

DWELL

Kokonaisvaltainen lähestymistapa hyvinvointiin
laajemmassa digitaalisen koulutuksen ekosysteemissä



D3.1 FRAME-DWELL Viitekehys



**Euroopan unionin
osarahoittama**

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.

Sisällysluettelo

DWELL Opettajien digitaalisen hyvinvoinnin viitekehyksen yleiskatsaus	6
Johdanto	6
Viitekehyksen osa-alueet tiivistetysti	7
Taso 1 — Perustason osaaja	8
Taso 2 — Digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläs	11
Taso 1 — Perustason osaaja	14
A: Digitaaliset työvälineet ja niiden käyttöönotto	14
Yleiskuvaus	14
Oppimistulokset	14
B: Tietoisuus oppilaiden hyvinvoinnista	15
Yleiskuvaus	15
Oppimistulokset	16
C: Osallistava digitaalinen toiminta	17
Yleiskatsaus	17
Oppimistulokset	17
D: Tekoäly ja kriittinen digitaalinen lukutaito	19
Yleiskatsaus	19
Oppimistulokset	19
E: Hyvinvoinnista viestiminen	21
Yleiskatsaus	21
Oppimistulokset	21
Taso 2 — Digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläs	23
A: Hyvinvointilähtöinen suunnittelu	23
Yleiskatsaus	23
Oppimistulokset	24
B: Ennakoiva hyvinvoinnin tukeminen	25
Yleiskatsaus	25
Oppimistulokset	26
C: Osallistava ja mukautettu suunnittelu	27
Yleiskatsaus	27
Oppimistulokset	27
D: Edistynyt tekoälyn ja algoritmien lukutaito	29
Yleiskatsaus	29
Oppimistulokset	30

E: Digitaalisen hyvinvoinnin johtaminen.....	31
Yleiskatsaus.....	31
Oppimistulokset.....	32
DWELL Vanhempien digitaalisen hyvinvoinnin viitekehysten yleiskatsaus	33
Johdanto	34
Viitekehysten osa-alueet tiivistetysti	35
DWELL Vanhempien digitaalisen hyvinvoinnin viitekehys.....	36
A: Digitaalinen tietoisuus ja perheen turvallisuus	45
Yleiskatsaus	45
Oppimistulokset.....	45
B: Emotionaalisen ja sosiaalisen hyvinvoinnin tukeminen	46
Yleiskatsaus	46
Oppimistulokset.....	47
C: Terveelliset digitaaliset rutiinit ja rajat	48
Yleiskatsaus	48
Oppimistulokset.....	48
D: Tekoäly ja kriittinen digitaalinen lukutaito	49
Yleiskatsaus.....	49
Oppimistulokset.....	50
E: Algoritmien ja digitaalisten alustojen ymmärtäminen	51
Yleiskatsaus	51
Oppimistulokset.....	51
F: Osallistava tuki ja yhteistyö koulun kanssa	52
Yleiskatsaus	52
Oppimistulokset.....	52

Hankkeen perustiedot

Hankkeen nimi	Digitaalinen hyvinvointi: kokonaisvaltainen lähestymistapa hyvinvointiin digitaalisen koulutuksen ekosysteemissä
Lyhenne	DWELL
Hankenumero	101195998
Aloituspäivä	Huhtikuu 2025
Lopetus	Maaliskuu 2028
Nettisivut	https://dwell.projectsgallery.eu/
Hanketiimi	1. KOORDINAATTORI: EDITC LTD, KYPROS 2. KLS PARTNERS SPOLKA Z OGRANICZONA ODPOWIEDZIALNOSCIA (KLS), PUOLA 3. OY VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU - VASAYRKESHOGSKOLA AB (VAMK), SUOMI 4. DIMITRA EKPAIDEFTIKI SYMVOULEFTIKI - DIMITRA EDUCATION & CONSULTING (DIMITRA), KREIKKA 5. FONDATSIYA AKTA (ACTA FOUNDATION), BULGARIA 6. M.M.C MANAGEMENT CENTER LIMITED (MMC), KYPROS 7. INSPECTORATUL SCOLAR JUDETEAN ARAD (ARAD), ROMANIA 8. CYPRUS COMPUTER SOCIETY (CCS), KYPROS

Tuotoksen tiedot

Julkisuustaso	JULKINEN
Tuotoksen määräaika	30.9.2026
Työpaketti	WP3
Tuotoksen otsikko	D3.1 FRAME-DWELL Viitekehys
Vastuuorganisaatio	MMC
Tekijät	1. KOORDINAATTORI: EDITC LTD, KYPROS 2. KLS PARTNERS SPOLKA Z OGRANICZONA ODPOWIEDZIALNOSCIA (KLS), PUOLA 3. OY VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU - VASAYRKESHOGSKOLA AB (VAMK), SUOMI 4. DIMITRA EKPAIDEFTIKI SYMVOULEFTIKI - DIMITRA EDUCATION & CONSULTING (DIMITRA), KREIKKA 5. FONDATSIYA AKTA (ACTA FOUNDATION), BULGARIA 6. M.M.C MANAGEMENT CENTER LIMITED (MMC), KYPROS 7. INSPECTORATUL SCOLAR JUDETEAN ARAD (ARAD), ROMANIA
Tyyppi	Raportti
Tila	Valmis

DWELL Opettajien digitaalisen hyvinvoinnin viitekehyksen yleiskatsaus

Johdanto

DWELL-opettajien digitaalisen hyvinvoinnin viitekehys tarjoaa jäsenneilyn viitepohjan opettajien valmiuksien vahvistamiseen digitaalisten teknologioiden käytössä siten, että ne tukevat oppimista sekä samalla suojelevat ja edistävät oppilaiden hyvinvointia. Viitekehys perustuu ajatukseen, että digitaalinen opetus ei ole enää pelkästään teknistä osaamista, vaan siihen kuuluvat myös pedagoginen harkinta, osallisuuden edistäminen, eettinen vastuu sekä ymmärrys siitä, miten digitaaliset ympäristöt vaikuttavat tarkkaavaisuuteen, käyttäytymiseen, ihmissuhteisiin, psyykkiseen turvallisuuteen ja osallistumiseen.

Viitekehys on jäsenneilty kahdelle ammatillisen kehittymisen tasolle. Taso 1 – Perustason osaaja keskittyy digitaalisten välineiden vastuulliseen ja tarkoituksenmukaiseen käyttöönottoon päivittäisessä opetuksessa. Tällä tasolla painotetaan oppilaiden hyvinvoinnin huomioimista, tasapainoista osallistumista sekä turvallisia luokkahuonekäytäntöjä. Taso 2 – Digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläs laajentaa osaamistasoa johtajuuden, mentoroinnin, innovoinnin ja systeemisen kehittämisen suuntaan. Tavoitteena on, että opettajat voivat tukea kollegoitaan, vaikuttaa koulun toimintakulttuuriin sekä edistää kestävää digitaaliseen hyvinvointiin pohjautuvaa opetusta.

Nämä kaksi tasoa kuvaavat asteittain kehittyviä ammatillisia profiileja eivätkä pakollisia vaihteita, jotka jokaisen opettajan tulisi suorittaa. Eteneminen on kehityksellinen prosessi, jota voidaan tukea ammatillisella oppimisella, reflektoinnilla, digitaalisen hyvinvoinnin periaatteita soveltamalla sekä osallistamalla mentorointiin, yhteistyöhön ja koko kouluyhteisöä koskeviin kehittämistoimiin. Taso 2 edustaa siten edistynyttä ammatillista profiilia opettajille, jotka ottavat laajempia johtamis- ja mentorointivastuita. Sen ei tarvitse olla kaikkien opettajien tavoitetaso.

Molemmilla tasoilla viitekehys käsittelee viittä toisiinsa liittyvää osa-aluetta: digitaalisten työkalujen tarkoituksenmukaista käyttöönottoa, tietoisuutta oppilaiden hyvinvoinnista, osallistavia digitaalisia toimintoja, tekoälyä ja kriittistä digitaalista lukutaitoa sekä hyvinvointia tukevaa viestintää ja johtajuutta. Yhdessä nämä osa-alueet heijastavat kokonaisvaltaista näkemystä digitaalisesta hyvinvoinnista opetuksessa. Ne yhdistävät tietoja, taitoja ja osaamista, jotka auttavat opettajia luomaan oppimisympäristöjä, jotka ovat osallistavia, tasapainoisia, kriittisesti tiedostavia ja vastaavat oppijoiden moninaisiin tarpeisiin.

Asettamalla selkeät tavoitteet opettajien osaamisen kehittämiseksi DWELL-viitekehys tukee kouluja siirtymään hajanaisista teknologian käyttötavoista kohti johdonmukaisempia ja hyvinvointia edistäviä digitaalisia käytäntöjä. Sen tarkoituksena ei ole ainoastaan ohjata luokkahuoneessa tapahtuvaa opetusta, vaan myös vahvistaa yhteistyötä perheiden kanssa, edistää eettistä ja osallistavaa innovointia sekä tukea sellaisten kouluyhteisöjen rakentamista, joissa digitaalinen osallistuminen vahvistaa oppimista, resilienssiä, yhdenvertaisuutta ja pitkäaikaista hyvinvointia.

Viitekehyksen osa-alueet tiivistetysti

Osa-alue	Teema	Taso 1 — Perustason osaaja	Taso 2 — Digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläs
A	Digitaaliset työkalut ja niiden tarkoituksenmukainen käyttöönotto	Käyttää digitaalisia työkaluja selkeän pedagogisen tarkoituksen mukaisesti; noudattaa koulun toimintaperiaatteita johdonmukaisesti	Suunnittelee hyvinvointia tukevia oppimisympäristöjä; kehittää innovatiivisia tapoja integroida digitaalisia ratkaisuja opetukseen
B	Tietoisuus oppilaiden hyvinvoinnista	Tunnistaa digitaalisen kuormituksen merkkejä; rakentaa toimivia digitaalisia käytäntöjä; luo terveellisiä digitaalisia toimintatapoja	Johtaa ennakoivasti hyvinvointia tukevia toimenpiteitä; rakentaa koko kouluyhteisön hyvinvointia suojaavaa toimintakulttuuria
C	Osallistava digitaalinen toiminta	Soveltaa opetusta erityistä tukea tarvitseville oppilaille; kaventaa digitaalista eriarvoisuutta	Soveltaa edistyneesti opetuksen universaalin suunnittelun (UDL) periaatteita; johtaa osallistavien digitaalisten oppimiskäytäntöjen kehittämistä; mentoroi kollegoita.
D	Tekoäly ja kriittinen digitaalinen lukutaito	Ohjaa tekoälyn vastuulliseen käyttöön; opettaa lähteiden arviointia	Johtaa tekoälyn eettistä käyttöä koskevia ohjelmia; suunnittelee tekoälyn arviointikäytäntöjä; vaikuttaa linjauksiin
E	Hyvinvointia tukeva viestintä ja johtajuus	Viestii digitaaliseen toimintaan liittyvistä odotuksista oppilaille ja perheille	Johtaa eri sidosryhmiä yhdistäviä hyvinvointialoitteita; vaikuttaa koulun ja koulutusjärjestelmän toimintalinjauksiin

Taso 1 — Perustason osaaja

Tällä tasolla opettajat hyödyntävät digitaalisia teknologioita vastuullisesti ja oppilaiden hyvinvoinnin huomioiden. He käyttävät digitaalisia työkaluja tarkoituksenmukaisesti, noudattavat koulun toimintaperiaatteita sekä osoittavat perustason osaamista osallistavassa ja kriittisessä digitaalisessa pedagogiikassa. Taso vastaa laajasti DigCompEdu B1-tasoa (integroija), mutta korostaa erityisesti digitaalisen hyvinvoinnin näkökulmaa.

TASO 1 — Perustason osaaja			
Osa-alue	TIETO Mitä opettajat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä opettajat osaavat	OSAAMINEN Mitä opettajat tekevät käytännön työssä
A Digitaaliset työvälineet ja niiden käyttöönotto	Ymmärtää keskeisten digitaalisten työkalujen pedagogisen tarkoituksen: ymmärtää teknologian vaikutukset oppilaiden hyvinvointiin psyykkisestä, kognitiivisesta ja behavioraalisesta näkökulmasta; tuntee koulun digitaaliset toimintaperiaatteet sekä DigCompEdu-periaatteet.	Valitsee digitaaliset työkalut oppimistavoitteiden ja hyvinvointiin liittyvien näkökulmien perusteella; käyttöönottaa digitaalisia rutiineja; hyödyntää digitaalisia ja ei-digitaalisia menetelmiä; noudattaa johdonmukaisesti koulun puhelin- ja laitekäytäntöjä.	Suunnittelee oppitunnit siten, että digitaalisten välineiden käytöllä on selkeä pedagoginen tarkoitus; ylläpitää ennakoitavia digitaalisia toimintatapoja; järjestää suunnitelmallisesti ruuduttomia työskentelyjaksoja; hyödyntää digitaalisia työkaluja oppimisen tukemiseen ja rikastamiseen sen sijaan, että ne korvaisivat opiskelun.
B Tietoisuus oppilaiden hyvinvoinnista	Tunnistaa digitaalisen kuormituksen merkit, pakonomaisen käytön ja ruutuväsymyksen; ymmärtää, miten liiallinen tai pirstaleinen digitaalisten välineiden käyttö vaikuttaa keskittymiseen, mielialaan ja sosiaaliseen käyttäytymiseen; tuntee digitaalisiin	Seuraa oppilaiden hyvinvointiin liittyviä merkkejä; mukauttaa ruutuajan määrää havaittujen tarpeiden perusteella; sisällyttää opetukseen taukoja, jotka tukevat tunteiden säätelyä; viestii selkeästi digitaalisen toiminnan rajoista.	Muokkaa ennakoivasti luokkahuoneen digitaalista oppimisympäristöä oppilaiden hyvinvoinnin turvaamiseksi; reagoi tarkoituksenmukaisesti digitaalisten laitteiden käyttöön liittyviin yksilöllisiin kuormituksen merkkeihin; toimii terveiden digitaalisten toimintatapojen esimerkkinä.

TASO 1 — Perustason osaaja			
Osa-alue	TIETO Mitä opettajat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä opettajat osaavat	OSAAMINEN Mitä opettajat tekevät käytännön työssä
	ympäristöihin liittyvän stressin sekä itsesäätelyn perusteet.		
C Osallistava digitaalinen toiminta	Tuntee universaalin oppimisen suunnittelun (UDL) periaatteet; tiedostaa digitaalisen kuilun sekä sen saatavuuteen liittyvät eriarvoisuudet; ymmärtää, että neurokirjon oppijat, joilla esim. autismin ja ADHD:n piirteitä tai lukivaikeuksia voivat kokea digitaalisen oppimisen eri tavoin; tuntee teknologiset apuvälineet.	Mukauttaa digitaalisia tehtäviä oppilaiden moninaisten tarpeiden mukaisesti; vähentää tehtävien suunnittelussa tarpeetonta kognitiivista kuormitusta; tarjoaa tukea ja ohjausta oppilaille, joilla on heikommat digitaaliset taidot; varmistaa, että kaikilla oppilailla on pääsy tarvittaviin laitteisiin.	Mukauttaa digitaalisia toimintoja erityistä tukea tarvitsevien oppilaiden tarpeisiin; varmistaa yhdenvertaiset mahdollisuudet osallistumiseen; hyödyntää eriyttävää opetusta digitaalisia ratkaisuja sisältävässä opetuksessa; tunnistaa saavutettavuuteen ja laitteiden saatavuuteen liittyviä esteitä sekä raportoi niistä asianmukaisesti.
D Tekoäly ja kriittinen digitaalinen lukutaito	Ymmärtää, miten tekoälytyökalut toimivat ja millaisia riskejä niiden käyttöön liittyy opetuksessa; tuntee menetelmät lähteiden arviointiin ja faktojen tarkistukseen; ymmärtää algoritmien toimintaperiaatteet.	Ohjaa oppilaita käyttämään tekoälytyökaluja vastuullisesti ja kriittisesti; sisällyttää opetukseen lähteiden tarkistamiseen ja tiedon varmentamiseen liittyviä tehtäviä; opettaa erottamaan luotettavan ja epäluotettavan digitaalisen tiedon toisistaan; suunnittelee oppimistehtäviä, jotka edellyttävät itsenäistä ajattelua.	Sisällyttää medialukutaitoa kehittäviä tehtäviä osaksi tavallista opetusta; haastaa oppilaiden liiallista luottamusta tekoälyyn; opettaa digitaalisten lähteiden kriittistä arviointia; varmistaa, että oppilaat ymmärtävät tekoälyn eettisen ja vastuullisen käytön koulutehtävissä.
E Hyvinvoinnista viestiminen	Ymmärtää kodin ja koulun välisen yhteistyön merkityksen digitaalisen hyvinvoinnin tukemisessa; tuntee tutkimusnäyttöön perustuvia viestintätapoja perheiden	Viestii selkeästi digitaalisten välineiden käyttöön liittyvistä odotuksista ja toimintatavoista oppilaille sekä heidän huoltajilleen; käyttää helposti ymmärrettävää	Osallistaa perheet kumppaneina digitaalisen hyvinvoinnin edistämiseen; ylläpitää säännöllistä viestintää kodin ja koulun välillä; osallistuu koko kouluyhteisön laajuisiin

TASO 1 — Perustason osaaja			
Osa-alue	TIETO Mitä opettajat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä opettajat osaavat	OSAAMINEN Mitä opettajat tekevät käytännön työssä
	osallistamisesta digitaalisiin riskeihin liittyvissä asioissa; tiedostaa, miten kodin ruutuaika voi vaikuttaa oppilaiden suoriutumiseen koulussa.	ja saavutettavaa kieltä keskusteltaessa digitaalisesta turvallisuudesta; jakaa huoltajille ajankohtaista ja tarkoituksenmukaista tietoa ruutuajan hallinnasta sekä digitaalisista toimintatavoista.	huoltajille suunnattuun viestintään digitaaliseen terveyteen liittyen.

Taso 2 — Digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläs

Tällä tasolla opettajat toimivat digitaaliseen hyvinvointiin pohjautuvan opetuksen suunnannäyttäjinä, kehittäjinä ja mentoreina. He uudistavat käytäntöjä, suunnittelevat opetusta ennakkoivasti sekä toimivat kollegoiden ja esihenkilöiden asiantuntijatukena. Taso vastaa laajasti DigCompEdu B2-C1-tasoa (asiantuntija/johtaja), painottaen erityisesti digitaaliseen hyvinvointiin ja johtajuuteen.

TASO 2 — Digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläs			
Osa-alue	TIETO Mitä opettajat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä opettajat osaavat	OSAAMINEN Mitä opettajat tekevät käytännön työssä
A Hyvinvointi-lähtöinen suunnittelu	Ymmärtää hyvinvointia tukevan digitaalisen pedagogiikan sekä siihen liittyvän tutkimusnäytön; ymmärtää tarkkaavaisuuteen, muistiin ja kognitiiviseen kuormitukseen liittyviä neurotieteellisiä periaatteita; tuntee keskeiset kansainväliset viitekehykset ja mallit, kuten DigCompEdu, DigComp 2.2 sekä OECD:n digitaalisen hyvinvoinnin mallit.	Suunnittelee oppimiskokonaisuuksia, jotka tukevat aktiivisesti syvällistä oppimista ja tunteiden säätelyä; soveltaa opetuksen universaalin suunnittelun (UDL) periaatteita systemaattisesti eri oppiaineissa; kehittää innovatiivisia ja digitaalista hyvinvointia edistäviä oppimiskokemuksia; arvioi ja kehittää digitaalisia oppituntisuunnitelmia	Luo johdonmukaisesti pedagogisesti tarkoituksenmukaisia ja tasapainoisia digitaalisia oppimisympäristöjä; saa myönteistä palautetta oppilailta ja kollegoilta; toimii kollegoille asiantuntijatukena digitaalista hyvinvointia edistävien oppimisympäristöjen ja oppimiskokemusten suunnittelussa.
B Ennakoiva hyvinvoinnin tukeminen	Ymmärtää digitaalisen kuormituksen, pitkittyneen stressin, unen häiriintymisen ja hyvinvointiriskien kasautumisen taustalla vaikuttavat mekanismit; ymmärtää digitaalisen hyvinvoinnin systeemisen luonteen koulun, kodin ja yhteisön välillä; tunnistaa tilanteet, joissa oppilas tulee ohjata tuen piiriin.	Johtaa henkilöstön koulutusta hyvinvointia tukevasta pedagogiikasta; suunnittelee ja toteuttaa koko kouluyhteisöä koskevia digitaalisen hyvinvoinnin kehittämisaloitteita; kehittää ja ottaa käyttöön oppilaiden hyvinvointiin liittyvien indikaattoreita; koordinoi tukitoimiin ohjaamisen käytäntöjä.	Edistää koko kouluyhteisön kattavaa digitaalista hyvinvointia edistävän kulttuurin rakentumista; osoittaa toiminnallaan mitattavissa olevia myönteisiä vaikutuksia oppilaiden hyvinvointiin; tunnistetaan digitaalisen hyvinvoinnin edistäjänä kouluyhteisön sisällä.

TASO 2 — Digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläs			
Osa-alue	TIETO Mitä opettajat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä opettajat osaavat	OSAAMINEN Mitä opettajat tekevät käytännön työssä
C Osallistava ja mukautettu suunnittelu	Tietää oppimisen universaalin suunnittelun (UDL) periaatteet ja niiden soveltamisen digitaalisissa oppimisympäristöissä; ymmärtää tutkimukseen perustuvan näytön neurokirjon oppilaiden ja digitaalisen oppimisen välillä; tuntee avustavien teknologioiden nykyiset ratkaisut sekä erityistä tukea tarvitsevia oppijoita koskevan lainsäädännön ja ohjeistuksen.	Suunnittelee täysin esteettömiä digitaalisia oppimateriaaleja; hyödyntää systemaattisesti avustavia teknologioita erityistä tukea tarvitsevien oppilaiden tukemisessa; kehittää yhteistyössä erityisopettajien kanssa eriytettyjä digitaalisia oppimispolkuja; tukee kollegoiden osaamisen kehittämistä monimuotoisessa digitaalisessa oppimisessa.	Mentoroi kollegoita monimuotoisen digitaalisen oppimisen suunnittelussa; seuraa ja dokumentoi erityistä tukea tarvitsevien oppilaiden digitaaliseen hyvinvointiin liittyviä tuloksia; varmistaa, että koko koulun digitaaliset oppimateriaalit täyttävät saavutettavuusvaatimukset; toimii neurokirjon omaavien oppilaiden puolestapuhujana koulun digitaaliin linjauksiin liittyvissä päätöksessä.
D Edistynyt tekoälyn ja algoritmien lukutaito	Ymmärtää tekoälyn eettiset kysymykset opetuksessa; tietää, miten suosittelualgoritmit muokkaavat oppilaiden käyttäytymistä ja uskomuksia; ymmärtää generatiivisen tekoälyn vaikutukset akateemiseen rehellisyyteen, kognitiiviseen kehitykseen sekä arvioinnin luotettavuuteen.	Arvioi, valitsee ja ottaa tekoälytyökaluja opetuskäyttöön eettisesti ja kriittisesti; suunnittelee arviointikäytäntöjä, joiden luotettavuus säilyy myös tekoälyn aikakaudella; järjestää henkilöstölle ja oppilaille koulutuksia tekoälyn etiikasta sekä algoritmien vaikutuksista; tulkitsee ja soveltaa tekoälyn osaamisen viitekehyksiä	Johtaa koko kouluyhteisön kattavaa tekoälylukutaito-ohjelmaa; kehittää oikeudenmukaisia ja johdonmukaisia arviointikäytäntöjä tekoälyn aikakaudelle; toimii koulun asiantuntijana tekoälyn eettiseen käyttöön liittyen; osallistuu paikalliseen tai kansalliseen keskusteluun tekoälyn käytöstä opetuksessa.
E Digitaalisen hyvinvoinnin johtaminen	Tietää eri sidosryhmien välisten yhteistyön toimintamalleja; tuntee kansalliset ja EU:n digitaalista koulutusta koskevat politiikkakehykset, kuten EU:n digitaalisen	Kehittää rakenteellisia ohjelmia perheiden sitouttamisesta digitaalisen hyvinvoinnin edistämiseen; varmistaa, että koulun digitaaliset käytännöt ovat linjassa kansallisten	Asemoi koulun digitaalista hyvinvointia edistävänä oppimisyhteisönä; Saa muutoksia aikaan päätöksentekotasolla; mentoroi opettajia sekä omassa koulussa että

TASO 2 — Digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläs			
Osa-alue	TIETO Mitä opettajat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä opettajat osaavat	OSAAMINEN Mitä opettajat tekevät käytännön työssä
	koulutuksen toimintasuunnitelma, kansalliset digitaaliset strategiat; tuntee perheiden digitaalista lukutaitoa käsittelevän tutkimuksen sekä yhteisön sitouttamisen keskeiset teoriat	ohjeistusten kanssa; johtaa eri toimialojen välisiä digitaalisen hyvinvoinnin työryhmiä; laatii organisaation digitaalista hyvinvointia koskevia toimintaperiaatteita ja linjauksia.	laajemmin; rakentaa ja ylläpitää kestäviä yhteistyökumppanuuksia perheiden, yhteisöjen ja poliittisten toimijoiden kanssa.

Taso 1 — Perustason osaaja

A: Digitaaliset työvälineet ja niiden käyttöönotto

Yleiskuvaus

Perustason osaajan tasolla opettaja toimii integroijana (vastaa DigCompEdu B1-tasoa). Rooli keskittyy digitaalisten teknologioiden vastuulliseen hyödyntämiseen koulun toimintaperiaatteita noudattaen sekä järjestelmällisesti käytäntöjä toteuttaen. Opettaja varmistaa, että jokaisella digitaalisen teknologian käyttötilanteella on selkeä pedagoginen tarkoitus, ja seuraa aktiivisesti teknologian käytön välittömiä vaikutuksia oppilaiden hyvinvointiin.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää digitaalisten työkalujen pedagogisen tarkoituksen ja miten niiden käyttö voi tukea oppimistavoitteiden saavuttamista.
2. Ymmärtää, miten digitaaliset teknologiat voivat vaikuttaa oppilaiden psyykkiseen, kognitiiviseen ja behavioraaliseen hyvinvointiin sekä miten teknologiapainotteiset opetuskäytännöt voivat lisätä opettajien digitaalista työkuormitusta ja teknostressiä.
3. Tietää digitaaliin teknologioihin liittyvät koulun toimintaperiaatteet ja ohjeistukset, mukaan lukien henkilökohtaisten laitteiden ja puhelinten käyttöä koskevat käytännöt.
4. Ymmärtää DigiCompEdu B1 -tason (integroija) periaatteet ja niiden merkityksen tarkoituksenmukaisessa teknologian integroinnissa.
5. Tunnistaa yleiset ruutuväsymyksen ja silmien rasittumisen fyysiset ja psykologiset oireet.
6. Tunnistaa digitaaliseen kuormitukseen ja pakonomaiseen teknologian käyttöön liittyvät käyttäytymismallit.
7. Tietää digitaalisten ja ei-digitaalisten oppimismenetelmien tasapainoisen yhdistämisen merkityksen opetuksessa.
8. Tietää perustason strategiat kognitiivisen kuormituksen vähentämiseksi ja oppilaiden tukemiseksi teknologiapainotteisissa oppimistilanteissa.

Taidot

1. Osaa valita digitaaliset työkalut oppimistavoitteiden, niiden mahdollisten hyvinvointivaikutusten sekä yksityisyyden suojaan ja tietosuojaan liittyvien vaatimusten perusteella.
2. Osaa toteuttaa jäsenneltyjä digitaalisia toimia, jotka edistävät ennakoitavuutta, tasapainoista teknologian käyttöä sekä kestäviä digitaalisia käytäntöjä sekä oppilaille että opettajille.
3. Osaa soveltaa johdonmukaisesti ja oikeudenmukaisesti koulun toimintaperiaatteita sekä luokahuoneen sääntöjä, jotka liittyvät puhelinten ja muiden digilaitteiden käyttöön.
4. Järjestää ruuduttomia työskentelyjaksoja, jotka tukevat kognitiivista palautumista ja oppilaiden hyvinvointia.

5. Osaa tasapainottaa ja mukauttaa digitaalisten ja ei-digitaalisten oppimismenetelmien käyttöä siten, että ne tukevat monipuolisia oppimiskokemuksia, oppilaiden sitoutumista ja hyvinvointia.
6. Osaa havainnoida oppilaiden hyvinvointiin liittyviä merkkejä, kuten väsymystä, vetäytymistä tai kuormituksen oireita digitaalisten oppimistuokioiden aikana.
7. Viestii selkeästi digitaaliin rajoihin ja teknologian vastuulliseen käyttöön liittyvistä odotuksista.

Osaaminen

1. Suunnittelee oppimistilanteita, joissa digitaalisia välineitä käytetään harkitusti ja niin, että ne aidosti tukevat oppimista.
2. Luo selkeitä ja hyvinvointia tukevia digitaalisia oppimisympäristöjä johdonmukaisten toimintatapojen ja tehokkaan luokkahuoneen hallinnan avulla.
3. Hyödyntää digitaalisia teknologioita merkityksellisen opettaja-oppilas- sekä vertaisvuorovaikutuksen vahvistamiseen samalla huolehtien tasapainoisesta osallistumisesta.
4. Edistää terveellisiä digitottumuksia, huolehtii selkeistä pelisäännöistä digilaitteiden käytössä ja käyttää itse teknologiaa tavalla, joka tukee omaa työhyvinvointia ja jaksamista.
5. Huomioi oppilaiden hyvinvointiin liittyvät näkökulmat digitaalisten teknologioiden käytöstä luokkahuoneessa koskevassa päätöksenteossa.

B: Tietoisuus oppilaiden hyvinvoinnista

Yleiskuvaus

Perustason osaajan tasolla opettajat osoittavat perustason osaamista digitaalisten teknologioiden vastuullisessa hyödyntämisessä sekä oppilaiden hyvinvoinnin huomioon ottamisessa. He käyttävät digitaalisia työkaluja tarkoituksenmukaisesti, noudattavat koulun ohjeita ja toimintaperiaatteita sekä tukevat osallistavaa, tasapainoista ja hyvinvointia edistävää digitaalista osallistumista osana päivittäistä opetustyötä.

Opettajat ymmärtävät, että digitaalisesti tuetut oppimisympäristöt voivat vaikuttaa oppilaiden tunne-elämän, kognitiiviseen, behavioraaliseen, sosiaaliseen, fyysiseen ja psyykkiseen hyvinvointiin. He tunnistavat digitaalisen kuormituksen, ruutuväsymyksen ja epäterveiden digitaalisten toimintatapojen yleiset merkit sekä tiedostavat, miten liiallinen, pirstaleinen tai puutteellisesti hallittu teknologian käyttö voi vaikuttaa oppijoiden hyvinvointiin, osallistumiseen ja sitoutumiseen.

Opettajat soveltavat digitaalisesti tuetuissa oppimisympäristöissä hyvinvointia tukevia peruslähtökohtia. He tukevat oppilaiden tarkkaavaisuutta, itesääätelyä, emotionaalista turvallisuutta ja tasapainoista digitaalista osallistumista tarkoituksenmukaisten pedagogisten ratkaisujen, luokkahuonekäytäntöjen ja vastuullisen teknologian käytön avulla.

Tällä tasolla opettajat tiedostavat, että oppilaat voivat reagoida digitaaliin vaatimuksiin eri tavoin, ja ymmärtävät opetuskäytäntöjen mukauttamisen merkityksen terveellisen, turvallisen ja kestävä digitaalisen osallistumisen tukemisessa.

Opettajat osoittavat perustason ammatillista vastuuta luomalla tukevia ja tasapainoisia digitaalisesti tuettuja oppimisympäristöjä sekä toimimalla terveiden ja vastuullisten digitaalisten toimintatapojen esimerkkinä omassa opetustyössään.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Tunnistaa oppilailla esiintyvät digitaalisen kuormituksen, pakonomaisen digitaalisten palvelujen käytön ja ruutuväsymyksen yleiset merkit ja piirteet.
2. Ymmärtää, miten liiallinen, pirstaleinen tai pitkäkestoinen digitaalisten välineiden käyttö voi vaikuttaa oppilaiden tarkkaavaisuuteen, keskittymiskykyyn, mielialaan, käyttäytymiseen, osallistumiseen, väsymykseen ja sosiaaliseen vuorovaikutukseen.
3. Ymmärtää stressin, itsesäätelyn ja psyykkisen hyvinvoinnin merkityksen digitaalisesti tuetuissa oppimisympäristöissä.
4. Ymmärtää, kuinka ennakoitavat digitaaliset toimintatavat ja tasapainoiset teknologian käyttötottumukset voivat tukea oppilaiden hyvinvointia.
5. Tunnistaa oppilaiden välisiä eroja siinä, miten he reagoivat digitaalisiin vaatimuksiin, ärsyketulvaan ja digitaalisesti tuettuihin oppimiskokemuksiin.
6. Ymmärtää, miten luokkahuonekäytännöt ja digitaalisesti tuetut oppimistoiminnot voivat edistää terveellistä ja kestävä digitaalista osallistumista.

Taidot

1. Käyttää käyttäytymiseen, tunne-elämään ja osallistumiseen liittyviä havaintoja tunnistaa digitaalisen väsymyksen, kuormituksen tai oppimisesta irtautumisen merkkejä oppimistoimintojen aikana.
2. Mukauttaa ruutuajan määrää, oppitunnin etenemistähtia ja tehtävien kuormittavuutta oppilaiden hyvinvointiin liittyvien havaintojen perusteella.
3. Toteuttaa digitaalisesti tuettuja oppimistoimintoja siten, että niihin sisältyy tarkoituksenmukaisia taukoja, hengähdyshetkiä ja ruuduttomia työskentelyjaksoja tarkkaavaisuuden, tunteiden säätelyn ja fyysisen hyvinvoinnin tukemiseksi.
4. Viestii selkeästi ja johdonmukaisesti digitaalisiin pelisääntöihin, ruutujen käyttöön ja tasapainoiseen osallistumiseen liittyvistä odotuksista sekä ylläpitää niitä opetustilanteissa.
5. Hyödyntää yksinkertaisia hyvinvoinnin seuranta- ja arviointimenetelmiä sekä reflektiokysymyksiä osana digitaalisesti tuettuja oppimistoimintoja.
6. Yhdistää digitaalisia ja ei-digitaalisia oppimismenetelmiä tasapainoisen oppimiseen osallistumisen tukemiseksi.
7. Käyttää digitaalisia työkaluja tavoilla, jotka minimoivat tarpeettomat häiriötekijät ja kognitiivisen kuormituksen.
8. Toteuttaa koulun ohjeistuksia ja luokkahuoneen toimintaperiaatteita, jotka edistävät terveellistä, turvallista ja tasapainoista digitaalista osallistumista.

Osaaminen

1. Luo tasapainoisia ja digitaalisesti tuettuja oppimisympäristöjä, joissa oppilaiden hyvinvointi on keskeinen lähtökohta.
2. Osoittaa tietoon perustuvaa ja vastuullista pedagogista päätöksentekoa, joka tukee oppilaiden hyvinvointia digitaalisesti tuetuissa oppimistilanteissa.

3. Toimii tarkoituksenmukaisesti, ammatillisesti ja oppilaan tarpeet huomioiden tilanteissa, joissa ilmenee digitaaliseen käyttöön liittyviä kuormituksen, ahdistuksen tai oppimisesta irtautumisen merkkejä.
4. Edistää terveellisiä, tasapainoisia ja vastuullisia digitaalisia toimintatapoja omalla päivittäisellä ammatillisella toiminnallaan.
5. Suunnittelee digitaalisesti tuettuja opetus- ja luokanhallintakäytäntöjä oppilaiden hyvinvointi huomioon ottaen.

C: Osallistava digitaalinen toiminta

Yleiskatsaus

Perustason osaajan tasolla opettajat ymmärtävät, että digitaalinen osallisuus on keskeinen osa merkityksellistä digitaalista osaamista. Tämä osa-alue kattaa oppimisen universaalin suunnittelun (UDL) periaatteiden ennakoivan soveltamisen aisti- ja kognitiivisten esteiden vähentämiseksi sekä sen varmistamiseksi, että digitaaliset oppimiskokonaisuudet ovat riittävän joustavia vastaamaan monenlaisten oppijoiden tarpeisiin. Tämä on erityisen tärkeää neurokirjon oppijoille, kuten autismikirjoon kuuluville, ADHD-häiriöisille sekä lukivaikeuden omaaville oppilaille, jotka voivat digitaalisesti kuormittavissa ympäristöissä kohdata tavallista suurempaa kognitiivista kuormitusta, informaatiotulvaa sekä viestintään liittyviä haasteita.

Tällä tasolla opettajat oppivat tunnistamaan ja ymmärtämään digitaalista kuilua sekä siihen liittyviä eriarvoisuuden muotoja. He tiedostavat, että eriarvoisuutta ei synny ainoastaan laitteiden tai verkkoyhteyksien puutteesta, vaan myös merkittävistä eroista digitaalisissa taidoissa sekä kodin tarjoamassa tuessa. Nämä tekijät voivat lisätä erityisesti heikommassa asemassa olevien oppilaiden syrjäytymisriskiä. Painopiste on digitaalisten työkalujen tarkoituksenmukaisessa käytössä siten, että niitä hyödynnetään oppimista tukevin välineinä eikä oletusarvoisina toimintaympäristöinä. Tavoitteena on varmistaa, että teknologia edistää osallistumista eikä luo uusia poissulkemisen muotoja.

Opettajat oppivat hyödyntämään avustavien teknologioiden perusratkaisuja sekä tarjoamaan kohdennettua tukea oppilaille, joiden digitaaliset valmiudet tai tekninen itsevarmuus ovat vielä kehittymässä. Näin voidaan ehkäistä turhautumista ja oppimisesta irtautumista, jotka usein liittyvät puutteellisiin digitaalisiin taitoihin. Lisäksi opettajat oppivat hyödyntämään monimuotoisia digitaalisia osallistumismahdollisuuksia, kuten keskustelutoimintoja, yhteiskirjoittamista ja digitaalisia yhteistyöalustoja, tarjotakseen vaihtoehtoisia osallistumisen tapoja oppilaille, jotka saattavat kokea sosiaalista jännitystä, vetäytymistä tai epävarmuutta perinteisissä luokahuonetilanteissa.

Tällä tasolla opettaja ottaa ammatillisen vastuun tasapainoisen, saavutettavan ja hyvinvointia tukevan digitaalisen oppimisympäristön rakentamisesta sekä varmistaa, että jokaisella oppijalla on yhdenvertaiset mahdollisuudet osallistua.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää digitaalisen kuilun eri ulottuvuudet, mukaan lukien laitteiden ja verkkoyhteyksien saatavuuteen, digitaalisiin taitoihin sekä teknologian käytön laatuun liittyvät eriarvoisuudet.
2. Ymmärtää, että neurokirjon oppilaat voivat kokea digitaalisesti tuetut oppimisympäristöt eri tavoin.

3. Tietää tavallisimmilla opetuksessa käytettävillä laitteilla ja digitaalisilla alustoilla saatavilla olevat avustavien teknologioiden perustyyppit sekä sisäänrakennetut saavutettavuusominaisuudet.
4. Ymmärtää, kuinka oppilaiden digitaalinen osaaminen voi vaikuttaa heidän emotionaaliseen hyvinvointiinsa, osallisuuteensa ja kuulumisen tunteeseen.
5. Ymmärtää, miten sosioekonomiset tekijät ja kotiympäristö voivat vaikuttaa oppilaiden mahdollisuuksiin osallistua digitaalisiin kotitehtäviin ja etäoppimiseen.
6. Tietää koulun toimintaperiaatteet, tukimuodot ja ohjauskäytännöt, joita käytetään digitaalisten saavutettavuusesteiden poistamiseen ja erityisen teknologisen tuen järjestämiseen.
7. Ymmärtää, miten monimuotoinen digitaalinen sisältö, jossa yhdistetään tekstiä, ääntä ja visuaalisia elementtejä, voi tukea erilaisia aisti- ja tiedonkäsittelyn tarpeita sekä moninaisten oppilaiden oppimista.

Taidot

1. Osaa eriyttää digitaalisia oppimistehtäviä tarjoamalla erilaisia haaste- ja tukitasoja oppilaiden yksilöllisten tarpeiden mukaisesti.
2. Mukauttaa digitaalisten oppimistoimintojen suunnittelua vähentääkseen kognitiivista kuormitusta varmistamalla selkeät ohjeet sekä minimoimalla tarpeettoman aisti- ja informaatiokuormituksen.
3. Tarjoaa kohdennettua ohjausta, tukea ja lyhyitä opetustuokioita oppilaille, jotka tarvitsevat apua digitaalisten perustaitojen, kuten oppimisalustojen käytön ja tiedostojen hallinnan omaksumisessa.
4. Ottaa käyttöön ja hyödyntää saavutettavuusominaisuuksia, kuten puheeksi lukemista, tekstityksiä ja korkean kontrastin näyttöasetuksia, tukeakseen erilaisia aisti- ja oppimistarpeita omaavia oppijoita digitaalisesti tuetuissa oppimisympäristöissä.
5. Suunnittelee luokahuonekäytäntöjä, jotka takaavat yhdenvertaiset osallistumismahdollisuudet myös niille oppilaille, joilla ei ole omaa laitetta tai luotettavaa digitaalista yhteyttä koulun ulkopuolella.
6. Tunnistaa tekniisiin haasteisiin liittyviä turhautumisen käyttäytymis- ja tunnereaktioita sekä tarjoaa oikea-aikaista ja mahdollisimman vähän kuormittavaa tukea oppimiseen sitoutumisen ylläpitämiseksi.
7. Valitsee ja hyödyntää digitaalisia oppimateriaaleja ja -resursseja, jotka tarjoavat monipuolisia esitystapoja ja ovat saavutettavia erilaisilla laitteilla sekä erilaisissa oppimistilanteissa.
8. Edistää kunnioittavaa vertaisoppimista ja yhteistyötä oppilaiden välillä riippumatta heidän digitaalisesta itsevarmuudestaan tai osaamistasostaan.

Osaaminen

1. Mukauttaa johdonmukaisesti digitaalisesti tuettuja oppitunteja siten, että jokainen oppilas voi lähtötasostaan, valmiuksistaan tai tuen tarpeistaan riippumatta osallistua oppimiseen merkityksellisellä tavalla.
2. Tunnistaa ennakoivasti digitaaliseen saavutettavuuteen liittyviä esteitä. Edistää oppilaiden tarvitsemien resurssien saatavuutta ja ehkäisee digitaaliseen eriarvoisuuteen liittyvää syrjäytymistä.
3. Edistää positiivista luokahuonekulttuuria, jossa erilaisia digitaalisia taitotasoja arvostetaan, kunnioitetaan ja tuetaan.
4. Hyödyntää moninaisten oppijoiden palautetta digitaalisten oppimisympäristöjen ja oppimiskokonaisuuksien suunnittelussa ja kehittämisessä.

D: Tekoäly ja kriittinen digitaalinen lukutaito

Yleiskatsaus

Perustason osaajan tasolla opettajilla on hyvä ymmärrys tekoälystä, digitaalisista informaatioympäristöistä sekä niiden vaikutuksista opetukseen ja oppimiseen. He tunnistavat sekä tekoälytyökalujen tarjoamat mahdollisuudet oppimisen tukemisessa että niihin liittyvät riskit, kuten misinformaation, vinoutuneet tai epäluotettavat tuotokset, tietosuojaan liittyvät huolenaiheet, algoritmien vaikutukset, suodatuskuplat sekä liiallisen luottamisen automatisoidusti tuotettuun sisältöön.

Tällä tasolla opettajilta ei edellytetä tekoälyn syvällistä asiantuntijaosaamista. He osaavat kuitenkin käyttää tekoälyä ja muita digitaalisia työkaluja selkeästi määriteltyihin pedagogisiin tarkoituksiin koulun toimintaperiaatteiden, oppilaiden suojelua koskevien vaatimusten, ikätasoisien käytön sekä eettisten periaatteiden mukaisesti. Opettajat tukevat oppilaita tekoälyn vastuullisessa, kriittisessä ja läpinäkyvässä käytössä sekä auttavat heitä ymmärtämään eron tekoälyn käyttämisen oppimisen tukena ja sen käyttämisen oppimisen korvikkeena.

Opettajat ohjaavat oppilaita lähteiden arvioinnissa, tiedon paikkansapitävyyden tarkistamisessa sekä vastuullisessa tiedonkäytössä. He kannustavat oppilaita tarkastelemaan kriittisesti digitaalisen ja tekoälyn tuottaman sisällön alkuperää, luotettavuutta, tarkkuutta, merkityksellisyyttä ja mahdollisia vinoumia. Lisäksi he auttavat oppilaita ymmärtämään, miten digitaaliset alustat ja algoritmit voivat vaikuttaa siihen, mitä käyttäjät näkevät, uskovat ja mihin he kiinnittävät huomiota.

Tämä osaaminen on erityisen tärkeää, sillä oppilaat oppivat, viestivät ja muodostavat näkemyksiään yhä enemmän tekoälyn välittämässä ja algoritmien ohjaamissa informaatioympäristöissä. Ilman asianmukaista ohjausta oppilaat voivat altistua virheelliselle tiedolle, manipuloinnille, vinoutuneelle sisällölle, tietosuojariskeille, akateemisen rehellisyyden ongelmille, kriittisen ajattelun heikkenemiselle sekä passiiviselle riippuvuudelle tekoälyn tuottamista vastauksista. Opettajilla onkin keskeinen rooli oppilaiden harkintakyvyn, itseluottamuksen ja digitaalisen resilienssin vahvistamisessa, jotta he voivat toimia turvallisesti, eettisesti ja kriittisesti nyky-yhteiskunnassa.

Tällä tasolla painopiste on tekoälyn ja digitaalisen tiedon turvallisessa, vastuullisessa, osallistavassa ja hyvinvointia tukevassa käytössä osana päivittäistä opetusta. Opettajat edistävät kriittistä ajattelua, oppilaan toimijuutta, akateemista rehellisyyttä ja tietoista osallistumista sekä varmistavat, että tekoäly tukee merkityksellistä oppimista sen sijaan, että se johtaisi passiiviseen, kritiikittömään tai liialliseen riippuvuuteen tekoälyn tuottamasta sisällöstä.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää tekoälyn peruseriaatteen sekä miten tekoälyjärjestelmät voivat tuottaa, suosittelaa, luokitella ja personoida digitaalista sisältöä.
2. Erottaa toisistaan hakukoneet, suosittelujärjestelmät, keskustelubotit, generatiivisen tekoälyn työkalut sekä oppimisanalytiikkajärjestelmät.
3. Ymmärtää tekoälyn keskeiset mahdollisuudet koulutuksessa, kuten palautteen antamisen, opetuksen eriyttämisen, luovuuden tukemisen, saavutettavuuden parantamisen ja oppimisen tukemisen.

4. Ymmärtää tekoälyn käytön keskeiset riskit koulutuksessa, mukaan lukien misinformaatio, vinoumat, virheelliset tuotokset, liiallinen riippuvuus tekoälystä, tietosuojariskit sekä itsenäisen ajattelun vähenemisen.
5. Ymmärtää tekoälyn eettisen käytön peruseriaatteen opetuksessa ja oppimisessa, kuten läpinäkyvyyden, oikeudenmukaisuuden, vastuullisuuden, ihmisen tekemän valvonnan sekä oppilaiden oikeuksien kunnioittamisen.
6. Ymmärtää lähdekritiikin, faktantarkistuksen ja useiden luotettavien lähteiden avulla tehtävän tiedon varmentamisen merkityksen.
7. Ymmärtää misinformaation, disinformaation, valeuutisten, deepfake-sisältöjen, suodatuskuplien ja algoritmisen personoinnin käsitteet.
8. Ymmärtää, miten algoritmiset suosittelevat järjestelmät voivat vaikuttaa oppilaiden käsityksiin, käyttäytymiseen, tarkkaavaisuuteen, tunteisiin ja verkossa kohtaamaansa sisältöön.
9. Ymmärtää tekoälyn käytön, akateemisen rehellisyyden ja vastuullisen koulutyoiskentelyn välisen suhteen, ml. plagiointiin, tekijyyteen ja tekoälyn käytön asianmukaiseen ilmoittamiseen liittyvät kysymykset.
10. Tunnistaa tekoälyn käyttöön, digitaalisiin teknologioihin, tietosuojaan ja verkkoturvallisuuteen liittyvät koulun toimintaperiaatteet, kansalliset ohjeistukset sekä organisaation säännöt ja menettelytavat

Taidot

1. Valitsee tekoäly- ja digitaalisia työkaluja, joilla on selkeä pedagoginen tarkoitus, ja jotka minimoivat tarpeettomat kognitiiviset, emotionaaliset ja eettiset riskit.
2. Osaa selittää oppilaille heidän ikätaso huomioiden, mitä tekoälytyökalut voivat ja eivät voi tehdä.
3. Ohjaa oppilaita käyttämään tekoälytyökaluja vastuullisesti ideoinnin, kertaamisen, selittämisen ja oppimisen tukena siten, että ne eivät korvaa oppilaiden omaa ajattelua.
4. Suunnittelee oppimistehtäviä, joissa oppilaat vertailevat tekoälyn tuottamia sisältöjä luotettaviin lähteisiin.
5. Opettaa oppilaille yksinkertaisia lähteiden arvioinnin menetelmiä, kuten tekijän, julkaisuajankohdan, todistusaineiston, käyttötarkoituksen, mahdollisten vinoumien ja luotettavuuden tarkastelua.
6. Ottaa käyttöön faktantarkistuksen toimintatapoja ja kannustaa oppilaita varmistamaan digitaalisen tiedon paikkansapitävyyden ennen sen hyväksymistä tai jakamista.
7. Tunnistaa merkkejä liiallisesta riippuvuudesta tekoälytyökaluihin ja puuttuu käyttötapoihin, jotka voivat heikentää oppimista, luovuutta tai oppilaiden itseluottamusta.
8. Laatii oppimistehtäviä, jotka edistävät itsenäistä päättelyä, reflektiota, luovuutta ja oppilaiden omaa, alkuperäistä työskentelyä.
9. Keskustelee oppilaiden kanssa tekoälyn tuottamien tekstien, kuvien, käännösten, tiivistelmien ja muiden sisältöjen käyttöön liittyvistä eettisistä kysymyksistä.
10. Soveltaa opetustilanteissa tekoäly- ja digitaalisten työkalujen käytössä tietosuojan ja yksityisyyden suojan peruseriaatteita sekä hyviä käytäntöjä.

Osaaminen

1. Integroi tekoäly- ja digitaalisen informaatiolukutaidon opetukseen vastuullisesti, kriittisesti ja hyvinvointia tukevalla tavalla.

2. Toimii opetuksessa ja luokkahuonetyöskentelyssä eettisen, läpinäkyvän ja vastuullisen tekoälyn sekä digitaalisten tietolähteiden käytön esimerkkinä.
3. Tukee oppilaita kehittymään tekoälyn ja verkkotiedon kriittisiksi ja vastuullisiksi käyttäjiksi pelkkien algoritmisesti tuotetun sisällön passiivisten kuluttajien sijaan.
4. Edistää terveellistä ja tasapainoista tekoälyn käyttöä vähentämällä misinformaatioon, liialliseen riippuvuuteen, kognitiiviseen kuormitukseen sekä epäterveisiin digitaalisiin tapoihin liittyviä riskejä.
5. Soveltaa koulun toimintaperiaatteita johdonmukaisesti ja viestii selkeästi tekoälyn hyväksyttävään käyttöön liittyvät odotukset oppimisessa ja arvioinnissa.

E: Hyvinvoinnista viestiminen

Yleiskatsaus

Perustason osaajan tasolla opettajat ymmärtävät, että tehokas viestintä on olennainen osa digitaalista hyvinvointia, ja että se tukee oppilaiden terveellistä, turvallista ja tasapainoista osallistumista digitaalisissa ympäristöissä. He tunnistavat koulun ja kodin välisen yhteistyön merkityksen vastuullisen teknologian käytön edistämiseksi sekä ymmärtävät, että oppilaiden koulun ulkopuoliset digitaaliset toimintatavat, ruutuajankäyttö, verkkovuorovaikutus ja sosiaalisen median käyttö voivat vaikuttaa suoraan keskittymiseen, uneen, käyttäytymiseen, ihmissuhteisiin, emotionaaliseen hyvinvointiin ja oppimistuloksiin.

Tällä tasolla opettajat tuntevat oppilaita koskevat yleiset verkkoympäristöihin liittyvät riskit, kuten liiallisen ruutuajan, verkkokiusaamisen, epäterveellisen sosiaalisen median käytön sekä digitaalisten häiriötekijöiden vaikutukset. He ymmärtävät myös selkeän ja johdonmukaisen viestinnän merkityksen koulun digitaaliin sääntöihin, odotuksiin ja vastuulliseen verkkokäyttäytymiseen liittyvissä asioissa. Opettajat edistävätkin koulun, oppilaiden ja huoltajien välistä rakentavaa vuorovaikutusta sekä tukevat kunnioittavaa, turvallista ja tasapainoista digitaalista osallistumista.

Tällä tasolla opettajien ei odoteta toimivan digitaalisen hyvinvoinnin asiantuntijoina tai viestinnän erityisosaajina. He kykenevät kuitenkin antamaan perustason ohjausta verkkoturvallisuuteen, kunnioittavaan digitaaliseen vuorovaikutukseen, terveellisiin digitaalisiin toimintatapoihin ja tasapainoiseen teknologian käyttöön liittyvissä kysymyksissä. He käyttävät viestinnässään selkeää, ikätasoaista, osallistavaa ja kannustavaa kieltä. Opettajat tekevät rakentavaa yhteistyötä perheiden kanssa ja auttavat oppilaita pohtimaan, miten digitaaliset toimintatavat voivat vaikuttaa heidän hyvinvointiinsa, ihmissuhteisiinsa ja oppimiseen osallistumiseensa.

Opettajat osaavat myös jakaa käytännön suosituksia terveellisistä digitaalisista toimintatavoista, kuten ruutuajan tasapainottamisesta, kunnioittavasta verkkoviestinnästä ja verkkoturvallisuuden peruskäytännöistä. Tarvittaessa he osaavat tuoda huolenaiheita tarkoituksenmukaisesti esille huoltajien tai koulun henkilöstön kanssa. Päivittäisen viestinnän ja opetustyön kautta he edistävät johdonmukaista koulukulttuuria, jossa digitaaliseen osallistumiseen suhtaudutaan vastuullisesti ja oppilaiden hyvinvointia sekä kasvua tukevalla tavalla.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää kodin ja koulun välisen yhteistyön merkityksen oppilaiden digitaalisen hyvinvoinnin edistämisessä.
2. Ymmärtää, miten kotona muodostuneet digitaaliset rutiinit ja ruutuaikaan liittyvät tottumukset voivat vaikuttaa oppilaiden keskittymiseen, uneen, käyttäytymiseen ja oppimistuloksiin.
3. Ymmärtää turvallisen, kunnioittavan, osallistavan ja hyvinvointia tukevan digitaalisen viestinnän periaatteet.
4. Tunnistaa oppilaisiin vaikuttavia yleisiä verkkoriskejä, kuten verkkokiusaamisen, liiallisen ruutuaajan, epäterveellisen sosiaalisen median käytön ja digitaalisten häiriötekijöiden vaikutukset sekä osaa selittää niiden mahdollisia vaikutuksia hyvinvointiin.
5. Ymmärtää johdonmukaisen viestinnän merkityksen koulun digitaalisiin sääntöihin, odotuksiin ja vastuulliseen teknologian käyttöön liittyvissä kysymyksissä.
6. Ymmärtää huoltajien ja muiden kasvattajien roolin terveellisten digitaalisten toimintatapojen ja tasapainoisen digitaalisen osallistumisen tukemisessa.
7. Ymmärtää saavutettavan, ikätasaisen ja kannustavan viestinnän merkityksen käsiteltäessä digitaaliseen hyvinvointiin liittyviä teemoja oppilaiden ja heidän perheidensä kanssa.

Taidot

1. Viestii koulun digitaaliseen käyttäytymiseen ja teknologian käyttöön liittyvät odotukset selkeästi oppilaille ja heidän huoltajilleen.
2. Käyttää saavutettavaa, kannustavaa ja ikätasosta kieltä keskustellessaan verkkoturvallisuudesta, ruutuajasta ja digitaalisesta hyvinvoinnista.
3. Tarjoaa huoltajille käytännönläheisiä suosituksia terveellisistä digitaalisista toimintatavoista, tasapainoisesta teknologian käytöstä ja verkkoturvallisuuden peruskäytännöistä.
4. Tukee oppilaita heidän digitaalisten rutiininsa, verkkokäyttäytymisensä ja teknologian käyttötapojensa tarkastelussa ja reflektoinnissa.
5. Edistää kunnioittavaa digitaalista viestintää ja myönteistä verkkovuorovaikutusta osana oppimistoimintaa.
6. Tunnistaa tilanteita, joissa digitaaliset toimintatavat voivat vaikuttaa kielteisesti oppilaiden hyvinvointiin, ihmissuhteisiin tai oppimiseen osallistumiseen.
7. Ottaa digitaaliseen hyvinvointiin liittyvät huolenaiheet tarvittaessa asianmukaisesti esille huoltajien, muiden kasvattajien tai koulun henkilöstön kanssa.

Osaaminen

1. Tekee rakentavaa yhteistyötä perheiden kanssa tukeakseen oppilaiden terveellisiä ja tasapainoisia digitaalisia toimintatapoja.
2. Osoittaa vastuullisia, kunnioittavia ja hyvinvointia tukevia viestintäkäytäntöjä digitaalisten teknologioiden käyttöön liittyvissä kysymyksissä.
3. Ylläpitää viestintää, joka on linjassa koulun digitaalista hyvinvointia ja verkkokäyttäytymistä koskevien toimintaperiaatteiden sekä odotusten kanssa.
4. Edistää turvallista, kunnioittavaa ja tasapainoista digitaalista osallistumista luokassa ja koko kouluyhteisössä.

Taso 2 — Digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläs

A: Hyvinvointilähtöinen suunnittelu

Yleiskatsaus

Digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläs toimii asiantuntijana ja johtajana (vastaa DigCompEdu B2-C1). Tällä tasolla painopiste siirtyy digitaalisten työkalujen reaktiivisesta käytöstä kohti hyvinvointia edistävien oppimisympäristöjen ennakoivaa suunnittelua. Digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläät kehittävät innovatiivisia pedagogisia kokonaisuuksia, jotka tukevat syvällistä oppimista ja suojaavat oppilaiden tarkkaavaisuutta, kognitiivista kuormittumista ja hyvinvointia. He mentorovat kollegoitaan digitaalisten teknologioiden tarkoituksenmukaisessa hyödyntämisessä sekä soveltavat kansainvälisiä digitaalisen hyvinvoinnin viitekehyksiä edistääkseen järjestelmällistä kehittämistä omassa oppilaitoksessaan.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää hyvinvointia tukevan digitaalisen pedagogiikan periaatteet sekä niiden tutkimusnäyttöön perustuvat lähtökohdat.
2. Ymmärtää, miten digitaaliset ympäristöt vaikuttavat tarkkaavaisuuteen, muistiin ja kognitiiviseen kuormitukseen.
3. Ymmärtää DigComp 2.2 -viitekehyksen periaatteet, mukaan lukien tekoälylukutaidon, tiedonhallinnan ja ympäristöllistä kestävyyttä koskevat osa-alueet sekä niiden vaikutukset opetuskäytäntöihin.
4. Tietää OECD:n digitaalisen hyvinvoinnin viitekehyksissä esiin tuotavat hyvinvoinnin fyysiset, psyykkiset ja sosiaaliset ulottuvuudet.
5. Ymmärtää, kuinka oppimisen universaalin suunnittelun periaatteita voidaan soveltaa kognitiivisten esteiden vähentämiseen sekä monipuolisten tiedon esittämisen, osallistumisen ja osaamisen osoittamisen tapojen tarjoamiseen.
6. Ymmärtää hyvinvointiriskien kasautumisen sekä kodin, koulun ja digitaalisesti tuettujen oppimisympäristöjen väliset vuorovaikutussuhteet.
7. Ymmärtää generatiiviseen tekoälyyn liittyvät eettiset kysymykset oppilaiden kognitiivisen kehityksen, akateemisen rehellisyyden ja oppilaan toimijuuden näkökulmasta.
8. Ymmärtää suunnitteluperiaatteet, jotka tukevat syvällistä oppimista, pitkäjänteistä keskittymistä ja merkityksellistä osallistumista digitaalisesti tuetuissa oppimisympäristöissä.
9. Ymmärtää oppilaiden osallistumista ja hyvinvointia koskevaa tietoa tunnistaakseen nousevia ilmiöitä, kehityssuuntia ja koko kouluyhteisöä koskevia hyvinvointiin liittyviä trendejä.
10. Ymmärtää, kuinka digitaalista osaamista ja digitaalista hyvinvointia koskevat viitekehykset voidaan muuntaa koko kouluyhteisöä ohjaaviksi strategioiksi, toimintamalleiksi ja käytännöiksi.

Taidot

1. Suunnittelee oppimiskokonaisuuksia, jotka edistävät syvällistä oppimista, tunteiden säätelyä ja oppilaiden hyvinvointia digitaalisesti tuetuissa oppimisympäristöissä.
2. Kehittää ja dokumentoi hyvinvointilähtöisiä digitaalisia oppimiskokemuksia, joita voidaan hyödyntää koulun käytäntöjen kehittämisessä sekä inspiraationa muille opettajille.
3. Arvioi ja kehittää digitaalisten oppituntien suunnittelua tutkimusnäyttöön, palautteeseen sekä oppilaiden hyvinvointia ja osallistumista kuvaaviin mittareihin perustuen.
4. Mentoroi kollegoita uusien digitaalisten teknologioiden tarkoituksenmukaisessa, eettisessä ja hyvinvointia tukevassa käyttöönotossa ja hyödyntämisessä.
5. Soveltaa oppimisen universaalin suunnittelun periaatteita järjestelmällisesti eri oppiaineissa saavutettavuuden, yhdenvertaisuuden ja osallisuuden tukemiseksi.
6. Kehittää digitaalisia toimintamalleja ja interventioita, jotka vahvistavat oppilaiden tunteiden säätelyä, itsesäätelytaitoja ja terveellisiä teknologian käyttötapoja.
7. Osaa arvioida ja valita tekoälyä hyödyntäviä työkaluja eettisten periaatteiden, pedagogisen arvon sekä niiden oppilaiden toimijuuteen ja hyvinvointiin kohdistuvien vaikutusten perusteella.

8. Osallistuu digitaalista hyvinvointia, uusia teknologioita ja verkkoturvallisuutta koskevien koulun toimintaperiaatteiden kehittämiseen ja päivittämiseen.
9. Järjestää työpajoja, vertaisoppimisen tilaisuuksia ja yhteiskehittämisen toimintamuotoja, jotka vahvistavat yhteistä digitaalista hyvinvointia edistävää toimintakulttuuria.
10. Kehittää ja optimoi digitaalisia oppimisympäristöjä sekä teknologista infrastruktuuria vähentääkseen teknostressiä ja tukeakseen sekä oppilaiden että henkilöstön hyvinvointia.

Osaaminen

1. Toimii koulun johdon ja kollegoiden tukena sekä asiantuntijana hyvinvointilähtöisessä digitaalisten oppimisympäristöjen ja pedagogisten ratkaisujen suunnittelussa.
2. Suunnittelee tasapainoisia, osallistavia ja pedagogisesti korkeatasoisia digitaalisia oppimisympäristöjä, jotka edistävät oppilaiden hyvinvointia.
3. Johtaa digitaalista hyvinvointia tukevan toimintakulttuurin kehittämistä edistämällä toimintatapoja, joissa pedagogiset tavoitteet ja hyvinvointi asetetaan teknologialähtöisten ratkaisujen edelle.
4. Osoittaa johtamisen, innovoinnin ja näyttöön perustuvien kehittämistoimien kautta mitattavia vaikutuksia koulun digitaalisen hyvinvoinnin toimintakulttuurin vahvistumiseen.
5. Edistää digitaalisten teknologioiden eettistä ja vastuullista käyttöä sekä varmistaa, että oppilaiden hyvinvointi säilyy keskeisenä lähtökohtana teknologioiden käyttöönottoa, hankintaa ja toimintaperiaatteita koskevassa päätöksenteossa.

B: Ennakoiva hyvinvoinnin tukeminen

Yleiskatsaus

Digitaalisen hyvinvoinnin lähettilään tasolla opettajat osoittavat edistynyttä ja ennakoivaa osaamista digitaalisen hyvinvoinnin edistämisessä luokka-, koulu- ja yhteisötasolla. Opettajat hyödyntävät syvällistä ymmärrystä siitä, miten digitaalisesti tuetut ympäristöt vaikuttavat oppilaiden emotionaaliseen, kognitiiviseen, behavioraaliseen, sosiaaliseen, fyysiseen ja psyykkiseen hyvinvointiin. He tunnistavat myös digitaalisen kuormituksen, pitkittyneen stressin, unen häiriintymisen sekä epäterveiden teknologian käyttötapojen kasautuvat vaikutukset.

Tällä tasolla opettajat siirtyvät luokkahuonekäytännöissä kohti ennaltaehkäiseviä, koordinoituja ja systeemisiä lähestymistapoja digitaalisen hyvinvoinnin tukemiseksi. He osallistuvat johdonmukaisten ja hyvinvointia edistävien digitaalisten oppimiskulttuurien kehittämiseen, jotka tukevat terveellistä, turvallista ja tasapainoista digitaalista osallistumista, oppilaiden itsesääätelyä, resilienssiä ja emotionaalista turvallisuutta.

Opettajat ottavat aiempaa laajemman ammatillisen vastuun digitaaliseen osallistumiseen liittyvien monimutkaisten hyvinvointihaasteiden tunnistamisesta ja niihin puuttumisesta. He osallistuvat koordinoitujen tukimallien kehittämiseen ja toteuttamiseen sekä tekevät yhteistyötä kollegoiden, koulun johdon, perheiden ja ulkopuolisten asiantuntijoiden kanssa edistääkseen osallistavia, johdonmukaisia ja hyvinvointia tukevia toimintatapoja eri oppimisympäristöissä.

Tähän tasoon kuuluu myös johtajuus ammatillisessa oppimisessa, mentoroinnissa ja hyvinvointilähtöisessä digitaalisessa pedagogiikassa. Opettajat toimivat vastuullisen ja kestävä teknologian käytön puolestapuhujina sekä asiantuntijoina ja osallistuvat organisaation digitaalista hyvinvointia tukevien käytäntöjen, toimintaperiaatteiden ja toimintakulttuurin jatkuvaan kehittämiseen.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää mekanismit, joiden kautta liiallinen, pirstaleinen tai pitkäkestoinen digitaalinen osallistuminen voi johtaa kognitiiviseen kuormittumiseen, pitkittyneeseen stressiin, unen häiriintymiseen ja hyvinvoinnin heikkenemiseen.
2. Ymmärtää, miten digitaalisesti tuetut käytännöt ja oppimisympäristöt voivat ajan myötä vaikuttaa oppilaiden emotionaaliseen, behavioraaliseen, kognitiiviseen, sosiaaliseen, fyysiseen ja psyykkiseen hyvinvointiin.
3. Ymmärtää digitaaliseen hyvinvointiin liittyvien riskien kasautuvaa ja toisiinsa kytkeytyvää luonnetta koulussa, kotona ja verkkoympäristöissä.
4. Tunnistaa digitaaliseen kuormitukseen, riippuvuuskäyttäytymiseen, oppimisesta irtautumiseen tai haitallisiin teknologian käyttötapoihin liittyviä monimutkaisia tai pitkäkestoisia merkkejä.
5. Ymmärtää, miten koulun toimintakulttuuri, toimintaperiaatteet ja organisatoriset käytännöt vaikuttavat oppilaiden digitaaliseen hyvinvointiin.
6. Tietää tukipalveluihin ohjaamisen käytännöt, oppilaiden suojeluun liittyvät vastuut sekä opettajan roolin rajat suhteessa erityisasiantuntijoiden tarjoamaan hyvinvoinnin tukeen.
7. Ymmärtää, miten osallistava ja hyvinvointilähtöinen digitaalinen pedagogiikka voi edistää oppilaiden resilienssiä, itsesäätelytaitoja ja terveellisiä digitaalisia toimintatapoja.

Taidot

1. Toteuttaa digitaaliseen hyvinvointiin ja hyvinvointilähtöiseen digitaaliseen pedagogiikkaan liittyviä ammatillisen oppimisen ja osaamisen kehittämisen toimintoja.
2. Toteuttaa ja esittelee koko kouluyhteisöä koskevia aloitteita ja toimintamalleja, jotka edistävät terveellistä, turvallista ja tasapainoista digitaalista osallistumista.
3. Soveltaa ennaltaehkäiseviä pedagogisia toimintatapoja, jotka vähentävät digitaalista kuormitusta, stressiä ja oppimisesta irtautumista digitaalisesti tuetuissa oppimisympäristöissä.
4. Käyttää hyvinvoinnin seurantamenetelmiä tunnistaksesi oppilaiden väsymyksen, ahdistuksen, syrjäytymisen tai epäterveellisen digitaalisen käyttäytymisen malleja.
5. Toteuttaa tukipalveluihin ohjaamisen ja tuen järjestämisen käytäntöjä oppilaille, joilla ilmenee merkittäviä digitaaliseen osallistumiseen liittyviä hyvinvoinnin haasteita.
6. Toimii kollegoille esimerkkinä hyvinvointilähtöisestä digitaalisesta opetuksesta sekä luokanhallinnan käytännöistä.
7. Toteuttaa yhteistyöhön perustuvia toimintamalleja oppilaiden digitaalisen hyvinvoinnin tukemiseksi yhdessä koulun johdon, huoltajien ja ulkopuolisten asiantuntijoiden kanssa.
8. Hyödyntää tutkimusnäyttöä, palautetta ja hyvinvointia koskevaa dataa digitaalisen hyvinvoinnin käytäntöjen ja tukitoimenpiteiden arvioimisessa ja parantamisessa.

Osaaminen

1. Kehittää ja ylläpitää johdonmukaista toimintakulttuuria, jossa digitaalinen hyvinvointi, emotionaalinen turvallisuus ja vastuullinen teknologian käyttö ovat keskeisiä lähtökohtia.

2. Suunnittelee koko kouluyhteisön käyttöön hyvinvointilähtöisiä digitaalisen opetuksen ja oppimisen toimintamalleja.
3. Kehittää vaikuttavia ennaltaehkäiseviä ja tilanteisiin sopivia tukitoimia oppilaiden digitaaliseen osallistumiseen liittyviin haasteisiin
4. Arvioi oman ammatillisen toimintansa sekä kouluyhteisön tasolla toteutettujen kehittämistoimien vaikutuksia oppilaiden hyvinvointiin, oppimiseen sitoutumiseen ja tasapainoiseen digitaaliseen osallistumiseen.
5. Tukee kollegoita, oppilaita, perheitä ja koulun johtoa digitaalisen hyvinvoinnin edistämisessä.

C: Osallistava ja mukautettu suunnittelu

Yleiskatsaus

Digitaalisen hyvinvoinnin lähettilään tasolla opettajat siirtyvät perustason osaajista ennakkoiviksi johtajiksi, jotka kehittävät mukautuvia, esteettömiä ja osallistavia digitaalisia oppimisympäristöjä. Tämä osa-alue kattaa oppimisen universaalin suunnittelun periaatteiden systemaattisen soveltamisen siten, että aisteihin ja tiedonkäsittelyyn liittyvät esteet poistetaan kaikilta oppilailta. Erityistä huomiota kiinnitetään neurokirjon oppilaisiin (autismi, ADHD, lukihäiriöt), jotka ovat usein muita alttiimpia digitaaliselle ylikuormitukselle ja tiedon liialliselle määrälle.

Tällä tasolla digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläät ymmärtävät, että osallistava digitaalinen pedagogiikka perustuu sekä pedagogiseen etiikkaan että sääntelyyn. He johtavat oppilaitostasolla EU:n saavutettavuusdirektiivin (EU) 2016/2102 toimeenpanoa, jonka mukaan julkisen sektorin organisaatioiden, mukaan lukien koulujen verkkosivustojen ja mobiilisovellusten tulee olla kaikkien käyttäjien saavutettavissa.

Tämä tarkoittaa, että koulujen digitaalisten alustojen ja palveluiden tulee täyttää tekniset saavutettavuusvaatimukset WCAG-ohjeistuksen (Web Content Accessibility Guidelines) mukaisesti varmistaen sisällön hallittavuuden, ymmärrettävyyden ja toimintavarmuuden. Digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläs toimii myös mentorina, joka tukee kollegoita siirtymään pelkästä teknologian käyttöönotosta kohti digitaalista kestävyyttä. Tällä tarkoitetaan lähestymistapaa, joka tunnistaa niin sanotun ”kypsyyskuilun”: oppilaiden tekninen sujuvuus voi peittää alleen puutteita itsesääntelyssä ja kriittisessä ajattelussa. Viime kädessä digitaalisen hyvinvoinnin lähettiläs rakentaa johdonmukaista koulukulttuuria, joka puolustaa jokaisen oppilaan oikeutta yhdenvertaisuuteen, saavutettavuuteen ja psykologisesti turvallisiin digitaalisiin oppimiskokemuksiin.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää oppimisen universaalin suunnittelun periaatteet ja niiden systemaattisen soveltamisen kognitiivisen kuormituksen vähentämiseksi digitaalisesti tuetussa oppimisessa.
2. Ymmärtää neurotieteelliset periaatteet, jotka liittyvät siihen, miten neurokirjon oppilaat käsittelevät digitaalista tietoa ja kokevat tarkkaavaisuuden pirstoutumista.
3. Tietää erityiset avustavat teknologiat sekä julkisen sektorin verkkosivustojen ja mobiilisovellusten saavutettavuudesta annetun EU-direktiivin (EU) 2016/2102 saavutettavuusvaatimukset.

4. Ymmärtää digitaalisen ylikuormituksen kasautuvat vaikutukset oppilaisiin, joilla on ennestään mielenterveyteen liittyviä haasteita tai oppimisvaikeuksia, mukaan lukien sen yhteys unen häiriintymiseen.
5. Ymmärtää digitaalisen kuilun moniulotteista luonnetta mukaan lukien saatavuuteen, digitaaliseen osaamiseen ja algoritmiseen vaikuttamiseen liittyvät eriarvoisuudet.
6. Tietää tukipalveluihin ohjaamisen käytännöt sekä yhteistyöhön perustuvat toimintatavat, joissa mukana ovat esimerkiksi erityisopettajat digitaaliseen osallistumiseen liittyvän kuormituksen ja esteiden käsittelemiseksi.
7. Tietää, miten monimuotoista digitaalista sisältöä voidaan suunnitella tukemaan myönteistä oppilasidentiteettiä, autonomiaa ja osallistumista oppilailla, joilla on erilaisia tarpeita.
8. Ymmärtää tekoälyyn perustuvan personoinnin eettisiä vaikutuksia ja mahdollisia riskejä osallistavan koulutuksen näkökulmasta mukaan lukien tietosuojan, vinoumiin ja yhdenvertaisuuteen liittyvät kysymykset.

Taidot

1. Toteuttaa täysin saavutettavia digitaalisia oppimateriaaleja, jotka täyttävät WCAG-ohjeistuksen sekä asiaankuuluvat eurooppalaiset saavutettavuusvaatimukset.
2. Soveltaa ja mukauttaa avustavia teknologioita tukeakseen yksilöllisiä digitaalisia oppimispolkuja erityistä tukea tarvitseville oppilaille.
3. Kehittää yhteistyössä asiantuntijoiden kanssa eriytettyjä digitaalisia opetussuunnitelmia varmistaakseen, ettei tekninen monimutkaisuus estä oppilaiden menestymistä tai osallistumista.
4. Johtaa ammatillisen oppimisen toimintoja, jotka edistävät osallistavaa digitaalista pedagogiikkaa ja digitaaliseen ympäristöön liittyvän ahdistuksen vähentämiseen tähtääviä toimintatapoja.
5. Toteuttaa koko koulun kattavia toimintamalleja digitaalisen väsymyksen, oppimisesta irtautumisen ja sosiaalisen vetäytymisen seuraamiseksi haavoittuvassa asemassa olevien oppilasryhmien keskuudessa.
6. Ohjaa vertaismentorointitoimintaa, joka tukee oppilaita, joilla on digitaaliseen saavutettavuuteen, itsevarmuuteen tai osaamiseen liittyviä haasteita.
7. Arvioi digitaalisia oppimisvälineitä niiden osallisuuteen, psyykkiseen hyvinvointiin, tietosuojan ja yhdenvertaiseen osallistumiseen kohdistuvien vaikutusten näkökulmasta.
8. Laatii tasapainoista digitaalista osallistumista tukevia ohjeistuksia, jotka suojaavat mahdollisuuksia syvälliseen keskittymiseen, tunteiden säätelyyn ja ruuduttomaan palautumiseen erityisesti oppilaille, joilla on korkea aistiherkkyys.

Osaaminen

1. Johtaa ja ylläpitää digitaalisen osallisuuden toimintakulttuuria koulussa siten, että mukautuva suunnittelu on osa jokapäiväistä ammatillista toimintaa.

2. Toimii tunnistettuna asiantuntijana ja mentorina kollegoille, oppilaille ja perheille digitaalisten teknologioiden eettisessä, saavutettavassa ja osallistavassa käytössä.
3. Toimii neurokirjon oppilaiden puolestapuhujana digitaaliin toimintaperiaatteisiin, teknologioiden valintaan ja opetukselliseen innovointiin liittyvässä päätöksenteossa.
4. Osoittaa mitattavissa olevia parannuksia erityistä tukea tarvitsevien oppilaiden digitaaliseen hyvinvointiin, osallistumiseen ja oppimiskokemuksiin vähentämällä järjestelmällisesti digitaalisia esteitä.
5. Edistää harkittuja ja tasapainoisia lähestymistapoja digitaaliseen innovointiin siten, että oppilaiden hyvinvointi asetetaan teknologisen kehityksen rinnalla keskeiseksi tavoitteeksi.

D: Edistynyt tekoälyn ja algoritmien lukutaito

Yleiskatsaus

Digitaalisen hyvinvoinnin lähettilään tasolla opettajat siirtyvät perustason tekoälytietoisuudesta kohti eettisen, kriittisen ja hyvinvointia tukevan tekoälyn käytön johtavia asiantuntijoita. He ymmärtävät, että tekoäly, algoritmit ja dataan perustuvat digitaaliset alustat eivät ainoastaan tarjoa oppimisen välineitä, vaan myös muokkaavat opetuskäytäntöjä, arviointia, tarkkaavaisuutta, käyttäytymistä, identiteetin muodostumista, osallisuutta, ihmissuhteita ja oppilaiden hyvinvointia.

Tällä tasolla opettajat osaavat arvioida tekoälytyökaluja kriittisesti ennen niiden käyttöönottoa ja käytön aikana. Arvioinnissa huomioidaan niiden pedagoginen arvo, luotettavuus, läpinäkyvyys, saavutettavuus, tietosuojaan liittyvät vaikutukset, mahdolliset vinoumat sekä vaikutukset oppilaisiin. Opettajat suunnittelevat oppimiskokemuksia ja tekoälyn käyttöä kestäviä arviointikäytäntöjä, jotka suojaavat akateemista rehellisyyttä ja samalla edistävät luovuutta, kriittistä ajattelua, oppilaan toimijuutta sekä aidon ymmärryksen osoittamista.

Opettajat johtavat myös tekoälylukutaitoa kehittäviä toimintoja oppilaille ja kollegoille. He auttavat kouluyhteisöä ymmärtämään miten tekoälyn tuottamaa sisältöä syntyy, milloin se voi sisältää virheitä tai vinoumia sekä miten algoritmiset järjestelmät voivat vaikuttaa valintoihin, käsityksiin ja osallistumiseen. Tässä roolissa opettajat osallistuvat koulun toimintaperiaatteiden, yhteisten käytäntöjen ja ammatillisen keskustelun kehittämiseen tekoälyn vastuullisesta käytöstä. He tukevat oikeudenmukaisia, osallistavia ja läpinäkyviä toimintatapoja, jotta tekoäly vahvistaa oppimista ja hyvinvointia sen sijaan, että se lisäisi eriarvoisuutta, valvontaa, stressiä, riippuvuutta, misinformaatiota tai ulkopuolelle jäämistä.

Tämä osa-alue on erityisen tärkeä, koska tekoäly on nopeasti integroitumassa niihin digitaaliin ympäristöihin, joissa oppilaat oppivat, viestivät, luovat sisältöjä ja muodostavat näkemyksiään. Ilman osaavaa opettajaohjautta koulut voivat ottaa tekoälyä käyttöön hajanaisesti tai reaktiivisesti ja painottaa tehokkuutta eettisten, kehityksellisten ja hyvinvointiin liittyvien näkökulmien kustannuksella. Oppilaat tarvitsevat ohjausta paitsi siihen, miten tekoälyä käytetään myös siihen, milloin sitä tulee kyseenalaistaa, milloin sitä ei tulisi käyttää sekä miten säilyttää aktiivinen, reflektioiva ja vastuullinen rooli tekoälyn välittämässä ympäristöissä.

Digitaalisen hyvinvoinnin edistäjille on selkeä tarve, sillä vastuullista tekoälyn käyttöönottoa ei voida jättää yksin teknisten asiantuntijoiden tai ulkopuolisten palveluntarjoajien vastuulle. Koulut tarvitsevat opettajia, jotka pystyvät muuttamaan eettiset periaatteet käytännön opetustoiminnaksi, tukemaan kollegoita, tunnistamaan riskejä varhaisessa vaiheessa sekä varmistamaan, että tekoälyä koskevat päätökset perustuvat edelleen ihmisen

kehityksen, osallisuuden, oppilaiden suojelun, hyvinvoinnin ja merkityksellisen oppimisen edistämiseen. Tämä rooli auttaa rakentamaan koko kouluyhteisön kattavaa toimintakulttuuria, jossa teknologia palvelee kasvatuksellisia tavoitteita eikä määritä niitä.

Tämä taso on linjassa opettajien tekoälyosaamista koskevien kansainvälisten lähestymistapojen kanssa. UNESCO:n opettajien tekoälyosaamisen viitekehys (AI Competency Framework for Teachers) tunnistaa keskeisiksi osa-alueiksi ihmiskeskeisen ajattelutavan, tekoälyn etiikan, tekoälyn perusteet ja sovellukset, tekoälypedagogiikan sekä tekoälyn hyödyntämisen ammatillisessa oppimisessa. Euroopan komission ohjeistukset korostavat vastaavasti tekoälyn ja datan eettistä ja vastuullista käyttöä opetuksessa ja oppimisessa sekä opettajille ja koulun johtajille tarjottavaa käytännön tukea. Myös OECD:n viimeisin työ korostaa tarvetta varmistaa, että generatiivinen tekoäly tukee aitoa oppimista sen sijaan, että siitä muodostuisi oikotie, joka heikentää oppilaiden ajattelua, arvioinnin luotettavuutta tai opettajien asiantuntijuutta.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää tekoälyn käytön eettiset, pedagogiset ja hyvinvointiin liittyvät vaikutukset opetuksessa, oppimisessa, arvioinnissa ja koulun hallinnossa.
2. Osaa analysoida, miten suosittealgoritmit, generatiiviset tekoälyjärjestelmät ja dataan perustuvat alustat vaikuttavat oppilaiden tarkkaavaisuuteen, käsityksiin, tunteisiin, identiteettiin ja verkkokäyttäytymiseen.
3. Osaa arvioida algoritmisiin vinoumiin, syrjintään, ulkopuolelle jäämiseen ja eriarvoiseen saavutettavuuteen liittyviä riskejä tekoälyä hyödyntävissä oppimisympäristöissä.
4. Ymmärtää tekoälyn vaikutukset akateemiseen rehellisyyteen, tekijyyteen, omaperäisyyteen, arvioinnin validiteettiin ja oppilaiden kognitiiviseen kehitykseen.
5. Osaa analysoida tekoälyn käytön yhteyttä oppilaiden autonomiaan, motivaatioon, metakognitioon ja itsenäiseen ongelmanratkaisuun.
6. Osaa arvioida, miten tekoälytyökalut voivat tukea tai heikentää opetusta erityisesti erityistä tukea tarvitsevien oppilaiden, neurokirjon oppilaiden ja digitaalisten resurssien saatavuudessa heikommassa asemassa olevien oppilaiden näkökulmasta.
7. Tietää koulutuksessa sovellettavat tekoälyn hallinnan periaatteet, mukaan lukien läpinäkyvyyden, selitettävyyden, ihmisen tekemän valvonnan, vastuullisuuden, yksityisyyden suojan ja tietosuojan.
8. Tietää digitaaliseen koulutukseen, eettiseen tekoälyyn, tietosuojaan ja digitaaliseen osaamiseen liittyviä ajankohtaisia eurooppalaisia ja kansallisia politiikkakehityksiä.
9. Osaa arvioida menetelmiä, joilla tekoälytyökalujen opetuksellista laatua, turvallisuutta, saavutettavuutta ja hyvinvointivaikutuksia voidaan arvioida ennen niiden käyttöönottoa opetuksessa.
10. Ymmärtää, miten koulutason ohjeistukset, toimintamallit ja toimintaperiaatteet voivat tukea oppilaiden, opettajien ja perheiden vastuullista tekoälyn käyttöä.

Taidot

1. Osaa arvioida tekoälytyökaluja ennen niiden käyttöönottoa tai suosittelemista huomioiden niiden pedagogisen arvon, eettiset riskit, tietosuojan, saavutettavuuden ja vaikutukset oppilaiden hyvinvointiin.

2. Osaa suunnitella tekoälyn käyttöä kestäväää arviointia, jossa painottuvat päättely, luovuus, reflektointi, yhteistyö ja oppilaiden aito osaamisen osoittaminen.
3. Kehittää luokka- ja koulutasoisia ohjeistuksia tekoälyn hyväksyttävälle, läpinäkyvälle ja tarkoituksenmukaiselle käytölle.
4. Toteuttaa ammatillisen oppimisen toimintoja tekoälylukutaidosta, algoritmien vaikutusten ymmärtämisestä, digitaalisesta hyvinvoinnista ja tekoälyn eettisistä käytännöistä.
5. Tukee oppilaita analysoimaan, miten algoritmit muokkaavat heidän verkkotietoympäristöjään, sisältösuositukseen, sosiaalisen median syötteitään ja käsityksiään.
6. Suunnittelee oppimistoimintoja, jotka auttavat oppilaita tunnistamaan vinoumia, stereotypioita, manipulointia, deepfake-sisältöjä, misinformaatiota ja algoritmisesti tuotettua vaikuttavaa sisältöä.
7. Tekee yhteistyötä koulun johdon, ICT-henkilöstön, erityisopettajien ja perheiden kanssa turvallisen, osallistavan ja vastuullisen tekoälyn käyttöönoton varmistamiseksi.
8. Hyödyntää tekoälytyökaluja eriytetyn oppimisen tukemisessa säilyttäen samalla inhimillisen harkinnan, opettajan vastuun ja oppilaan toimijuuden.
9. Seuraa ja arvioi tekoälyä hyödyntävien toimintojen vaikutuksia oppilaiden osallistumiseen, stressiin, motivaatioon, osallisuuteen ja oppimisen laatuun.
10. Muuntaa tekoälyn eettiset periaatteet käytännön toimintatavoiksi koulun arjessa, arviointikäytännöissä, luokahuonesopimuksissa ja viestinnässä.

Osaaminen

1. Johtaa tekoälyn ja algoritmilukutaidon eettistä ja hyvinvointia tukevaa integrointia koko koulussa tai oppimisyhteisössä.
2. Suunnittelee, arvioi ja kehittää koulun käytäntöjä siten, että tekoälyn käyttö edistää osallisuutta, kriittistä ajattelua, autonomiaa, luovuutta ja oppilaiden hyvinvointia.
3. Mentoroi kollegoita tekoälyn vastuullisessa käytössä, kriittisessä digitaalisessa lukutaidossa ja tekoälyn käyttöä kestävässä oppimisen suunnittelussa.
4. Osallistuu tekoälyn käyttöä, akateemista rehellisyyttä, arviointia, tietosuojaa ja digitaalista hyvinvointia koskevien organisaation toimintaperiaatteiden kehittämiseen.
5. Toimii koulun asiantuntijana tekoälylukutaidossa ja tukee oppilaita, kollegoita ja perheitä tekoälyyn liittyvien mahdollisuuksien ja riskien ymmärtämisessä ja käsittelyssä.

E: Digitaalisen hyvinvoinnin johtaminen

Yleiskatsaus

Digitaalisen hyvinvoinnin lähettilään tasolla opettajat toimivat hyvinvointilähtöisen digitaalisen opetuksen johtajina, mentoreina, kehittäjinä ja puolestapuhujina koko kouluyhteisössä. He tarkastelevat kokonaisuutta yksittäisen luokahuonetyön ulkopuolelta ja osallistuvat aktiivisesti johdonmukaisten, kestävien ja systeemisten digitaalisten hyvinvoinnin toimintatapojen kehittämiseen organisaatio- ja yhteisötasolla. Tämän tason opettajat toimivat kollegoiden ja koulun johdon tukena sekä asiantuntijoina digitaalisen hyvinvoinnin periaatteiden

integroimisessa koulun toimintakulttuuriin, toimintaperiaatteisiin, pedagogisiin käytäntöihin ja strategiseen päätöksentekoon.

Opettajat ymmärtävät, että digitaalinen hyvinvointi ei ole yksittäiseen luokkahuoneeseen liittyvä kysymys, vaan laajempi kasvatuksellinen, sosiaalinen ja toimintapoliittinen haaste, johon vaikuttavat koulun, perheiden, yhteisöjen, digitaalisten ympäristöjen ja laajempien yhteiskunnallisten kehityssuuntien väliset vuorovaikutussuhteet. He tuntevat eri sidosryhmien välisiä yhteistyön toimintamalleja, perheiden digitaalista lukutaitoa koskevaa tutkimusta sekä yhteisöjen osallistamiseen liittyviä lähestymistapoja, jotka tukevat terveellisempää digitaalista osallistumista ja osallistavampia digitaalisen koulutuksen ekosysteemejä. Opettajat ymmärtävät myös, miten koulun toimintakulttuuri, johtamiskäytännöt, organisatoriset rutiinit ja kansalliset digitaalisen koulutuksen linjaukset vaikuttavat oppilaiden hyvinvointiin, käyttäytymiseen, oppimiseen ja osallistumiseen.

Tällä tasolla opettajat edistävät aktiivisesti digitaalisten teknologioiden tasapainoista, turvallista, osallistavaa ja pedagogisesti tarkoituksenmukaista käyttöä koko kouluyhteisössä. He osaavat suunnitella ja toteuttaa jäsenneltyjä perheiden osallistamisohjelmia, johtaa yhteisiä digitaalisen hyvinvoinnin kehittämishankkeita ja työryhmiä, mentoroida kollegoita sekä osallistua organisaation digitaalista hyvinvointia koskevien toimintaperiaatteiden ja strategioiden kehittämiseen. He tukevat kouluja siirtymään pelkästä digitalisaation toteuttamisesta kohti harkitumpia, hyvinvointilähtöisiä ja kestäviä digitaalisia käytäntöjä, jotka ovat linjassa oppilaiden suojelun, osallisuuden ja oppilaskeskeisen oppimisen kanssa.

Opettajilla on myös aktiivinen rooli uusien digitaaliseen hyvinvointiin liittyvien haasteiden käsittelemisessä. Näitä ovat muun muassa liiallinen ruutu-aika, digitaalinen kuormitus, tarkkaavaisuuden pirstoutuminen, verkkokiusaaminen, sosiaalisen median paineet, misinformaatio sekä tekoälyn välittämät toimintaympäristöt. He edistävät digitaalista kypsyttämistä, kriittistä ajattelua, itsesäätelyä, vastuullista digitaalista osallistumista ja tasapainoista teknologian käyttöä oppilaiden, perheiden ja kollegoiden keskuudessa. Näin he vahvistavat koulun kykyä toimia digitaalista hyvinvointia tukevana oppimisyhteisönä.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää digitaalisen hyvinvoinnin systemisen ja toisiinsa kytkeytyvän luonteen emotionaalisen, behavioraalisen, kognitiivisen, fyysisen, sosiaalisen ja psyykkisen hyvinvoinnin näkökulmista.
2. Ymmärtää, miten koulun toimintakulttuuri, institutionaaliset käytännöt ja johtamiskäytännöt vaikuttavat oppilaiden digitaaliin toimintatapoihin ja hyvinvointiin.
3. Tietää kansallisia ja eurooppalaisia digitaalisen koulutuksen ja digitaalisen hyvinvoinnin politiikkakehyksiä, mukaan lukien Digitaalisen koulutuksen toimintasuunnitelman (Digital Education Action Plan) ja DigCompEdu-viitekehyksen.
4. Tunnistaa liiallisen digitaalisen kuormituksen, pirstaleisen tarkkaavaisuuden ja jatkuvan saavutettavuuden vaikutukset oppilaiden hyvinvointiin ja oppimiseen.
5. Ymmärtää kodin ja koulun välisen yhteistyön merkityksen terveellisten digitaalisten rutiinien, hyvän unihygienian, itsesäätelyn ja tasapainoisen teknologian käytön tukemisessa.
6. Ymmärtää, miten saavutettavuuteen, digitaaliseen osaamiseen ja sosioekonomiseen taustaan liittyvät eriarvoisuudet vaikuttavat oppilaiden osallistumiseen ja hyvinvointiin.
7. Osaa arvioida näyttöön perustuvia lähestymistapoja koko kouluyhteisöä koskevien toimintaperiaatteiden kehittämiseen esimerkiksi älypuhelinien käytön, tekoälyn, digitaalisten toimintatapojen ja verkkokäyttämisen osalta.

8. Ymmärtää tekoälyyn liittyvän liiallisen riippuvuuden, misinformaation, algoritmisen vaikuttamisen ja itsenäisen ajattelun heikkenemisen riskit digitaalisesti tuetuissa ympäristöissä.
9. Ymmärtää digitaalisten ja ei-digitaalisten pedagogisten lähestymistapojen tasapainottamisen merkityksen syvällisen oppimisen, keskittymisen ja oppilaiden hyvinvoinnin tukemisessa.

Taidot

1. Kehittää ja toteuttaa koko kouluyhteisön kattavia digitaalisen hyvinvoinnin aloitteita, joihin osallistuvat opettajat, oppilaat, perheet ja koulun johto.
2. Suunnittelee ja toteuttaa jäsenelityjä perheiden osallistamiseen tähtääviä toimintoja, jotka edistävät terveellisiä digitaalisia toimintatapoja ja vastuullista teknologian käyttöä.
3. Johtaa yhteisöllisiä keskusteluja puhelinten käyttöä koskevista toimintaperiaatteista, digitaalisista rutiineista ja teknologian tasapainoisesta integroinnista kouluyhteisössä.
4. Mentoroi kollegoita hyvinvointilähtöisen digitaalisen pedagogiikan ja kestävien digitaalisten toimintatapojen soveltamisessa.
5. Arvioi digitaalisia oppimisympäristöjä ja tunnistaa digitaaliseen ylikuormitukseen, häiriötekijöihin, tarkkaavaisuuden pirstoutumiseen ja liialliseen ruutuaikaan liittyviä riskejä.
6. Yhdenmukaistaa luokka- ja koulutason digitaaliset käytännöt organisaation tavoitteiden, oppilaiden suojeluun liittyvien periaatteiden ja kansallisten suositusten pohjalta.
7. Toteuttaa tietoisuutta lisääviä toimintoja tekoälylukutaidosta, digitaalisesta itsesäätelystä, kriittisestä medialukutaidosta ja algoritmien vaikutusten ymmärtämisestä.
8. Tukee johdonmukaisten koko kouluyhteisön kattavien toimintatapojen kehittämistä digitaaliseen käyttäytymiseen, verkkoviestintään ja verkkokiusaamisen ehkäisyyn liittyvissä kysymyksissä.
9. Tekee yhteistyötä ulkoisten sidosryhmien ja alueen organisaatioiden kanssa vahvistaakseen oppilaiden digitaalista hyvinvointia tukevia tukiverkostoja.

Osaaminen

1. Johtaa johdonmukaisen ja hyvinvointilähtöisen digitaalisen toimintakulttuurin kehittämistä kouluyhteisössä.
2. Osoittaa kykynsä sovittaa digitaalinen innovointi yhteen oppilaiden hyvinvoinnin, osallisuuden ja kestävä oppimisen periaatteiden kanssa.
3. Toimii kollegoiden mentorina ja asiantuntijana digitaalisen hyvinvoinnin johtajuudessa ja vastuullisissa digitaalisen koulutuksen käytännöissä.
4. Rakentaa toimivia kumppanuuksia koulujen, perheiden ja ulkoisten sidosryhmien välille terveellisen ja tasapainoisen digitaalisen osallistumisen edistämiseksi.
5. Osallistuu digitaalista hyvinvointia ja digitaalista koulutusta koskeviin organisaatio- ja politiikkatason keskusteluihin sekä päätöksentekoprosesseihin.

DWELL Vanhempien digitaalisen hyvinvoinnin viitekehyksen yleiskatsaus

Johdanto

Tämä viitekehys on kehitetty osana DWELL Erasmus+ -hanketta (Hankenumero 101195998, huhtikuu 2025 – maaliskuu 2028) vastauksena fokusryhmätutkimuksen tuloksiin, jotka kerättiin 203 vanhemmalta 26 fokusryhmässä kuudessa Euroopan maassa: Kyproksella, Puolassa, Suomessa, Kreikassa, Bulgariassa ja Romaniassa. Viitekehys määrittelee yhden osaamistason puitteissa ne tiedot, taidot ja osaamiset, joita vanhemmat tarvitsevat voidakseen aktiivisesti tukea lastensa digitaalista hyvinvointia kotona sekä yhteistyössä koulun kanssa.

Viitekehys rakentuu kuuden teeman ympärille, jotka perustuvat suoraan DWELL-hankkeen fokusryhmien havaintoihin ja hankkeessa toteutettuun tutkimussynteesiin. Kukin osa-alue kuvaa teemaa, jossa vanhemmat ilmaisivat merkittäviä osaamispuutteita, epävarmuutta tai tarpeen jäsenllylle tuelle. Yhdessä nämä kuusi osa- aluetta kattavat lasten digitaalisen hyvinvoinnin koko ekosysteemin käytännön turvallisuudesta ja emotionaalisesta hyvinvoinnista algoritmilukutaitoon sekä osallistavaan kodin ja koulun väliseen yhteistyöhön.

Taso — Digitaalisesti sitoutunut vanhempi

Vanhempi tai huoltaja ymmärtää lasten digitaalisen hyvinvoinnin keskeiset ulottuvuudet, soveltaa tutkimusnäyttöön perustuvia toimintatapoja kotona, ylläpitää avointa vuorovaikutusta lapsensa kanssa digitaaliseen elämään liittyvissä kysymyksissä sekä tekee aktiivista yhteistyötä koulun kanssa. Hän suhtautuu kriittisesti digitaaliseen sisältöön ja digitaalisiin alustoihin, toimii terveiden digitaalisten toimintatapojen esimerkkinä ja mukauttaa toimintaansa lapsen digitaalisen toimintaympäristön muuttuessa.

Viitekehyksen osa-alueet tiivistetysti

Osa-alue	Teema	Keskeinen osaaminen – Millaista osaamista vanhemman tulee osoittaa
A	Digitaalinen tietoisuus ja perheen turvallisuus	Ymmärtää verkossa esiintyvät riskit ja turvallisuutta edistävät toimintatavat; käyttää huoltajille tarkoitettuja valvontatyökaluja; keskustelee avoimesti digitaalisista uhkista; reagoi ongelmatilanteisiin rakentavasti.
B	Emotionaalisen ja sosiaalisen hyvinvoinnin tukeminen	Tunnistaa sosiaalisen median vaikutukset tunteisiin; tukee lasten resilienssiä; ylläpitää arvosteleamatonta vuoropuhelua; tunnistaa tilanteet, joissa tarvitaan ammatillista tukea.
C	Terveelliset digitaaliset rutiinit ja rajat	Luo johdonmukaiset ruutu-aikaa koskevat säännöt; järjestää laitteettomia aikoja ja tiloja; toimii tasapainoisten digitaalisten toimintatapojen esimerkkinä; laatii perheen digitaalisen sopimuksen.
D	Tekoäly ja kriittinen digitaalinen lukutaito	Ymmärtää, miten tekoälytyökalut toimivat; ohjaa lapsia kyseenalaistamaan digitaalista sisältöä; toimii kriittisen digitaalisen ajattelun esimerkkinä; edistää faktantarkistuksen käytäntöjä perheen arjessa.
E	Algoritmien ja digitaalisten alustojen ymmärtäminen	Ymmärtää, miten algoritmit vaikuttavat sisältöihin; tarkistaa ilmoitus- ja automaattisen toiston asetukset; auttaa lapsia monipuolistamaan digitaalista sisältöympäristöään; puolustaa lasten digitaalisia oikeuksia.
F	Osallistava tuki sekä yhteistyö koulun kanssa	Tukee neurokirjon lasten digitaalisia tarpeita; hyödyntää saavutettavuusominaisuuksia; ylläpitää kodin ja koulun välistä viestintää; osallistuu koulun hyvinvointia edistäviin toimintoihin.

DWELL Vanhempien digitaalisen hyvinvoinnin viitekehys

Alla oleva taulukko esittelee koko viitekehysten yhtenä kokonaisuutena kaikkien kuuden osa-alueen osalta. Kukin osa-alue on kuvattu sen mukaan, mitä vanhempien tulisi tietää (Tiedot), mitä heidän tulisi osata tehdä (Taidot) sekä mitä heidän tulisi johdonmukaisesti osoittaa käytännön toiminnassaan (Osaaminen).

Osa-alue	TIEDOT Mitä vanhemmat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä vanhemmat osaavat tehdä	OSAAMINEN Mitä vanhemmat tekevät käytännössä
A Digitaalinen tietoisuus ja perheen turvallisuus	Tunnistaa keskeiset verkkoon liittyvät riskit, joita lapset voivat kohdata, kuten kiusaamisen, hokuttelun, sopimattoman sisällön, huijaukset ja yksityisyyden suojan vaarantumisen; tietää, miten digialustat keräävät, käyttävät ja jakavat lasten henkilötietoja sekä mitä vaikutuksia tällä on yksityisyyden suojaan; tietää ikärajat, alustoihin liittyvät käyttörajoitukset ja keskeisten sosiaalisen median ja pelialustojen vähimmäisikävaatimukset; tunnistaa lasten epäterveeseen tai haitalliseen digitaaliseen toimintaan liittyviä käyttäytymisen ja tunne-elämän merkkejä, kuten vetäytymistä, mielialan vaihtelua, salailua ja unen häiriintymistä; tunnistaa lasten verkkoturvallisuutta ja digitaalisia oikeuksia koskevan kansallisen ja EU-lainsäädännön keskeisiä säännöksiä	Soveltaa ikätasolle sopivia valvontatapoja ja yksityisyysasetuksia perheen laitteissa sekä yleisimmillä sosiaalisen median, pelaamisen ja sisällönjakamisen alustoilla; tunnistaa kiusaamiseen, hokutteluun ja verkossa tapahtuvaan hyväksikäyttöön liittyviä varoitusmerkkejä lasten käyttäytymisessä ja viestinnässä; käy lasten kanssa avointa ja luottamuksellista keskustelua verkkoriskeistä ja digitaalisesta turvallisuudesta ilman tarpeetonta huolen tai ahdistuksen lisäämistä; käyttää alustojen ilmoitusmenettelyjä ja kansallisia auttavia palveluja haitallisen sisällön tai epäilyllä hyväksikäytön ilmoittamiseen; arvioi perheille suunnattujen	Luo ja ylläpitää turvallisempaa digitaalista kotiympäristöä yhdistämällä teknisiä suojakeinoja, avointa vuorovaikutusta ja johdonmukaisia rajoja; reagoi lapsen kohtaamiin verkkoriskeihin tai haitallisiin kokemuksiin oikeassa suhteessa, rakentavasti ja lasta tukevalla tavalla; toimii vastuullisen, avoimen ja harkitsevan digitaalisen käyttäytymisen esimerkkinä sekä noudattaa turvallista verkkotoimintaa edistäviä käytäntöjä; edistää vahvempia digitaalisen turvallisuuden käytäntöjä ja toimintaperiaatteita koulussa ja omassa yhteisössään.

Osa-alue	TIEDOT Mitä vanhemmat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä vanhemmat osaavat tehdä	OSAAMINEN Mitä vanhemmat tekevät käytännössä
	(esimerkiksi GDPR:n ja digipalvelusäädöksen lasten suojelua koskevat velvoitteet); tietää keskeisillä alustoilla sekä kansallisten lasten turvallisuutta edistävien organisaatioiden kautta käytettävissä olevat ilmoitus- ja tukimenettelyt; ymmärtää, miksi avoin vuorovaikutus on lasten digitaalisen turvallisuuden tukemisessa tehokkaampaa kuin pelkkä valvonta.	verkkoturvallisuuteen liittyvien resurssien, työkalujen ja ohjeiden luotettavuutta ja tarkoituksenmukaisuutta; selittää digitaaliseen turvallisuuteen liittyviä riskejä ja suojauskeinoja lapsille ymmärrettävällä ja ikätasolle sopivalla tavalla; erottaa toisistaan tarkoituksenmukaisen vanhemmuuteen kuuluvan seurannan ja yksityisyyttä loukkaavan valvonnan sekä soveltaa tilanteeseen nähden oikeasuhtaisia toimintatapoja.	
B Emotionaalisen ja sosiaalisen hyvinvoinnin tukeminen	Ymmärtää, miten sosiaalisen median käyttö vaikuttaa lasten itsetuntoon, kehonkuvaan ja identiteetin muodostumiseen esimerkiksi sosiaalisen vertailun ja hyväksynnän hakemisen kautta; ymmärtää, millaisia tunne-elämän ilmiöitä tykkäykset, kommentit, seuraajamäärät ja muut sosiaalisen näkyvyyden mittarit voivat aiheuttaa lasten hyvinvoinnille; tunnistaa digitaaliseen ahdistukseen, ulkopuolelle	Keskustelee lasten kanssa sosiaalisen median ja verkkovuorovaikutuksen tunnevaikutuksista ikätasolle sopivalla ja empaattisella tavalla; tukee lapsia kehittämään tunne-elämän joustavuutta, kriittistä näkökulmaa ja vakaata identiteettiä, joka ei ole riippuvainen verkossa saadusta hyväksynnästä; auttaa lapsia käsittelemään ja ymmärtämään verkossa tapahtuvia sosiaalisia	Ylläpitää jatkuvaa, luottamuksellista ja ei-rankaisemiseen perustuvaa vuorovaikutusta lasten kanssa heidän digitaalisesta elämästä; sisällyttää tunne-elämän hyvinvointiin liittyvät keskustelut luontevasti ja johdonmukaisesti osaksi perheen digitaalisia rutiineja aiheuttamatta ahdistusta tai painetta; tekee tehokasta yhteistyötä koulun ja lähialueen tukipalveluiden kanssa silloin, kun lapsilla ilmenee digitaalisiin kokemuksiin liittyviä tunne-elämän kuormituksen merkkejä;

Osa-alue	TIEDOT Mitä vanhemmat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä vanhemmat osaavat tehdä	OSAAMINEN Mitä vanhemmat tekevät käytännössä
	jäämisen pelkoon, sosiaaliseen eristäytymiseen ja verkkoon liittyviä tunne-elämän kuormitukseen liittyviä merkkejä lapsissa; ymmärtää verkkopeliyhteisöjen, ryhmäkeskustelujen ja muiden digitaalisten sosiaalisten ympäristöjen merkityksen lasten sosiaaliselle kehitykselle ja vertaisryhmään kuulumisen kokemukselle; ymmärtää tutkimusnäyttöön perustuvat yhteydet ilta-aikaiseen laitteiden käyttöön, sosiaalisen median käyttöön, unen laatuun, mielialaan ja lasten sekä nuorten mielenterveyteen; tunnistaa riskitekijöitä, jotka voivat tehdä joistakin lapsista muita alttiimpia digitaalisten sosiaalisten ympäristöjen aiheuttamalle tunne-elämän haitalle; tietää, milloin ja miten on tarkoituksenmukaista hakea ammatillista tukea digitaaliseen ympäristöön liittyvissä tunne-elämän haasteissa esimerkiksi koulukuraattorilta, psykologilta tai lasten ja nuorten mielenterveyspalveluista.	ristiriitoja, ulkopuolelle jäämistä ja haitallisia vuorovaikutustilanteita rakentavasti; luo arvostelematonta ja matalan kynnyksen vuorovaikutusta, jossa lapset voivat jakaa digitaalisia kokemuksiaan, huoliaan ja tunnereaktioitaan; tunnistaa varhaisia merkkejä digitaalisiin ympäristöihin liittyvästä emotionaalisesta kuormituksesta ja erottaa tavanomaiset kehitykseen liittyvät kokemukset tilanteista, jotka edellyttävät ammatillista tukea; tekee yhteistyötä koulun henkilöstön, kuten kuraattoreiden, luokanohjaajien ja digivastaavien kanssa silloin, kun lapsella ilmenee digitaalisiin kokemuksiin liittyviä mielen kuormituksen merkkejä; osoittaa tunne-elämän tasapainoa ja kriittistä ajattelua omassa sosiaalisen median ja digitaalisen viestinnän käytössä vanhempana.	rakentaa kotiympäristön, jossa lapset uskaltavat kertoa digitaalisista haasteistaan ilman pelkoa suhteettomista seuraamuksista.

Osa-alue	TIEDOT Mitä vanhemmat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä vanhemmat osaavat tehdä	OSAAMINEN Mitä vanhemmat tekevät käytännössä
C Terveelliset digitaaliset rutiinit ja rajat	Tiivistää tutkimusnäyttöön perustuvat suositukset eri ikäryhmien (taaperoikäisistä nuoriin) ruutuajasta ja digitaalisten laitteiden käyttötavoista; ymmärtää fysiologiset ja kognitiiviset mekanismit, joiden kautta ilta-aikainen laitteiden käyttö ja siniselle valolle altistuminen häiritsevät unta ja vaikuttavat koulusuoriutumiseen; ymmärtää, miten paikallaan tapahtuva ruutujen käyttö voi vaikuttaa fyysiseen terveyteen esimerkiksi vähentyneen liikunnan ja ryhtiongelmien kautta; ymmärtää, miksi johdonmukaiset ja yhdessä sovitut perheen säännöt ovat tehokkaampia kuin reaktiiviset tai rankaisevat rajoitukset lasten digikäyttäytymisen ohjaamisessa; ymmärtää perheen digisopimuksen rakenteen ja tarkoituksen sekä sen keskeiset osa-alueet, kuten ruuduttomat ajat, laitteettomat tilat ja sisältöihin liittyvät rajat; tunnistaa lasten eri kehitysvaiheisiin liittyvät erot heidän kyvyssään säädellä omaa digitaalista	Laatii johdonmukaisia ja lapsen kehitystasoon sopivia ruutuajaka- koskevia kotisääntöjä yhdessä lasten kanssa; määrittelee ja ylläpitää laitteettomia aikoja (esimerkiksi ruokailujen, nukkumaanmenon ja läksyjen tekemisen aikana) sekä laitteettomia tiloja (esimerkiksi makuuhuoneissa ja ruokailutiloissa) kotona; tukee lapsia digitaalisen itsesäätelyn, ajankäytön hallinnan ja laitteista irrottautumisen taitojen kehittämisessä; toimii tasapainoisten ja tarkoituksenmukaisten digitaalisten toimintatapojen esimerkkinä omien laitteiden käytössään; laatii yhdessä lasten kanssa perheen digitaalisen sopimuksen, joka sisältää ruutuajakarajat, sisältöihin liittyvät rajat ja vastuullista käyttöä koskevat odotukset; mukauttaa ruutuajakasääntöjä ja digitaalisia rajoja lasten kasvaessa tasapainottaen itsenäisyyden ja tarkoituksenmukaisen ohjauksen; reagoi digitaalisten rajojen	Ylläpitää kotona toimintakulttuuria, jossa terveelliset digitaaliset toimintatavat ovat luonnollinen osa arkea, niitä mallinnetaan johdonmukaisesti ja vahvistetaan myönteisesti sen sijaan, että niiden noudattamista valvottaisiin ensisijaisesti rangaistusten avulla; tasapainottaa lasten perustellut tarpeet digitaaliseen vuorovaikutukseen, oppimiseen ja vapaa-ajan käyttöön huomioiden perheen sisäisen hyvinvoinnin; toimii lapsille näkyvänä esimerkkinä tarkoituksenmukaisesta, tasapainoisesta ja harkitsevasta digitaalisesta käyttäytymisestä.

Osa-alue	TIEDOT Mitä vanhemmat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä vanhemmat osaavat tehdä	OSAAMINEN Mitä vanhemmat tekevät käytännössä
	käyttäytymistä; ymmärtää, miksi vanhempana on tärkeää näyttää esimerkkiä terveellisistä digitaalisista tottumuksista, ja millainen vaikutus vanhempien käyttäytymisellä on lasten digitaalisiin normeihin.	rikkomiseen rakentavasti ja oikeasuhtaisesti ylläpitäen samalla hyvää vuorovaikutussuhdetta ja yhteisesti sovittuja pelisääntöjä.	
D Tekoäly ja kriittinen digitaalinen lukutaito	Ymmärtää käytännön tasolla, mitä tekoälytyökalut ovat ml. keskustelubotit, kuvageneraattorit, suosittelevat järjestelmät ja sisällön moderointijärjestelmät sekä miten ne tuottavat tai valikoivat sisältöä; ymmärtää, mistä tekoälyn tuottamasta sisällöstä on kyse, ja miksi sellainen sisältö voi olla epäluotettavaa, vinoutunutta, virheellistä tai harhaanjohtavaa; ymmärtää misinformaation, disinformaation ja deepfake-sisällöt sekä tekoälyn roolin niiden tuottamisessa ja levittämisessä; ymmärtää, miten algoritmiset sisältösuositukset vaikuttavat siihen, mitä lapset näkevät verkossa, ja miten ne voivat rajoittaa altistumista erilaisille näkökulmille; ymmärtää, miten tekoälytyökaluja käytetään tällä hetkellä	Ohjaa lapsia kyseenalaistamaan ja tarkistamaan tekoälyn tuottamaa sisältöä ja soveltamaan kriittistä ajattelua digitaaliseen tietoon; auttaa lapsia erottamaan luotettavat tietolähteet epäluotettavasta, tekoälyn tuottamasta tai manipuloidusta sisällöstä; keskustele lasten kanssa siitä, milloin ja miten tekoälytyökalut voivat tarkoituksenmukaisesti tukea koulutyötä ja milloin ne voivat heikentää oppimista; näyttää esimerkkiä kriittisestä suhtautumisesta digitaalisiin uutisiin, sosiaalisen median sisältöihin, videoihin ja tekoälyn tuottamaan materiaaliin perheen arjessa; opettaa faktantarkistuksen tapoja käyttämällä tarkistustyökaluja ja	Kasvattaa lapsia suhtautumaan digitaaliseen sisältöön tarkoituksenmukaisen kriittisesti ja muodostamaan itsenäisiä arvioita sen luotettavuudesta; ylläpitää riittävää ja käytännön kannalta merkityksellistä ymmärrystä ajankohtaisista tekoälytyökaluista ja niiden vaikutuksista voidakseen ohjata lapsia tarkoituksenmukaisesti; sisällyttää medialukutaitoon ja tekoälyn kriittiseen ymmärtämiseen liittyviä näkökulmia luontevasti ja johdonmukaisesti perheen keskusteluihin; jakaa medialukutaitoon liittyvää tietoa ja huolenaiheita muiden vanhempien kanssa sekä osallistuu kouluyhteisön digitaalista lukutaitoa edistäviin toimintoihin.

Osa-alue	TIEDOT Mitä vanhemmat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä vanhemmat osaavat tehdä	OSAAMINEN Mitä vanhemmat tekevät käytännössä
	lasten koulutyössä, sosiaalisessa mediassa ja digitaalisessa viihteessä sekä mitä eettisiä ja oppimiseen liittyviä vaikutuksia tällä on; ymmärtää digisisältöön sovellettavia lähteiden arviointien, monipuolisen lukemisen ja tosiasioiden tarkistamisen keskeisiä periaatteita; ymmärtää eron tekoälyn käyttämisen oppimista tukevana välineenä ja sellaisen, joka heikentää oppimista.	lukemalla tekstiä eri näkökulmista osana perheen keskusteluja; selittää deepfake-sisällön käsitteen ja opastaa tunnistamaan mahdollisesti manipuloituja kuvia, videoita tai äänitallenteita ikätaso huomioiden; tukee lapsia kehittämään itsenäistä arviointikykyä digisisällön tarkastelussa sen sijaan, että he hyväksyisivät suoraan algoritmien tarjoaman tiedon.	
E Algoritmien ja digitaalisten alustojen ymmärtäminen	Ymmärtää, miten suositteľalgoritmit toimivat eri alustoilla, kuten sosiaalisessa mediassa, suoratoistopalveluissa ja peleissä sekä miten ne määrittävät lapsille näytettävän sisällön; ymmärtää sitoutumista maksimoivat ratkaisut, joita alustat käyttävät ruutuajan pidentämiseksi, kuten vaihteľviin palkkioihin perustuvia mekanismeja, automaattisia toistoja, ilmoituksia ja peräkkäisten käyttöpäivien kannustimia; ymmärtää suodatuskuplien ja kaikkukammioiden käsitteet sekä miten ne voivat ajan myötä kaventaa tai	Selittää lapsille ymmärrettävällä ja ikätasolle sopivalla tavalla, miksi tietyt sisällöt näkyvät heidän syötteissään toistuvasti ja miten algoritmit muokkaavat heidän kokemuksiin; auttaa lapsia tunnistamaan tilanteet, joissa heidän seuraamansa sisältö muuttuu liian kapeaksi, toistuvaksi, äärimmäiseksi tai tunne-elämän kannalta haitalliseksi; tarkistaa ja säätää ilmoitusasetuksia, automaattisen toiston toimintoja ja suositteľasetuksia lasten laitteissa ja käyttäjätileillä; tukee lapsia monipuolistamaan tietoisesti	Muokkaa ja seuraa aktiivisesti lasten käyttämiä alustoja sen sijaan, että algoritmisen sisällönvalinnan annettaisiin toimia ilman valvontaa; ylläpitää riittävää alustojen tuntemusta pysyäkseen aidosti mukana niissä digitaalisissa ympäristöissä, joissa lapset toimivat; puolustaa lasten digitaalisia oikeuksia ja tarkoituksenmukaista alustasääntelyä koulussa, vanhempainyhdistyksissä ja yhteiskunnallisessa toiminnassa; edistää tietoon perustuvia keskusteluja perheissä ja yhteisöissä digitaalisten alustojen vaikutuksesta lasten hyvinvointiin.

Osa-alue	TIEDOT Mitä vanhemmat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä vanhemmat osaavat tehdä	OSAAMINEN Mitä vanhemmat tekevät käytännössä
	radikalisoida lasten kohtaamaa sisältöä ja maailmankuvaa; ymmärtää, miten lasten digitaalista käyttäytymistä seurataan, profiloidaan ja kaupallistetaan digialustoilla sekä mitä vaikutuksia tällä on heidän yksityisyyteensä ja autonomiaansa; erottaa toisistaan alustat, joilla on vahvemmat lasten suojeluun liittyvät käytännöt ja alustat, joiden sääntelyn noudattaminen tai valvonta on heikompaa; tunnistaa sisällön moderoinnin roolin lasten verkkokokemuksissa sekä siihen liittyvät rajoitukset ja haitallisen tai äärimmäisen sisällön kohtaamiseen liittyvät riskit; ymmärtää lasten digitaalisiin oikeuksiin liittyvät keskeiset EU-säädökset (GDPR, digipalvelusäädös) algoritmissen profiloinnin ja kohdennetun sisällön näkökulmasta.	verkossa kohtaamaansa sisältöä ja etsimään erilaisia näkökulmia; keskustele lasten kanssa alustojen liiketoimintamalleista ja datan kaupallisesta hyödyntämisestä tavalla, joka vahvistaa kriittistä ymmärrystä digialustoista; tunnistaa ja hyödyntää alustojen tarjoamia välineitä, jotka tukevat vanhempien mahdollisuuksia seurata ja hallita lapsille suositeltavaa sisältöä; puolustaa tarkoituksenmukaisella tavalla lasten digitaalisia oikeuksia tilanteissa, joissa alustat eivät toteuta riittäviä lasten suojeluun liittyviä toimenpiteitä.	
F Osallistava tuki sekä yhteistyö koulun kanssa	Ymmärtää, miten erityistä tukea tarvitsevat lapset (neurokirjon ml. autismikirjon, ADHD:n, lukivaikeuden tai ahdistuneisuushäiriön kanssa elävät),	Mukauttaa kodin digitaalisia rutiineja ja ympäristöjä erityistä tukea tarvitsevien lasten sekä muiden lisätukea tarvitsevien lasten aisti-, kognitiivisten	Toimii johdonmukaisena ja asiantuntevana yhteistyökumppanina koululle lasten digihyvinvoinnin ja osallistavan digitaalisen saavutettavuuden tukemisessa; yhdistää

Osa-alue	TIEDOT Mitä vanhemmat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä vanhemmat osaavat tehdä	OSAAMINEN Mitä vanhemmat tekevät käytännössä
	voivat kokea digitaaliset ympäristöt eri tavoin kuin lapset, jotka eivät tarvitse erityistä tukea; ymmärtää, miten teknologia voi toimia sekä tukena että mahdollisena kuormituksen tai stressin lähteenä neurokirjon lapsille; tunnistaa yleisillä laitteilla ja alustoilla käytettävissä olevat keskeiset saavutettavuusominaisuudet, kuten puheeksi lukemisen, ruudunlukijat, fonttien mukauttamisen, vähäisempiin ilmoituksiin perustuvat ympäristöt ja korkean kontrastin tilat; ymmärtää koulun erityisopettajien, koulukuraattorien ja digivastuuhenkilöiden roolin sekä sen, miten heidän tarjoamaa tukea voidaan hyödyntää; ymmärtää kodin ja koulun välisen yhteistyön merkityksen johdonmukaisten digitaalista hyvinvointia tukevien toimintatapojen ylläpitämisessä koti- ja kouluympäristöissä; ymmärtää YK:n lapsen oikeuksien yleissopimuksen periaatteet digitaalisen osallisuuden ja kaikkien lasten yhdenvertaisen saavutettavuuden näkökulmasta;	ja emotionaalisten tarpeiden mukaisesti; mahdollistaa ja kannustaa lapsia käyttämään tarkoituksenmukaisia saavutettavuusominaisuuksia ja avustavia teknologioita kotona käytettävillä laitteilla; ylläpitää säännöllistä ja rakentavaa vuorovaikutusta opettajien ja koulun muun henkilöstön kanssa lasten digitaalisesta käyttäytymisestä, hyvinvoinnista ja esiin nousevista huolenaiheista; osallistuu rakentavasti koulun digitaalista hyvinvointia koskeviin aloitteisiin, toimintaperiaatteita koskeviin kuulemisiin ja vanhemmille suunnattuihin tiedotustilaisuuksiin; edistää asianmukaisesti digitaalisia mukautuksia, aputeknologian saatavuutta ja osallistavia digitaalisia käytäntöjä erityistarpeisille lapsille; hyödyntää tehokkaasti koulun tarjoamaa ohjausta, digitaaliseen hyvinvointiin liittyviä materiaaleja ja tukipalveluja; tekee yhteistyötä muiden	tehokkaasti koulun digitaaliset ohjeet ja kodin digitaaliset käytännöt varmistaen lapsille johdonmukaisen toimintaympäristön sekä kotona että koulussa; edistää osallistavaa ja yhdenvertaista digitaalista saavutettavuutta kaikille lapsille; osallistuu digitaalista hyvinvointia edistävän toimintakulttuurin rakentamisessa koko yhteisössä aktiivisen yhteistyön ja tietoon perustuvan vaikuttamisen kautta.

Osa-alue	TIEDOT Mitä vanhemmat tietävät ja ymmärtävät	TAIDOT Mitä vanhemmat osaavat tehdä	OSAAMINEN Mitä vanhemmat tekevät käytännössä
	tunnistaa keskeiset tekijät, jotka liittyvät tehokkaaseen vuorovaikutukseen koulun henkilöstön kanssa lapsen digitaalista käyttäytymistä, hyvinvointia ja tuen tarpeita koskevissa asioissa.	vanhempien ja kouluyhteisön jäsenten kanssa yhteisen ymmärryksen vahvistamiseksi osallistavista digitaalisista käytännöistä.	

A: Digitaalinen tietoisuus ja perheen turvallisuus

Yleiskatsaus

Tällä tasolla huoltajat rakentavat käytännönläheistä ymmärrystä keskeisistä riskeistä, joita lapset kohtaavat verkossa sekä kehittävät valmiuksiaan turvallisempien digitaalisten ympäristöjen luomiseen kotona. Tämä osa-alue kattaa verkkoriskien keskeiset muodot, kuten verkkokiusaamisen, houkuttelun, sopimattoman sisällön, huijaukset ja yksityisyyden suojan vaarantumisen. Lisäksi huoltajat oppivat ymmärtämään, miten digitaaliset alustat käsittelevät lasten henkilötietoja ja millaisia suojakeinoja EU:n ja kansallisen lainsäädännön puitteissa on käytössä.

Huoltajat oppivat käyttämään teknisiä suojakeinoja, kuten vanhempainvalvontaa ja yksityisyysasetuksia. Keskeistä on kuitenkin myös tasapainottaa nämä keinot avoimella ja luottamukseen perustuvalla vuorovaikutuksella lasten kanssa. Tämä lähestymistapa nousi johdonmukaisesti esiin kaikkien kuuden DWELL-hankkeeseen osallistuneen maan fokusryhmien suosimana toimintatapana. Painopiste on suhteutetuissa, ei-rangaistavissa reaktioissa verkkoympäristöissä tapahtuen tilanteiden selvittelyyn, jossa vanhemman ja lapsen välinen luottamussuhde säilyy.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Tunnistaa keskeiset verkkoriskit, joita lapset voivat kohdata, kuten verkkokiusaamisen, houkuttelun, sopimattoman sisällön, huijaukset ja yksityisyyden suojan vaarantumisen.
2. Ymmärtää, miten digitaaliset alustat keräävät, käyttävät ja jakavat lasten henkilötietoja, sekä miten lasten ja vanhempien verkossa jakama sisältö voi kartuttaa lasten digitaalista jalanjälkeä ja vaikuttaa heidän yksityisyyteensä sekä digitaaliseen identiteettiinsä.
3. Ymmärtää keskeisten sosiaalisen median ja pelialustojen ikärajat ja käyttörajoitukset.
4. Tunnistaa lasten epäterveeseen tai haitalliseen digitaaliseen käyttöön liittyviä käyttäytymiseen ja tunne-elämään liittyviä merkkejä, kuten vetäytymistä, mielialan vaihteluita, salailua ja unen häiriintymistä.
5. Tietää lasten verkkoturvallisuuteen ja digitaalisiin oikeuksiin liittyvän kansallisen ja EU-lainsäädännön keskeisiä säännöksiä (esim. GDPR ja Digipalvelusäädöksen lasten ja nuorten suojelemiseksi verkossa).
6. Kuvata alustojen turvallisuustoimintoja sekä tapoja ilmoittaa verkossa tapahtuvasta lasten turvallisuutta vaarantavasta toiminnasta ja saada siihen apua.
7. Ymmärtää, miksi avoin vuorovaikutus on pelkkää valvontaa tehokkaampi tapa ylläpitää lasten digitaalista turvallisuutta.

Taidot

1. Soveltaa lapsen ikätasolle sopivaa valvontaa ja yksityisyysasetuksia perheen laitteissa sekä yleisimmillä sosiaalisen median, pelaamisen ja sisällönjakamisen alustoilla.
2. Tunnistaa verkkokiusaamiseen, houkutteluun tai verkossa tapahtuvaan hyväksikäyttöön liittyviä varoitusmerkkejä lasten käyttäytymisessä ja viestinnässä.
3. Käydä lasten kanssa avointa keskustelua verkon riskeistä ja digitaalisesta turvallisuudesta ilman tarpeettoman huolen tai pelon herättämistä.

4. Hyödyntää alustojen ilmoitusmenettelyjä ja kansallisia auttavia palveluja haitallisen sisällön tai epäilyllä hyväksikäytön ilmoittamiseen.
5. Arvioida perheille suunnattujen verkkoturvallisuutta koskevien materiaalien, työkalujen ja ohjeiden luotettavuutta ja hyödyllisyyttä.
6. Selittää lapsille digitaaliseen turvallisuuteen liittyviä riskejä ja suojautumiskeinoja ymmärrettävästi ja ikätasolle sopivalla tavalla.
7. Soveltaa oikeasuhtaisia toimintatapoja lasten digitaalisen yksityisyyteen ja valvontaan, ml. tietoon perustuvien päätösten tekeminen lasten henkilötietojen, kuvien ja muun sisällön jakamisesta verkossa ottaen huomioon lapsen iän ja kehittyvän autonomian.

Osaaminen

1. Luo ja ylläpitää turvallisempaa digitaalista kotiympäristöä yhdistämällä teknisiä suojakeinoja, avointa vuorovaikutusta ja johdonmukaisia rajoja.
2. Reagoi lapsen kohtaamiin verkkoriskeihin tai haitallisiin kokemuksiin oikeasuhtaisesti, rakentavasti ja lasta tukevalla tavalla.
3. Toimi esimerkkinä vastuullisesta, avoimesta ja harkitsevasta digitaalisesta käyttäytymisestä, joka ilmentää turvallisuustietoista verkkokäytäntöjä sekä lasten yksityisyyden ja digitaalisen identiteetin kunnioittamista.
4. Edistää vahvempia digitaalisen turvallisuuden käytäntöjä ja toimintaperiaatteita koulussa ja lähipiirissä.

B: Emotionaalisen ja sosiaalisen hyvinvoinnin tukeminen

Yleiskatsaus

Tämä osa-alue käsittelee yhtä DWELL-hankkeen vanhempien fokusryhmissä toistuvimmin esiin nousseista huolenaiheista: lasten digitaalisen elämän emotionaalisia ja sosiaalisia seurauksia. Kaikissa kuudessa maassa vanhemmat pitivät ahdistusta, heikkoa itsetuntoa, vertailua ikätovereihin ja sosiaalisia ristiriitoja tärkeimpinä huolenaiheinaan, mutta monet kokivat olevansa huonosti varustautuneita vastaamaan niihin.

Tämä viitekehyksen osa-alue auttaa vanhempia ymmärtämään sosiaalisen median käyttöön liittyviä emotionaalisia mekanismeja, kuten hyväksynnän hakemista, ulkopuolelle jäämisen pelkoa sekä sosiaalista vertailua ja tukemaan lapsia sellaisen resilienssin ja terveen identiteetin rakentamisessa, joka ei perustu verkossa saatuaan hyväksyntään. Vanhemmat ja huoltajat oppivat myös ylläpitämään jatkuvaa, rankaisematonta vuorovaikutusta, johon lapset voivat luottaa.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää, miten sosiaalisen median käyttö vaikuttaa lasten itsetuntoon, kehonkuvaan ja identiteetin muodostumiseen esimerkiksi sosiaalisen vertailun ja hyväksynnän hakemisen kautta.
2. Ymmärtää, millaisia tunne-elämän ilmiöitä tykkäykset, kommentit, seuraajamäärät ja muut sosiaalisen näkyvyyden mittarit voivat aiheuttaa lasten hyvinvoinnille.
3. Tunnistaa digitaaliseen ahdistukseen, ulkopuolelle jäämisen pelkoon, sosiaaliseen eristäytymiseen ja verkkoon liittyvään emotionaaliseen kuormitukseen liittyviä merkkejä lapsissa.
4. Ymmärtää verkkopeliyhteisöjen, ryhmäkeskustelujen ja muiden digitaalisten sosiaalisten ympäristöjen merkityksen lasten sosiaaliselle kehitykselle ja vertaisten joukkoon kuulumisen kokemukselle.
5. Ymmärtää tutkimusnäyttöön perustuvat yhteydet ilta-aikaiseen laitteiden käyttöön, sosiaalisen median käyttöön, unen laatuun, mielialaan ja lasten sekä nuorten mielenterveyteen.
6. Tunnistaa tekijöitä, jotka voivat lisätä joidenkin lasten riskiä kokea haitallisia vaikutuksia digitaalisissa sosiaalisissa ympäristöissä.
7. Ymmärtää, milloin ja miten on tarkoituksenmukaista hakea ammatillista tukea (esim. koulukuraattorilta, psykologilta tai lasten ja nuorten mielenterveyspalveluista) digitaaliseen ympäristöön liittyvissä tunne-elämän haasteissa.

Taidot

1. Keskustelee lasten kanssa sosiaalisen median ja verkkovuorovaikutuksen psyykkisistä vaikutuksista ikätasolle sopivalla ja empaattisella tavalla.
2. Tukee lapsia kehittämään tunne-elämän resilienssiä, kriittistä ajattelua ja vakaata identiteettiä, joka ei perustu verkossa saatuun hyväksyntään.
3. Auttaa lapsia ymmärtämään verkossa tapahtuvia ristiriitoja, ulkopuolelle jäämisen kokemuksia ja ikäviä vuorovaikutustilanteita.
4. Luo arvosteleamatonta ja matalan kynnyksen vuorovaikutusta, jossa lapset voivat jakaa digitaalisia kokemuksiaan, huoliaan ja tunnereaktioitaan.
5. Tunnistaa varhaisia merkkejä digitaalisiin ympäristöihin liittyvästä psyykkisestä kuormituksesta ja erottaa tavanomaiset kehitykseen liittyvät kokemukset tilanteista, jotka edellyttävät ammatillista tukea.
6. Tekee yhteistyötä koulun henkilöstön, kuten kuraattoreiden, luokanohjaajien ja digivastuuhenkilöiden kanssa silloin, kun lapsella ilmenee digitaalisiin kokemuksiin liittyvän psyykkisen kuormituksen merkkejä.
7. Toimii esimerkkinä tasapainoisessa ja kriittisessä ajattelussa omassa sosiaalisen median käytössä ja digitaalisessa keskustelussa

Osaaminen

1. Ylläpitää jatkuvaa, luottamuksellista ja rankaisemattomaan vuorovaikutukseen perustuvaa keskustelua lasten kanssa heidän digitaalisesta elämästään psyykkisestä ja sosiaalisesta näkökulmasta.
2. Sisällyttää psyykkiseen hyvinvointiin liittyvät keskustelut luontevasti ja johdonmukaisesti osaksi perheen digitaalisia rutiineja aiheuttamatta ahdistusta tai painetta.
3. Tekee toimivaa yhteistyötä koulun ja alueen tukipalveluiden kanssa silloin, kun lapsella ilmenee digitaalisiin kokemuksiin liittyvän psyykkisen kuormittumisen merkkejä.

4. Rakentaa kotiin sellaiset olosuhteet, jossa lapset uskaltavat kertoa digitaaliseen elämään liittyvistä haasteistaan pelkäämättä suhteettomia seuraamuksia.

C: Terveelliset digitaaliset rutiinit ja rajat

Yleiskatsaus

DWELL-hankkeen fokusryhmien tulokset osoittivat johdonmukaisesti kaikissa osallistujamaissa, että vanhemmat kokevat ristiriitaa halussaan rajoittaa lasten ruutuaikaa ja vaikeutensa välillä asettaa ja ylläpitää toimivia rajoja, erityisesti lasten kasvaessa nuoriksi. Tämä viitekehysten osa-alue vastaa suoraan tähän haasteeseen.

Huoltajat perehtyvät tutkimusnäyttöön perustuviin ruutuaikasuosituksiin, nukkumaanmenoaikaan tapahtuvan laitteiden käytön haitallisiin vaikutuksiin sekä toimivien perheen digitaalisten rutiinien keskeisiin periaatteisiin. Painopiste on yhteistyössä: sääntöjä laaditaan yhdessä lasten kanssa sen sijaan, että ne määrättäisiin heille. Lisäksi korostetaan johdonmukaisuutta voimakkaiden tai äkillisten rajoitusten sijaan. Huoltajat oppivat laatimaan perheen digitaalisen sopimuksen käytännölliseksi ja muokattavaksi työkaluksi.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää tutkimusnäyttöön perustuvat suositukset eri ikäryhmien (taaperoikäisistä nuoriin) ruutuajasta ja digitaalisten laitteiden käyttötavoista.
2. Ymmärtää fysiologiset ja kognitiiviset mekanismit, joiden kautta ilta-aikainen laitteiden käyttö ja siniselle valolle altistuminen häiritsevät unta ja vaikuttavat koulusuoriutumiseen.
3. Ymmärtää, miten paikallaan tapahtuva ruutujen käyttö voi vaikuttaa fyysiseen terveyteen esimerkiksi vähentyneen liikunnan ja ryhti ongelmien kautta.
4. Ymmärtää, miksi johdonmukaiset ja yhdessä sovitut perheen säännöt ovat tehokkaampia kuin reaktiiviset tai rankaisevat rajoitukset lasten digitaalisen käyttäytymisen ohjaamisessa.
5. Kuvata perheen yhteisten digisääntöjen tarkoitus ja keskeinen sisältö, kuten ruutuajat, laitteettomat ajat ja tilat sekä sisältöjen käyttöä koskevat rajat.
6. Tunnistaa lasten eri kehitysvaiheisiin liittyviä eroja heidän kyvyssään säädellä omaa digitaalista käyttäytymistään.
7. Ymmärtää terveellisten digitaalisten toimintatapojen osoittamisen merkityksen vanhempana sekä vanhempien käyttäytymisen vaikutuksen lasten digitaalisiin normeihin ja toimintatapoihin.

Taidot

1. Laatii lasten kanssa yhdessä sovittuja, johdonmukaisia ja heidän kehitystasoonsa sopivia ruutuaikaa koskevia sääntöjä kotiin.
2. Suunnittelee ja ylläpitää laitteettomia aikoja (esim. ruokailut, nukkumaanmeno ja läksyjen tekeminen) sekä laitteettomia tiloja (esim. makuuhuoneet ja ruokailutilat) kotona.
3. Tukee lapsia digitaalisen itsesäätelyn, ajankäytön hallinnan ja laitteista irrottautumisen taitojen kehittämisessä.
4. Toimii itse näkyvänä ja johdonmukaisena esimerkkinä käyttäen omia digilaitteita tasapainoisesti ja tarkoituksenmukaisesti
5. Laatii yhdessä lasten kanssa perheen digisäännöt, jotka sisältää ruutuaikarajat, sisältöihin liittyvät rajat ja vastuullista käyttöä koskevat odotukset.
6. Mukauttaa ruutuaikasääntöjä ja digitaalisia rajoja lasten kehitystason, yksilöllisten tarpeiden ja digitaalisten toimintojen luonteen mukaisesti tasapainottaen itsenäisyyden ja tarkoituksenmukaisen ohjauksen.
7. Reagoi digitaalisten rajojen rikkomiseen rakentavasti ja oikeasuhtaisesti ylläpitäen samalla hyvää vuorovaikutussuhdetta ja yhteisesti sovittuja sääntöjä.

Osaaminen

1. Ylläpitää kotona sellaista kulttuuria, jossa terveelliset digitaaliset tottumukset ovat osa normaalia arkea, jossa vanhempi näyttää omalla toiminnallaan esimerkkiä, ja jossa vahvistetaan positiivisesti sen sijaan, että valvotaan ensisijaisesti rangaistuksin.
2. Tasapainottaa lasten tarpeet käyttää digilaitteita yhteydenpitoon, oppimiseen ja vapaa-aikaan suhteessa koko perheen hyvinvointiin.
3. Ylläpitää ja päivittää perheen digisääntöjä lasten iän, tarpeiden ja käyttämisen digitaalisten palvelujen mukaan
4. Näyttää omalla toiminnallaan esimerkkiä tasapainoisesta ja harkitusta digilaitteiden käytöstä.

D: Tekoäly ja kriittinen digitaalinen lukutaito

Yleiskatsaus

DWELL-hankkeen vanhempien fokusryhmissä tekoälylukutaito nousi esiin yhtenä suurimmista osaamisvajesta. Kaikissa kuudessa maassa vanhemmat kertoivat olevansa epävarmoja siitä, miten lapsia pitäisi ohjata aikana, jolloin käytössä on keskustelubotteja, deepfake-sisältöjä ja algoritmien tuottamaa sisältöä. Tämä osa-alue tarjoaa vanhemmille käytännönläheisen ja helposti ymmärrettävät perustiedot tekoälystä, jotta he voivat tukea lapsiaan digitaalisessa arjessa.

Huoltajat oppivat ymmärtämään, mitä tekoälytyökalut ovat, miten ne tuottavat sisältöä ja miksi niiden tuottama sisältö voi joskus olla virheellistä, vinoutunutta tai harhaanjohtavaa. He oppivat soveltamaan ja näyttämään esimerkkiä kriittisestä ajattelusta, kuten lähteiden tarkistamisesta, tekoälyn tuottaman sisällön tunnistamisesta sekä sen ymmärtämisestä, milloin tekoäly toimii oppimisen tukena ja milloin sen käyttö voi johtaa epärehelliseen toimintaan koulutyössä. Näitä taitoja harjoitellaan osana perheen arjen digitaalisia keskusteluja.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää käytännön tasolla, mitä tekoälytyökalut ovat, ml. keskustelubotit, kuvageneraattorit, suositellujärjestelmät ja sisällön moderointijärjestelmät sekä miten ne tuottavat tai valikoivat sisältöä.
2. Ymmärtää tekoälyn tuottaman sisällön käsitteen ja sen, miksi tällainen sisältö voi olla epäluotettavaa, vinoutunutta, virheellistä tai harhaanjohtavaa.
3. Ymmärtää misinformaation, disinformaation ja deepfake-sisällöt sekä tekoälyn roolin niiden tuottamisessa ja levittämisessä.
4. Ymmärtää, miten algoritmiset sisältösuositukset vaikuttavat siihen, mitä lapset näkevät verkossa, ja miten ne voivat rajoittaa altistumista erilaisille näkökulmille.
5. Ymmärtää, miten tekoälytyökaluja käytetään lasten koulutyössä, sosiaalisen median palveluissa ja digitaalisessa viihteessä sekä mitä eettisiä ja oppimiseen liittyviä vaikutuksia tällä on.
6. Ymmärtää lähteiden arvioinnin ja faktantarkistuksen keskeiset periaatteet, ml. tiedon tarkistaminen useista luotettavista lähteistä.
7. Ymmärtää eron tekoälyn käyttämisen oppimista tukevana välineenä ja sellaisen käytön välillä, joka heikentää oppimista tai voidaan katsoa koulutyöhön liittyväksi epärehelliseksi toiminnaksi.

Taidot

1. Ohjaa lapsia kyseenalaistamaan tekoälyn tuottamaa sisältöä, tarkistamaan väitteitä itsenäisesti ja soveltamaan kriittistä ajattelua digitaaliseen tietoon.
2. Auttaa lapsia erottamaan luotettavat ja asiantuntevat tietolähteet epäluotettavasta, tekoälyn tuottamasta tai manipuloidusta sisällöstä.
3. Keskustelee lasten kanssa siitä, milloin ja miten tekoälytyökalut voivat tarkoituksenmukaisesti tukea koulutyötä ja milloin niihin tukeutuminen heikentää aitoa oppimista.
4. Näyttää omalla esimerkillään mallia, miten uutisia, sosiaalisen median sisältöjä, videoita ja tekoälyn tuottamaa sisältöä kannattaa arvioida kriittisesti.
5. Hyödyntää faktantarkistuksen toimintatapoja, kuten tiedon tarkistamista useista luotettavista lähteistä, osana perheen digitaalisia keskusteluja.
6. Selittää ikätasolle sopivalla tavalla, mitä deepfake-sisällöt tarkoittavat, ja opastaa tunnistamaan manipuloituja kuvia, videoita tai äänitallenteita.
7. Tukee lapsia kehittämään itsenäistä arviointikykyä digitaalisen sisällön tarkastelussa sen sijaan, että he hyväksyisivät algoritmien tarjoaman tiedon sellaisenaan.

Osaaminen

1. Tukee lapsia suhtautumaan kriittisesti verkossa kohtaamaansa sisältöön, tarkistamaan tietoa tarvittaessa ja muodostamaan omia näkemyksiään.
2. Pitää yllä riittävää ja käytännönläheistä ymmärrystä ajankohtaisista tekoälytyökaluista ja niiden vaikutuksista voidakseen ohjata lapsia tarkoituksenmukaisesti.
3. Sisällyttää medialukutaitoon ja tekoälyn kriittiseen ymmärtämiseen liittyviä teemoja luontevasti ja säännöllisesti perheen digitaalisiin keskusteluihin.

4. Jakaa medialukutaitoon liittyvää tietoa ja huolenaiheita muiden vanhempien kanssa sekä osallistuu kouluyhteisön digitaalista lukutaitoa edistäviin toimintoihin.

E: Algoritmien ja digitaalisten alustojen ymmärtäminen

Yleiskatsaus

Tämä osa-alue auttaa vanhempia ymmärtämään niitä näkymättömiä tekijöitä, jotka muokkaavat lasten digitaalista ympäristöä. Suurin osa fokusryhmään osallistuneista ymmärsi heikosti, mitä tarkoitettiin suositelualgoritmeilla, käyttäjien sitoutumista maksimoivilla suunnitteluratkaisuilla ja dataan perustuvilla profiloineilla. Näillä mekanismeilla on kuitenkin merkittävä vaikutus siihen, millaista sisältöä lapset näkevät, kuinka paljon aikaa he viettävät verkossa sekä millaisia käsityksiä, näkemyksiä ja asenteita he muodostavat.

Huoltajat oppivat, miten digitaaliset alustat on suunniteltu lisäämään käyttäjien sitoutumista, miten suodatuskuplia syntyy sekä miten lasten huomiota ja käyttäytymistä hyödynnetään kaupallisesti. Tämän tiedon avulla vanhemmat ja huoltajat voivat toimia aktiivisesti esimerkiksi säättämällä alustojen asetuksia, monipuolistamalla lasten kohtaamaa sisältöä ja käymällä lasten kanssa tietoon perustuvia keskusteluja sen sijaan, että jättäisivät algoritmien tekemän sisällön valikoinnin ilman valvontaa.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää, miten suositelualgoritmit toimivat keskeisillä alustoilla, kuten sosiaalisessa mediassa, suoratoistopalveluissa ja peleissä sekä miten ne vaikuttavat lapsille näytettävään sisältöön
2. Ymmärtää digitaalisilla alustoilla ja peleissä käytettäviä käyttäjiä sitouttavia ja kaupallisia suunnitteluratkaisuja, kuten palkitsemismekanismeja, automaattista toistoa, ilmoituksia, peräkkäisten käyttöpäivien kannustimia, sovelluksen sisäisiä ostoja, virtuaalivaluuttoja ja sattumaan perustuvia palkintoja.
3. Ymmärtää suodatuskuplien ja kaikukammioiden käsitteet sekä miten ne voivat ajan myötä kaventaa tai radikalisoita lasten kohtaamaa sisältöä ja maailmankuvaa.
4. Ymmärtää, miten lasten digitaalista käyttäytymistä seurataan, profiloidaan ja hyödynnetään kaupallisesti digitaalisilla alustoilla sekä mitä vaikutuksia tällä on heidän yksityisyyteensä ja mahdollisuuksiinsa tehdä itsenäisiä valintoja.
5. Erottaa toisistaan alustat, joilla on vahvemmat lasten suojeluun liittyvät käytännöt ja alustat, joiden sääntelyn noudattaminen tai valvonta on heikompaa.
6. Tunnistaa, miten alustat pyrkivät poistamaan tai rajoittamaan haitallista sisältöä sekä ymmärtää, että lapset voivat silti törmätä verkossa vahingolliseen tai järkyttävään sisältöön.
7. Ymmärtää lasten digitaalisiin oikeuksiin liittyvät keskeiset EU-säädökset (GDPR ja digipalvelusäädös) algoritmisen profiloinnin ja kohdennetun sisällön näkökulmasta.

Taidot

1. Selittää lapsille ymmärrettävällä ja ikätasolle sopivalla tavalla, miksi tietyt sisällöt näkyvät heidän syötteissään yhä uudelleen ja miten algoritmit vaikuttavat siihen, mitä he näkevät verkossa.

2. Auttaa lapsia tunnistamaan tilanteet, joissa heidän verkossa kohtaamansa sisältö muuttuu liian yksipuoliseksi, toistuvaksi, äärimmäiseksi tai kuormittavaksi.
3. Tarkistaa ja säätää tarvittaessa alustojen ja pelien asetuksia, kuten yksityisyyteen, sisältösuosituksiin, ostoihin ja rahankäyttöön liittyviä asetuksia, jotta lasten digilaitteiden käyttö olisi turvallisempaa ja tasapainoisempaa.
4. Kannustaa lapsia tutustumaan erilaisiin sisältöihin ja etsimään erilaisia näkökulmia verkossa.
5. Keskustelee lasten kanssa siitä, miten digitaaliset palvelut tekevät rahaa ja hyödyntävät käyttäjistä kerättyä tietoa tavalla, joka auttaa lapsia ymmärtämään paremmin digitaalisten alustojen toimintaa.
6. Tunnistaa ja käyttää vanhemmille tarkoitettuja työkaluja, joiden avulla voi seurata ja hallita lapsille suositeltavaa sisältöä.
7. Edistää lasten digitaalisia oikeuksia tilanteissa, joissa alustojen tarjoamat lasten suojelutoimet eivät ole riittäviä.

Osaaminen

1. Muokkaa ja valvoo aktiivisesti lapsen kohtaamia sisältöjä heidän käyttämillään digitaalisilla alustoilla sen sijaan, että jättäisi sisältöjen valikoitumisen kokonaan algoritmien varaan.
2. Ylläpitää riittävää ymmärrystä lasten käyttämistä digitaalisista palveluista ja alustoista pysyäkseen mukana heidän muuttuvassa digitaalisessa arjessaan.
3. Puolustaa lasten oikeutta turvalliseen ja reiluun verkkoympäristöön koulussa, vanhempien kesken käytävissä keskusteluissa sekä muissa yhteisöissä.
4. Osallistuu keskusteluun siitä, miten digitaaliset palvelut ja sosiaalinen media vaikuttavat lasten hyvinvointiin.

F: Osallistava tuki ja yhteistyö koulun kanssa

Yleiskatsaus

DWELL-hankkeen fokusryhmissä nousi johdonmukaisesti esiin haaste, joka liittyy kodin ja koulun väliseen yhteistyöhön lasten digitaalisen hyvinvoinnin tukemisessa. Vanhemmat kokivat saavansa liian vähän tietoa koulun digitaalisista käytännöistä ja toimintaperiaatteista, kun taas koulut kokivat mahdollisuutensa vaikuttaa lasten digitaaliseen arkeen kotona rajallisiksi. Tämä osa-alue vahvistaa vanhempien roolia aktiivisina yhteistyökumppaneina koulun kanssa lasten digitaalisen hyvinvoinnin tukemisessa.

Huoltajat lisäävät myös ymmärrystään siitä, miten erityistä tukea tarvitsevat lapset, joilla on autismikirjon häiriö, ADHD, lukivaikeus tai ahdistuneisuushäiriö, voivat kokea digitaaliset ympäristöt eri tavoin kuin muut lapset. He oppivat ymmärtämään, miten avustavat teknologiat ja saavutettavuusominaisuudet voivat tukea näiden lasten oppimista, osallistumista ja hyvinvointia sen sijaan, että ne lisääisivät kuormitusta. Osa-alue edistää osallistavaa ja yhdenvertaista digitaalista saavutettavuutta kaikille lapsille.

Oppimistulokset

Tiedot

1. Ymmärtää, miten erityistä tukea tarvitsevilla lapsilla voi olla erilaisia tarpeita ja kokemuksia digitaalisissa ympäristöissä.
2. Ymmärtää, miten teknologia voi toimia sekä tukena että mahdollisena stressin tai kuormituksen lähteenä erityistä tukea tarvitseville ja muille lisätukea tarvitseville lapsille.
3. Tunnistaa yleisillä laitteilla ja alustoilla käytettävissä olevat keskeiset saavutettavuusominaisuudet, kuten puheeksi lukemisen, ruudunlukijat, fonttien mukauttamisen, vähäisempiin ilmoituksiin perustuvat ympäristöt ja korkean kontrastin tilat.
4. Ymmärtää koulun tukimuotojen, kuten erityisopettajien, koulukuraattorien ja digivastuuhenkilöiden roolin sekä miten heidän tarjoamaa tukea voidaan hyödyntää.
5. Ymmärtää kodin ja koulun välisen yhteistyön merkityksen johdonmukaisten digitaalista hyvinvointia tukevien toimintatapojen ylläpitämisessä koti- ja kouluympäristöissä.
6. Ymmärtää YK:n lapsen oikeuksien yleissopimuksen periaatteet digitaalisen osallisuuden ja kaikkien lasten yhdenvertaisten mahdollisuuksien näkökulmasta.
7. Tunnistaa keskeiset tekijät, jotka liittyvät toimivaan yhteistyöhön ja viestintään koulun henkilöstön kanssa lapsen digitaalista käyttäytymistä, hyvinvointia ja tuen tarpeita koskevissa asioissa.

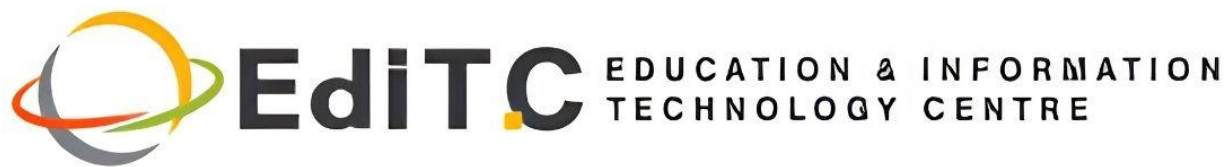
Taidot

1. Mukauttaa kodin digitaalisia rutiineja ja ympäristöjä erityistä tukea sekä lisätukea tarvitsevien lasten aisti-, kognitiivisten ja psyykkisten tarpeiden mukaisesti.
2. Mahdollistaa ja kannustaa lapsia käyttämään tarkoituksenmukaisia saavutettavuusominaisuuksia ja avustavia teknologioita kotona käytettävillä laitteilla.
3. Ylläpitää säännöllistä ja rakentavaa yhteydenpitoa opettajien ja koulun tukihenkilöstön kanssa lasten digitaalisesta käyttäytymisestä, hyvinvoinnista ja esiin nousevista huolenaiheista.
4. Osallistuu rakentavasti koulun digitaalista hyvinvointia koskeviin aloitteisiin, toimintaperiaatteita koskeviin kuulemisiin ja vanhemmille suunnattuihin tiedotustilaisuuksiin.
5. Edistää tarkoituksenmukaisesti digitaalisten mukautusten, avustavien teknologioiden saatavuuden ja osallistavien digitaalisten käytäntöjen toteutumista lisätukea tarvitseville lapsille.
6. Hyödyntää tehokkaasti koulun tarjoamaa ohjausta, digitaaliseen hyvinvointiin liittyviä materiaaleja ja tukipalveluja.
7. Tekee yhteistyötä muiden vanhempien ja kouluyhteisön jäsenten kanssa yhteisen ymmärryksen lisäämiseksi osallistavista digitaalisista käytännöistä.

Osaaminen

1. Toimii johdonmukaisena, asiantuntevana ja aktiivisena yhteistyökumppanina koululle lasten digitaalisen hyvinvoinnin ja osallistavan digitaalisen saavutettavuuden tukemisessa.
2. Yhdistää koulun digitaaliset toimintatavat ja kodin digitaaliset käytännöt niin, että lapsilla on johdonmukaiset pelisäännöt sekä kotona että koulussa.
3. Edistää yhdenvertaista digitaalista saavutettavuutta kaikille lapsille
4. Tekee yhteistyötä koulun, muiden vanhempien ja yhteisön kanssa lasten digitaalisen hyvinvoinnin tukemiseksi.

Coordinator:



Partners:



**Euroopan unionin
osarahoittama**

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.