Henkilökunnan työvälineet	7
Lasten / oppilaiden tietokoneet ja tabletit	8
Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen L5	9
Digitaitotavoitteita	10

Kasvatus- ja opetuspalveluiden digitaalisten palveluiden vastuualueiden kuvaus

Varhaiskasvatus, perusopetus ja lukio

Kehitämme, johdamme ja arvioimme opetuksen digitalisaatiota suunnitelmallisesti ja kokonaisuutena.

Hankimme yhteistyössä tietohallinnon kanssa opetus- ja kasvatushenkilöstön sekä lasten ja nuorten tarpeisiin nähden riittävät digitaaliset työvälineet, sovellukset ja verkkoyhteydet. Suunnittelemme ja seuraamme yhteistyössä tietohallinnon kanssa digitaalisia hankintoja talouden ja käyttöpääoman näkökulmasta. **Digitaalisia oppimisympäristöjä ja oppimateriaaleja hyödynnetään opetuksessa, kun se on pedagogisesti perusteltua.** Toimimme aktiivisesti paikallisissa, alueellisissa, valtakunnallisissa ja teemallisissa verkostoissa.

Tietohallinto

Hankimme opetus- ja kasvatushenkilöstön sekä lasten ja nuorten tarpeisiin nähden riittävät digitaaliset työvälineet, sovellukset ja verkkoyhteydet kunnan linjausten mukaisesti. Vastaamme, että tietosuoja ja tietoturvan sertifiointi ovat kunnossa. Mahdollistamme henkilökunnan tietosuojaan ja tietoturvaan liittyvän osaamisen. Luomme ja ohjeistamme toimivat ja tietoturvalliset käytännöt laitteiden, sovellusten ja oppimisympäristöjen pedagogiselle hyödyntämiselle.

Digituki

Toimimme digitaalisten laitteiden teknisenä tukena päiväkotien ja koulujen arjessa. Opastamme laitteiden asianmukaiseen käyttöön. Selvitämme käyttäjätunnuksiin ja laitteiden käyttöön liittyviä ongelmia. Laitteiden rikkoutuessa hoidamme tiedon tietohallintoon ja ratkaisemme yhdessä mahdolliset korjaukset tai uusimiset.

Päiväkotien johtajat ja koulujen rehtorit

Johdamme digitaalisen ympäristön kehittämistä. Osallistamme henkilöstöä ympäristön kehittämiseen. Vastaamme laitteiden käytöstä ja sijoittelusta. Vastaamme tietosuojan ja tietoturvan ajantasaisuudesta oman palvelualueen osalta. Osallistumme kehittämishankkeisiin ja uusien toimintamallien kokeiluihin. Kannustamme henkilökuntaa osallistumaan aktiivisesti koulutuksiin.

Henkilöstö

Hyödynnämme laitteita säännöllisesti työtehtävien hoitamisessa. Huolehdimme Asikkalan kunnan mukaisten digitaalisten vähimmäistaitojen opettamisesta. Työskentelemme vastuullisesti ja turvallisesti digitaalisessa ympäristössä. Kehitämme osaamistamme säännöllisesti.

Lapsi / oppija

Hyödynnämme digitaalisia laitteita omien mielenkiinnon kohteiden mukaisessa toiminnassa. Käytämme laitteita yhteisten pelisääntöjen mukaisesti. Opiskelemme digitaalisia taitoja koulun opetussuunnitelman mukaisesti. Muistamme toimia vastuullisesti tietäen, että laitteet eivät ole omia ja väärinkäytöksistä jää jälki.

Pitkäkestoista yhtäjaksoista työskentelyä tietokoneella ja mobiililaitteella tulee välttää. Laitteiden käyttöä ohjataan ikätasoisesti siten, että käyttö pysyy kohtuullisena eikä heikennä oppilaan hyvinvointia, keskittymistä, unta tai fyysistä aktiivisuutta. Laitteiden käyttöä rytmitetään myös tauoilla.

Oppilaita ohjataan arvioimaan kriittisesti verkossa olevaa tietoa sekä tunnistamaan luotettavia tietolähteitä. Oppilaille opetetaan, ettei kaikkea verkossa olevaa tietoa voida pitää oikeana tai luotettavana, vaan tiedon paikkansapitävyyttä, alkuperää ja tarkoitusperiä tulee arvioida kriittisesti.

Oppilaita ohjataan myös ymmärtämään, että verkkopalvelut ja sosiaalinen media käyttävät algoritmeja, jotka valitsevat ja suosittelevat käyttäjälle sisältöjä aiemman toiminnan perusteella. Tämän vuoksi verkossa näkyvä tieto ei aina anna monipuolista tai totuudenmukaista kuvaa asioista.

Sovellukset ja ohjelmat

Hallinnon käytössä olevat

- **Dynasty 10:** tiedonohjausjärjestelmä, dokumentinhallinta, päätösten ja sopimusten hallinta, sähköiset kokoukset, sähköinen allekirjoitus ja arkisto
- **Raundance:** tukee hallinnon prosesseja, budjetointi, suunnittelu, työajanhallinta, tilausten ja laskujen hyväksyminen, analysointi ja tulosten seuranta
- **Kuntarekry:** kunta-alan avoimet työpaikat
- **Primus:** opiskelijahallinnon ydin, toimii Kurren ja Wilman kanssa
- **Päikky:** lasten hoitoaikojen suunnittelu ja seuranta
- **Opintopolku:** opetushallituksen palvelu, josta löytyvät esim. opetussuunnitelmat
- **Valpas:** oppivelvollisuuden seuranta ja valvonta
- **Varda:** kansalliseen varhaiskasvatuksen tietovarantoon tallennettuja tietoja
- **Koski:** perusopetuksen, lukiokoulutuksen ja ammatillisen koulutuksen opintosuoritus- ja tutkintotietoja
- **Wilma:** Visma-verkkopalvelu, joka pohjautuu Primus- ja Kurre-kouluhallinto-ohjelmiin. Näistä tieto heijastetaan Wilmaan
- **Kurre:** koulujen lukujärjestysohjelma
- **Zef:** seudullinen kyselytyökalu
- **Office 365:** ohjelmistopaketti, sisältää sähköpostin

- **Titania:** Varhaiskasvatuksen työvuorosuunnittelu vuoden 2026 loppuun asti

Henkilöstön käytössä olevat

- **Populus:** poissoloilmoitusten tekeminen
- **Päikky:** lasten hoitoaikojen suunnittelu ja seuranta
- **Valpas:** oppivelvollisuuden seuranta ja valvonta
- **Wilma:** oppilaiden poissolojen merkintä, opintosuoritusten merkintä, tuen tarpeen määrittely
- **Office 365:** ohjelmistopaketti, sisältää sähköpostin
- **Otava:** sähköinen oppimateriaali
- **Sanomapro:** sähköinen oppimateriaali, Bingel
- **Ekapeli:** sähköinen oppimateriaali erityisesti varhaiskasvatukseen, esi- ja alkuopetukseen ja erityisopetukseen
- **Tableteilla:** koulukohtaisia ohjelmia oppilaiden taitotasojen mukaisesti

Oppilaiden käytössä olevat

- **Wilma:** kuudennelta luokalta alkaen, poissaolot, opintosuoritukset
- **Office 365:** ohjelmistopaketti, sisältää sähköpostin
- **Otava:** sähköinen lisämateriaali (käyttö koulu- ja luokkakohtaista)
- **Sanomapro:** sähköinen lisämateriaali (käyttö koulu- ja luokkakohtaista)
- **Ekapeli:** sähköinen materiaali
- **Tableteilla:** koulukohtaisia ohjelmia oppilaiden taitotasojen mukaisesti
- **Abitti;** Ylioppilaslautakunnan (YTL) kehittämä sähköinen koejärjestelmä, jota käytetään lukion kurssikokeissa ja ylioppilaskokeissa.

Huoltajien käytössä olevat

- **Päikky:** lasten poissaolojen merkintä
- **Wilma:** lasten poissaolojen merkintä, opintosuoritusten seuranta, lomien anominen, tukien päätökset

Koulutus

Digitekniikan hyödyntäminen on luonnollinen osa kasvatus- ja opetuspalveluiden henkilöstön pedagogista työtä ja edellyttää myönteistä asennetta sen mahdollisuuksia kohtaan. Henkilöstöllä tulee olla uskallusta kokeilla digitaalisia mahdollisuuksia ja oppia yhdessä lasten kanssa. Heillä tulee olla myös laitteiden teknistä perusosaamista, joka on edellytys kehittyneelle pedagogiikalle ja toimintakulttuurille. Perusosaamiseen liittyy myös tietosuojaan ja -turvaan sekä tekijänoikeuksiin liittyvien säännöksiä tunteminen ja huomioiminen arjessa. Henkilöstölle tarjotaan heidän omista lähtökohdistaan tapahtuvaa osaamisen kehittämistä, jossa hyödynnetään monimuotoisia oppimistapoja (esim.

työnantajan tarjoamat koulutukset, vertaistuki). Varhaiskasvatuksen ja opetuksen järjestäjät ja yksiköiden johtajat luovat edellytykset oppimisen toteuttamiseen.

Osaamisen kehittymistä tuetaan seutu-, kunta- ja yksikkötasolla. Seututasolla järjestetään prosessimaisia pedagogiikkaa ja pedagogista johtamista kehittäviä koulutuksia. Seudullisten koulutusten tavoitteena on tukea myös verkostoitumista ja tiedonvaihtoa. Kuntatasolla järjestäjä huolehtii kunnassa käytettävien työvälineiden käyttökoulutuksesta sekä muista kuntakohtaisesti tärkeistä koulutusteemoista. Työnantaja huolehtii myös teknisen perusosaamisen kehittämisen mahdollisuuksista ja organisoii lähituen yksiköihin. Tavoite on luoda vertaistuki, joka mahdollistaa toimintakulttuuria kehittävän oppimisen työn ohessa. Yksikkötasolla huolehditaan osana pedagogista johtamista henkilöstön digitaalisen osaamisen kehittymisestä sekä varhaiskasvatus- ja perusopetuksen opetussuunnitelman mukaisen kokeilevan ja yhteistoiminnallisen toimintakulttuurin kehittamisestä, jossa digitekniikka on luonteva osa pedagogiikkaa ja viestintää.

Opettajien osaamiselle ei yhteisesti määriteltyjä taitotasoja ole, mutta digitaidot kuuluvat jokaisen työntekijän perustaitoihin. Oppilaiden digiosaamiselle on määritelty seudulliset tavoitetasot, joihin on tarkennettu kuntakohtaiset vähimmäistavoitteet.

Jokaisen opettajan taitoihin voidaan katsoa kuuluvan pedagogiset taidot eli opetuksen ja oppimisen suunnittelun ja toteuttamisen taidot. Näihin voidaan lukea kuuluvaksi oppimisprosessin suunnittelu, oppimisaktiviteettien suunnittelu, oppimisprosessien ohjaaminen, sisältömateriaalien suunnittelu ja/tai valinta, arviointi. Arviointi sisältää opiskelijoiden kehittymisen arvioinnin lisäksi oman työn arvioinnin ja edelleen kehittämisen.

Lukiossa digitaaliseen yo-kokeeseen valmistautuminen edellyttää opettajien taitojen kehittämiseen panostamista siten, että opettajilla on edellytykset kunkin oppiaineen tunneilla valmentaa opiskelijoita yo-kokeiden kysymysten tulkitsemiseen ja vastaamiseen. Opettajien tulee myös saada riittävä koulutus sähköisen yo-koetilanteen valvontaan ja kokeiden sähköiseen arviointiin.

Henkilökunnan työvälineet

Tietokone

Varhaiskasvatuksessa henkilökunnalla on käytössään yksi tietokone ryhmää kohden.

Kouluissa henkilökunnalla on käytössään henkilökohtainen kannettava tietokone.

Tietokoneeseen ja Office-ohjelmistoon kirjaudutaan henkilökohtaisella käyttäjätunnuksella ja salasanaalla. Pääasiallinen käyttöjärjestelmä on Windows. Joitakin poikkeuksia käyttöjärjestelmissä on yläkoulussa ja lukiossa. Luokissa on lisäksi iso pöytänäyttö, johon

tietokone kytketään. Useista luokista löytyy myös dokumenttikamera. Tietokoneen kuva voidaan heijastaa luokan seinällä olevalle kosketusnäytölle pöytänäytön kautta.

Henkilökunta huolehtii laitteiden asianmukaisesta käytöstä ja säilytyksestä. Säilytys tapahtuu lukitussa tilassa. Henkilökunta sitoutuu noudattamaan Asikkalan kunnan määräyksiä tietoturvaan ja tekoälyyn liittyen. Tietokoneissa on virustarkistusohjelmisto. Tietokoneiden käyttöastetta pystytään seuraamaan tietohallinnon toimesta.

Tietokoneet ovat vuodesta 2026 alkaen Asikkalan kunnan hankkimia. Aiemmasta leasing-järjestelmästä luovutaan.

Puhelin

Varhaiskasvatuksen henkilökunnalla on käytössä yksi älypuhelin ryhmää kohden.

Kouluissa henkilökunnalla on käytössä henkilökohtainen älypuhelin. Vuodesta 2026 Asikkalan kunta hankkii puhelimet itse. Aiemmasta leasing-järjestelmästä luovutaan.

Henkilökunnalla on oltava puhelin mukanaan työpäivän ajan. Puhelin on vain työtehtävien suorittamista varten. Työyksiköt voivat määritellä, mitä sovelluksia puhelimissa on oltava. Sovellukset hankitaan Play-kaupasta. Asikkalan kunta on määritellyt kauppaan sovellukset, joita puhelimiin voidaan asentaa. Henkilökunnan puhelinnumerot pitää olla tallennettuna jokaiseen henkilökohtaiseen puhelimeen turvallisuussyistä. Hätätilanteissa viestitään Whatsapp-ryhmissä. Puhelimet ovat tietohallinnon laitehallintapalvelun piirissä. Sen avulla puhelin voidaan lukita tai tyhjentää, jos puhelin häviää.

Kosketusnäytöt opetuksen tukena

Koulujen kosketusnäytöt (esim. interaktiiviset näytöt ja älytaulut) toimivat opetuksen tukena ennen kaikkea vuorovaikutuksen, havainnollistamisen ja eriyttämisen välineinä. Kosketusnäyttö ei itsessään paranna oppimista – vaikutus syntyy pedagogiikasta eli miten niitä luontevasti opetuksessa hyödynnetään. Kosketusnäyttöä käytetään pääsääntöisesti opetusjakson alussa. Tämän jälkeen oppilaat siirtyvät itsenäiseen työskentelyyn.

Laitteen rikkoutuminen tai toimimattomuus

Jos laite ei toimi tai menee fyysisesti rikki, tulee työntekijän ottaa yhteys digitukeen ja ilmoita asiasta koulun rehtorille. Päätös korjauksista tai laitteiden uusimisesta on aina tapauskohtainen. Myös korvausvelvollisuus harkitaan tapauskohtaisesti.

Lasten / oppilaiden tietokoneet ja tabletit

Vuoden 2026 aikana siirrytään lasten ja oppilaiden laitehankinnoissa leasing-järjestelmästä kunnan omaan hankintaan kuten tehdään henkilökunnan laitteidenkin kanssa.

Päiväkotien ja perusopetuksen laitemääriä voidaan kartoittaa mm. käyttöastetta mittaamalla. Laitemäärissä saattaa siis tulla muutoksia riippuen siitä, kuinka paljon niitä käytetään.

Vuoden 2026 aikana laitemäärät vakiintuvat seuraavasti:

Päiväkodit

1 tabletti neljää lasta kohden.

Perusopetus alakoulut

Noin 20 % tabletteja oppilasmäärään nähden.

Noin 50 % tietokoneita oppilasmäärään nähden. Koneet sijoitetaan latausvaunuihin, jolloin ne ovat siirrettävissä helposti luokkaan käyttöä varten.

Oppilaat kirjautuvat tietokoneeseen ja Office-ohjelmistoon henkilökohtaisella käyttäjätunnuksella ja salasanalla. Tunnus luodaan Asikkalan kunnan toimesta ensimmäisellä luokalla ja se on voimassa koulupolun ajan, myös lukiossa.

Perusopetus yläkoulu

Noin 20 % tabletteja oppilasmäärään nähden.

Noin 33 % tietokoneita oppilasmäärään nähden. Koneet sijoitetaan latausvaunuihin, jolloin ne ovat siirrettävissä helposti luokkaan käyttöä varten.

Lukio

Jokaisella opiskelijalla on henkilökohtainen tietokone, jonka opiskelija saa käyttöönsä ensimmäisen luokan alussa. Lukiolainen tekee kirjallisen sopimuksen tietokoneen käytöstä.

Laitteen rikkoutuminen tai toimimattomuus

Jos laite ei toimi tai menee fyysisesti rikki, tulee oppilaan ilmoittaa asiasta opettajalle välittömästi. Opettaja tiedottaa asiasta digitukea ja koulun rehtoria. **Laitteen tahallisesta rikkomisesta tai huolimattomasta käytöstä aiheutuneesta vahingosta oppilas on lähtökohtaisesti vahingonkorvausvelvollinen. Päätös korjauksista tai laitteiden uusimisesta ja korvausvelvollisuudesta harkitaan tapauskohtaisesti.** Korvausvelvollisuus sovitaan oppilaan ja huoltajan läsnä ollessa. Tarvittaessa asiasta tehdään maksusuunnitelma. Moniammatillisesti asiasta konsultoidaan **tarvittaessa kunnan** talousjohtajaa ja tietohallintopäällikköä.

Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen L5

Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen on tärkeä kansalaistaito sekä itsessään että osana monilukutaitoa. Se on oppimisen kohde ja väline. Perusopetuksessa huolehditaan siitä, että kaikilla oppilailla on mahdollisuudet tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen

kehittämiseen. Tieto- ja viestintäteknologiaa hyödynnetään suunnitelmallisesti perusopetuksen kaikilla vuosiluokilla, eri oppiaineissa ja monialaisissa oppimiskokonaisuuksissa sekä muussa koulutyössä.

Tieto- ja viestintäteknologista osaamista kehitetään neljällä pääalueella 1) Oppilaita ohjataan ymmärtämään tieto- ja viestintäteknologian käyttö- ja toimintaperiaatteita ja keskeisiä käsitteitä sekä kehittämään käytännön tv-taitojaan omien tuotosten laadinnassa. 2) Oppilaita opastetaan käyttämään tieto- ja viestintäteknologiaa vastuullisesti, turvallisesti ja ergonomisesti. 3) Oppilaita opetetaan käyttämään tieto- ja viestintäteknologiaa tiedonhallinnassa sekä tutkivassa ja luovassa työskentelyssä. 4) Oppilaat saavat kokemuksia ja harjoittelevat tv:n käyttämistä vuorovaikutuksessa ja verkostoitumisessa. Kaikilla näillä alueilla tärkeätä on oppilaiden oma aktiivisuus ja mahdollisuus luovuuteen sekä itselle sopivien työskentelytapojen ja oppimispolkujen löytämiseen. Tärkeätä on myös yhdessä tekemisen ja oivaltamisen ilo, mikä vaikuttaa opiskelumotivaatioon. Tieto- ja viestintäteknologia tarjoaa välineitä tehdä omia ajatuksia ja ideoita näkyväksi monin eri tavoin ja siten se myös kehittää ajattelun ja oppimisen taitoja.

Oppilaita opastetaan tuntemaan tv:n erilaisia sovelluksia ja käyttötarkoituksia sekä huomaamaan niiden merkitys arjessa, ja ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa ja vaikuttamisen keinona. Yhdessä pohditaan, miksi tieto- ja viestintäteknologiaa tarvitaan opiskelussa, työssä ja yhteiskunnassa ja miten näistä taidoista on tullut osa yleisiä työelämätaitoja. Tieto- ja viestintäteknologian vaikutusta opitaan arvioimaan kestävän kehityksen näkökulmasta ja toimimaan vastuullisina kuluttajina. Oppilaat saavat perusopetuksen aikana kokemuksia tv:n käytöstä myös kansainvälisessä vuorovaikutuksessa. He oppivat hahmottamaan sen merkitystä, mahdollisuuksia ja riskejä globaalissa maailmassa.

Digitaitotavoitteita

Varhaiskasvatus

- Lapsi tutustuu tablettiin yhdessä aikuisen kanssa. Kuunnellaan musiikkia ja katsellaan kuvia.
- Opetellaan tabletin käyttöä, kuten avaamista ja sulkemista. Oppimispeleihin tutustutaan aikuisen kanssa.
- Rohkaistaan lapsia erilaisten laitteiden ja ohjelmien käyttämiseen. Kuvataan tableteilla omia tuotoksia.

Alakoulun päättyessä oppilas osaa

- nettiselaamisen perusominaisuudet, kirjoittaa osoitekenttään osoitteen oikein, etsiä tietoa järkevien hakusanojen avulla ja tiedostaa eri nettiselainten olemassaolon.

- säätää tietokoneen äänenvoimakkuutta ja näytön kirkkautta, liittyä langattomaan verkkoon, käyttää sujuvasti opetuskäytössä hyödynnettäviä laitteita, sovelluksia ja sähköisiä oppimisympäristöjä sekä hyödyntää pikakomentoja copy/paste/cut/undo.
- nimetä ja tallentaa tuottamansa tiedoston, jakaa pilvessä tai sähköpostilla tuottamansa tiedoston ja tehdä ryhmätöitä windows-ympäristöissä jakamalla tiedostoja ryhmäläisten kanssa.
- tehdä esitelmän tietokoneella, liittää tiedostoon luvanvaraisen kuvan tai videon, esittää tietoa yksinkertaisessa taulukkomuodossa, lähettää sähköpostin liitteineen ja tekstinkäsittelyn perusteita ja yleisimpiä pikakomentoja.
- käsitellä huolellisesti käyttämiään laitteita, rakentaa turvallisen salasanan ja tunnistaa luotettavia tietolähteitä.
- tunnistaa ikärajojen merkityksen ja noudattaa niitä; toimia, jos tuntematon henkilö lähestyy verkossa sekä käyttää teknologiaa turvallisesti ja vastuullisesti.
- tutustua tekoälyyn ja antaa arkisia esimerkkejä sen käytöstä, suhtautua kriittisesti tekoälyn tuottamaan sisältöön, käyttää tekoälytyökaluja annettujen ohjeiden mukaisesti, merkitä lähteet myös tekoälyn tuottamaan sisältöön ja ymmärtää oman vastuun sisältöjen jakamisesta.
- luoda valmiita toimintaohjeita noudattamalla yksinkertaisen animaation tai pelin esimerkiksi Scratchissa, kokeilla erilaisia tapoja ratkaista ongelmia ohjelmointiympäristössä ja asettaa tavoitteita ohjelmointiprojektille.

Yläkoulu

Yleistä:

Oppiaineissa käytetään digilaitteita ja ohjelmistoja, kun se oppiaineen kannalta on tarkoituksenmukaista. Näin syvennetään ja laajennetaan alakoulun puolella opittuja taitoja niin tekstinkäsittelyn kuin taulukkolaskennan yms. osalta. Myös perustaitoja kerrataan eri oppiaineissa digilaitteiden käytön yhteydessä. Käytetään tarkoituksenmukaisia ohjelmistoja kyseisten taitojen harjoitteluun. Tekoälyn käyttöä harjoitellaan yhtenä työkaluna, mutta myös havainnoidaan sen tuottamat vääristymät, sekä kerrotaan sen aiheuttamasta ympäristökuormasta, kun se on tarkoituksenmukaista oppimisen näkökulmasta.

Tietotekniikassa valinnaisaineena opiskellaan

- 8.-luokalla tietokoneen käyttöjärjestelmä, tiedostot, kansiot, pikanäppäimet, Office-ohjelmat, Word, Excel, PowerPoint; kuvankäsittelyssä Photoshop sekä lohkopohjaista ohjelmointia.
- 9.-luokalla aiempien kertausta, ohjelmointia koodaamalla, (esim. Python), verkkosivujen koodausta ja videoeditointia.

Kielten opiskelussa painottuvat nettisanakirjojen ja kääntäjäsovellusten käyttö. Kustantajien verkkotehtäviä hyödynnetään ja Wordia ja PowerPointia käytetään erilaisten esitelmien tekoon.

Reaaliaineissa painottuu tiedonetsintätaitojen kehittäminen. Esitysten ja kirjoitelmien teossa hyödynnetään Wordia ja PowerPointia. Digitaalista dokumentointia harjoitellaan.

Matemaattisissa aineissa harjoitetaan taulukkolaskentataitoja ja käytetään matemaattisia ohjelmistoja opiskelun tukena. Ohjelmointiin tutustutaan ja syvennetään taitoja yläkoulun aikana.

Taito- ja taideaineet: Liikunnassa hyödynnetään mobiilisovelluksia, musiikissa tutustutaan editointiin ja miksaamiseen. Kotitaloudessa harjoitellaan ravintoainelaskelmien tekemistä. Kuvataiteessa harjoitellaan kuvankäsittelyä. Käsitöissä oppilas harjoittelee käsityöprosessin dokumentointia digitaalisesti. Dokumentointi auttaa digitaitojen kehittämisessä sekä tukee käsityöprosessin ymmärtämistä.

Erityisopetuksessa kehitetään koneen käyttötaitoa ja ohjelmien tuntemusta. Wilmaa hyödynnetään opiskelun tukena.

Oppilaanohjauksessa harjoitetaan tiedon etsintää oppiaineisiin ja jatko-opintoihin liittyen. Opintopolun käyttöä harjoitellaan yhteishakua varten.

Lukio

Lukiossa sähköiset ylioppilaskirjoitukset ohjaavat strategiaa ja lukion aikana harjoitellaan kokeissa tarvittavien ohjelmien käyttöä. Itse koejärjestelmää harjoitellaan jokaisen koeviikon yhteydessä ja oleellisia ohjelmia opitaan käyttämään opintojaksojen aikana. Myös yläkoulussa opittuja taitoja syvennetään ja laajennetaan digilaitteiden ja ohjelmistojen osa-alueilla. Tekoälyä opetellaan käyttämään tarkoituksenmukaisesti ja vastuullisesti, ei pelkästään kotitehtävien tekemiseen. Opettaja ohjeistaa sen, milloin tekoälyn käyttö on sallittua. Tekoälyä käytetään oppiaineiden sisällä niihin aiheisiin ja tehtäviin, joihin se sopii. Lukiossa jokaisella opiskelijalla on henkilökohtainen kone, jonka he vastaanottavat 1. vuosikurssin alussa. Ryhmänohjaajat huolehtivat, että opiskelijat kirjautuvat Office-tunnuksilla koneelle. Opiskelijat sitoutuvat huolehtimaan koneesta hyvin ja käyttämään sitä vain opiskelutarkoituksiin.