



OULUN VARHAISKASVATUKSEN DIGIPEDAGOGIIKAN KÄSIKIRJA

Sivistys- ja kulttuuripalvelut, varhaiskasvatus

Päivitetty 1.6.2026



OULU

Sisällys

VARHAISKASVATUKSEN DIGIPEDAGOGIIKAN KÄSIKIRJA	2
Välkyl-toimintamalli Oulussa digipedagogiikan vahvistajana	2
MITÄ DIGIPEDAGOGIIKKA ON?	3
Alle 3-vuotiaat	5
3–5-vuotiaat	6
Esiopetus	7
PEDAGOGINEN DOKUMENTOINTI	8
Kuvaaminen varhaiskasvatuksessa	8
Varhaiskasvatuksen sosiaalisen median tilit	9
Tietosuojat	9
HENKILÖSTÖN DIGIOSAAMISEN VAHVISTAMINEN	11
YHTEISTYÖ HUOLTAJIEN KANSSA	12
MITÄ SIVUSTOJA VOIN HYÖDYNTÄÄ?	13
Materiaaliluvat	13
Sallitut verkkopalvelut	13
TEKOÄLY VARHAISKASVATUKSESSA	14
DIGITAALISET VÄLINEET TYÖSSÄ	15
Verkkoyhteydet	15
Laitteisto	15
MISTÄ SAAN APUA?	16
KÄSITTEET KUNTOON – digipedagogiikan sanastoa	16
LÄHTEET	19
Liite 1. Kopiraittila: Näin saat käyttää teoksia opetuksessa	20

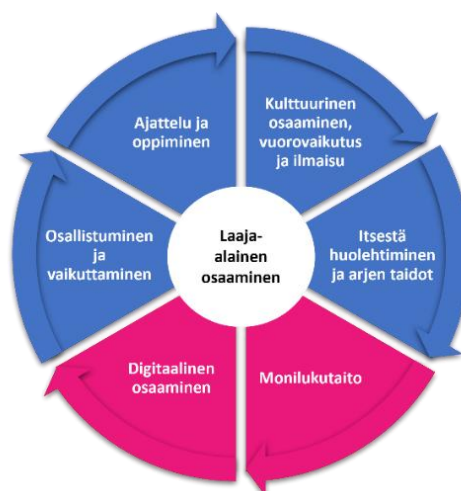


VARHAISKASVATUKSEN DIGIPEDAGOGIIKAN KÄSIKIRJA

Oulun varhaiskasvatuksen digipedagogiikan käsikirja perustuu valtakunnallisiin varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin (2026), esiopetussuunnitelman perusteisiin (2025) sekä Oulun paikallisiin suunnitelmiin. Käsikirjassa on otettu huomioon Opetushallituksen (2022) julkaisemat kuvaukset digitaalisesta osaamisesta, medialukutaidosta sekä ohjelmointiosaamisesta.

Tämä käsikirja kuvaa Oulun kaupungin toimintamallia digipedagogiikan toteuttamiseen. Käsikirjan tarkoitus on tukea henkilöstöä työssä ja antaa tärkeää tietoa digitaalisuuteen liittyvistä linjauksista ja yhteisistä toimintatavoista. Käsikirjaa päivitetään säännöllisesti muuttuvan toimintaympäristön mukaisesti.

Käsikirjaa tukevia pedagogisia toimintaideoita löytyy Vaka Peda -Teamsin Digitalisaatio -kanavalta.



Välkyt-toimintamalli Oulussa digipedagogiikan vahvistajana

Digipedagogiikkaa toteutetaan Oulun kaupungin varhaiskasvatuksessa Välkyt-toimintamallin avulla, jonka lähtökohtana on **yhdessä tekeminen ja tekemällä oppiminen**. Tavoitteena on, että digitaalisuutta hyödynnetään pedagogiikan tukena jokaisessa lapsiryhmässä yhdessä tekemällä: leikkien, liikkuen, kokeillen, tutkien ja itse tuottaen. Välkyt-toiminnassa painottuu **vastuullisuus ja turvallisuus**: toiminnassa hyödynnettävillä sovelluksilla ja sisällöillä on aina pedagoginen käyttötarkoitus ja niissä korostuu lapsen oma aktiivinen toimijuus. Henkilöstöä kannustetaan jakamaan hyviä kokemuksia ja käytäntöjä sekä tekemään yhteistyötä muiden yksiköiden kanssa.

Jokaisesta päiväkodista löytyy **digipedagogiikan yhteyshenkilö**, joka kehittää oman yksikkönsä digipedagogiikkaa yhdessä päiväkodin vasutiimin kanssa. Yhteyshenkilö osallistuu päiväkodin edustajana digipedagogiikkaan liittyviin infoihin ja työpajoihin, tuo oman päiväkodin näkemykset tapaamisiin ja jakaa tapaamisista tietoa päiväkodin muulle henkilöstölle ja vasutiimille.



Piirroskuvat: Mika Kolehmainen

Välkyt-toiminnan koordinoinnista ja kehittämisestä vastaa Heikinharjun Luontokoto yhteistyössä muiden varhaiskasvatuksen kehittäjäopettajien sekä yhteisten palveluiden asiantuntijoiden kanssa. Sisällöstä ja linjauksista vastaa varhaiskasvatuksen pedagoginen ohjausryhmä.



MITÄ DIGIPEDAGOGIIKKA ON?

Digitaalisuus on osa yhteiskuntaa, jossa lapset kasvavat. Varhaiskasvatuksen tehtävänä on varmistaa, että kaikki lapset saavat harjoitella näitä ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa, oppimisessa sekä yhteiskunnassa toimimisessa tarvittavia tärkeitä taitoja. Varhaiskasvatuksessa tuetaan ja ohjataan digitaalisten laitteiden ja ympäristöjen turvalliseen ja vastuulliseen käyttöön yhdessä toimien.



Varhaiskasvatuksessa digivälineitä ei käytetä ryhmänhallinnan tai rauhoittamisen keinona.

Digipedagogiikassa korostuvat lasten osallisuus, luova tuottaminen ja yhdessä tekeminen. Lapsia rohkaistaan käyttämään laitteita ja sovelluksia monipuolisesti, ilmaisemaan itseään ja tuottamaan niillä omaa sisältöä. Digipedagogiikka liitetään aktiivisesti ryhmän tavoitteisiin, teemoihin ja laaja-alaisiin kokonaisuuksiin huomioiden samalla lasten kiinnostuksen kohteet ja osallisuus.

Varhaiskasvatuksen digipedagogiikka eroaa laitteiden viihdekäytöstä siinä, että digivälineitä käytetään aina tietoisesti pedagogisen tavoitteen saavuttamiseksi. Toiminnalla on selkeä tarkoitus, eikä kyse ole passiivisesta viihteestä. Alle kootut esimerkit havainnollistavat, miten digivälineiden pedagoginen käyttö poikkeaa laitteiden viihdekäytöstä.

Oulun varhaiskasvatuksen linjauksen mukaan alle 3-vuotiaiden lasten ryhmässä digivälineitä ei anneta lasten käyttöön, eikä lapsi itse käytä digilaitteita tai katso ruutua.

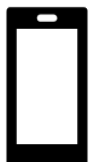
Digipedagogiikkaa	Viihdekäyttöä
- Katsotaan Youtubesta tai Yle Areenasta video, kun tutkitaan jotain tiettyä asiaa tai ilmiötä. Toiminnalle on aina pedagoginen peruste. - iPadin sovelluksia hyödynnetään yhdessä aikuisen kanssa pedagogisesti erilaisiin teemoihin yhdistettynä: esimerkiksi itse otettuja kuvia liitetään Book Creatoriin ja luodaan niistä oma kirja. - Aikuinen on digilaitteen äärellä yhdessä lapsen kanssa tutkien ja ihmetellen. - Aikuinen laulaa ja leikkii itse tuttuja laululeikkejä yhdessä lasten kanssa. iPadia käytetään toisinaan sieltä luvallisesti löytyvien uusien laululeikkien taustamusiikkina niin, että näyttö ei näy lapsille.	- Katsotaan Youtubesta tai Yle Areenasta videoita odotushetkissä, siirtymätilanteissa tai levottomia tilanteita rauhoitettaessa (esimerkiksi pukemistilanteessa). - Lapsilla on peliaikaa, jonka aikana he saavat itsenäisesti pelata iPadilta löytyviä pelejä. - Lapsi jätetään yksin iPadille jonkun pelin tai videon äärelle. - iPadia käytetään lähes jokaisen laululeikin taustalla niin, että lapset näkevät ruudun ja katsovat sieltä mallia.





Opetushallitus ja Kansallinen audiovisuaalinen instituutti (2023) ovat julkaisseet **digitaalisen osaamisen kuvaukset**, joissa kerrotaan, **mitä hyvä digipedagoginen osaaminen on**. Varhaiskasvatussuunnitelma ja esiopetuksen opetussuunnitelma kertovat mitä meidän tulee tehdä, nämä kuvaukset kertovat, miten me teemme sen. Osaamisen kuvaukset sisältävät kolme eri kokonaisuutta, joista digipedagogiikka rakentuu:

DIGITAALINEN OSAAMINEN



Lasten digitaalista osaamista vahvistetaan tutustumalla digilaitteisiin ja -ympäristöihin yhdessä aikuisen kanssa. Digitaalisia välineitä hyödynnetään leikin rikastamisessa ja erilaisten leikkiympäristöjen luomisessa.

Lähtökohtana ovat lasten omat kiinnostuksen kohteet – kuten sadut, tarinat ja leikkien teemat – jolloin digitaalinen oppiminen nivoutuu luonnollisesti arkeen ja leikkiin.

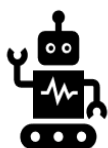
MEDIALUKUTAITO



Varhaiskasvatuksessa tutustutaan leikin kautta erilaisiin mediasisältöihin ja tuotetaan niitä lapsen mielenkiinnonkohteet huomioiden. Mediakriittisyyttä harjoitellaan tarkastelemalla sekä todellisia että mielikuvituksellisia mediasisältöjä ja keskustelemalla niistä yhdessä.

Lapset harjoittelevat vuorovaikutus- ja yhteistyötaitoja turvallisessa ja rohkaisevassa ympäristössä, jossa **heidän oma ilmaisunsa on keskiössä**. Digiturvataitoja vahvistetaan mm. keskustelemalla ikärajoista, yksityisyyden suojaamisesta, median herättämistä tunteista ja tekijänoikeuksista.

OHJELMOINTIOSAAMINEN



Ohjelmointiosaamisen taidot, kuten ajattelun taidot ja looginen päättely, kehittyvät monipuolisesti erilaisissa oppimisympäristöissä. Leikeissä ja arjen tilanteissa lasten kanssa pohditaan syy-seuraussuhteita, harjoitellaan toistuvien toimintasarjojen tuottamista ja tunnistamista sekä luokitellaan, vertaillaan ja järjestellään asioita eri perusteiden mukaan.

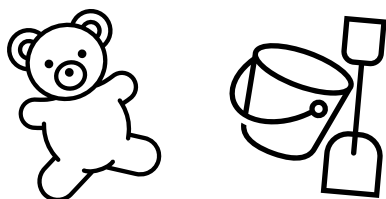
Lapsia rohkaistaan tutkimaan ympäröivää maailmaa ja ratkaisemaan ongelmia yhdessä kokeilemalla ja pohtimalla. Yhdessä lasten kanssa myös tunnistetaan ja nimetään ympäristön digitaalisia ja teknisiä laitteita sekä tutkitaan, mitä ne tekevät ja miksi.

Kuva 2: OPH ja KAVI: Digitaalisen osaamisen kuvaukset (2023)

Seuraaville sivuille on avattu käytännön esimerkkejä siitä, miten näitä osaamisen kuvauksia voidaan toteuttaa varhaiskasvatuksessa eri-ikäisten lasten kanssa.



Alle 3-vuotiaat



Medialukutaito



Henkilöstö

- lukee monipuolisesti erilaisia kirjoja ja tutkii niiden kuvia yhdessä lasten kanssa.
- tutkii yhdessä lasten kanssa päiväkodin seinältä ja lähiympäristöstä löytyviä kuvia ja niiden merkityksiä.
- huomioi lapsia kiinnostavat mediahahmot toiminnassa. *Ryhmässä voi seikkailla Muumien kuvia tai lapsi voi värittää Ryhmä Hau -värityskuvia.*
- hyödyntää digilaitteita dokumentoinnin välineenä.

Oulun varhaiskasvatuksen linjauksen mukaan alle 3-vuotiaiden lasten ryhmissä digivälineitä ei anneta lasten käyttöön, eikä lapsi itse käytä digilaitteita tai katso ruutua.

Digitaalinen osaaminen



Henkilöstö

- ihmettelee lasten kanssa lähiympäristössä olevaa teknologiaa, kuten liikennevaloja, ruokarobottia tai automaattisia vesihanoja. *Tutustumista jatketaan laulujen, lorujen ja käden-taitojen kautta.*
- tutkii lasten kanssa syy-seuraussuhteita ja erilaisia toimintaketjuja lelujen avulla. *Mitä tapahtuu, kun painan nappia? Mitä lelu tekee seuraavaksi?*

Ohjelmointiosaaminen

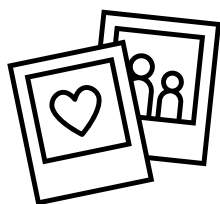


Henkilöstö

- tutkii esineiden erilaisia ominaisuuksia lasten kanssa ja nimeää niitä yhdessä. *Pikkuautoja on kolme ja ne ovat punaisia. Nalle on pehmeä, mutta nukke on kova.*
- lajittelee leluja ja muita esineitä lasten kanssa eri ominaisuuksien mukaan. *Esimerkiksi leluja siivotessa kerätään dublopalikat ja lelueläimet omiin laatikoihin.*
- hyödyntää arjessa kuvien käyttöä lasten kanssa. *Käytetään pukemiskuvia pukemisen apuna ja tutkitaan päivä-järjestyskuvien avulla, mitä seuraavaksi tapahtuu.*



3–5-vuotiaat



Medialukutaito



Henkilöstö

- tutustuu lasten kanssa monipuolisesti erilaiseen mediasisältöön, kuten kirjoihin, kuvaan, videoon, ääneen, mainoksiin ja taiteeseen.
- harjoittelee lasten kanssa hyvän keskustelun periaatteita, kuten oman mielipiteen kertomista ja toisen kuuntelemista.
- ottaa yhdessä lasten kanssa kuvia arjen eri tilanteista ja pedagogisesta toiminnasta. *Kuvataan lapselle merkityksellisiä asioita ja hetkiä ja tutkitaan kuvia ja videoita yhdessä.*
- tekee lasten kanssa kuvista ja videoista omia digikirjoja Book Creator- tai iMovie -sovelluksilla. *Liitetään kuviin lapsen omaa kerrontaa ääntä tallettaen.*
- havainnoi ja hyödyntää median hahmojen ja teemojen näkymistä lapsen mielenkiinnonkohteissa sekä ryhmän toiminnassa ja leikissä.

Digitaalinen osaaminen



Henkilöstö

- on aina mukana harjoittelemassa digilaitteen turvallista käyttöä yhdessä lapsen kanssa.
- ihmettelee ja tutkii yhdessä lapsen kanssa lähiympäristössä olevia teknologioita. *Keksi-tään ja värkkäillään esimerkiksi kierrätysmateriaaleista oma laite hyödyntäen STEAM-prosessia.*
- etsii lasten kanssa lapsia kiinnostavista aiheista tietoa kirjojen ja älylaitteiden avulla. *Kuinka monta planeettaa avaruudessa on? Miten muurahaiset talvehtivat?*
- hyödyntää digitaalisia laitteita leikkiympäristöjen rikastamisessa sekä luovassa ilmaisussa. *Autoleikissä taustalla kuuluu liikenteen ääntä. Tehdään äänimaisemasta musiikki-maalaus.*

Ohjelmointiosaaminen

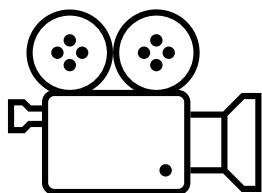


Henkilöstö

- lajittelee, sarjoittaa ja järjestää esineitä lasten kanssa eri tavoin niiden ominaisuuksien, kuten värin, koon tai muodon perusteella.
- harjoittelee lasten kanssa annettujen ohjeiden mukaan toimimista arjen eri tilanteissa, leikeissä ja peleissä. *Ohjelmoidaan omaa toimintaa pukemiskuvien tai päiväjärjestyskuvien avulla.*
- harjoittelee ohjelmointia lasten kanssa erilaisten suullisten tai kehoallisten ohjeiden mukaan. *Harjoitellaan Bee-Bot-robotin ohjelmointia eri teemoihin liitettynä.*



Esiopetus



Medialukutaito



Henkilöstö

- tutustuu lasten kanssa monipuolisesti erilaiseen mediasisältöön, kuten kuvaan, videoon, ääneen, kirjoihin, sanomalehteen, mainoksiin ja taiteeseen.
- tuottaa yhdessä lasten kanssa omaa mediasisältöä, kuten erilaisia projekti-kirjoja, äänimaisemia, animaatioita, omia uutisia ja mainoksia.
- hyödyntää lapsen mediakokemuksia leikissä ja yhdistää mediaa luovaan ilmaisuun. *Rakennetaan oma satuliikunta- tai leikkimaailma median teemoista.*
- harjoittelee kriittistä median tulkintaa yhdessä lasten kanssa. *Tutustutaan toisiin ja epätosiin kuviin ja tutkitaan niiden avulla, onko median välittämä tieto aina totta.*
- keskustelee lasten kanssa yksityisyyden suojaamisesta, ikärajoista sekä turvallisesta mediankäytöstä.

Digitaalinen osaaminen



Henkilöstö

- yhdistää erilaisia teknologioita osaksi oppimis- ja leikkiympäristöjä. *Tablettia käytetään lasten kanssa esimerkiksi kasvien ja jälkien tunnistamiseen sekä dokumentointiin.*
- harjoittelee lasten kanssa digilaitteiden käyttöä, kuten tabletin erilaisia toimintoja ja näppäimistön käyttämistä.
- harjoittelee lasten kanssa ongelmanratkaisua teknologiaa hyödyntäen. *Haetaan tietoa lapsia kiinnostavista aiheista ja teemoista.*
- harjoittelee lasten kanssa tunne- ja vuorovaikutustaitoja, ilmaisua sekä toisen mielipiteen kuuntelemista.

Ohjelmointiosaaminen



Henkilöstö

- järjestee ja luokittelee yhdessä lasten kanssa asioita eri tavoin ja erilaisin perustein.
- tutkii yhdessä lasten kanssa arjessa esiintyviä ilmiöitä ja ongelmia. Havainnoidaan ympäristön teknologioiden toimintaperiaatteita ja rakennellaan omia laitteita. Hyödynnetään oppimisessa STEAM-prosessia.
- harjoittelee ohjelmointia lasten kanssa erilaisten ohjeiden mukaan. *Harjoitellaan Bee-Bot-robotin ohjelmointia eri teemoihin liitettynä.*



PEDAGOGINEN DOKUMENTOINTI

Kuvaaminen varhaiskasvatuksessa

Pedagoginen dokumentointi on keskeinen menetelmä, kun suunnitellaan, arvioidaan ja toteutetaan varhaiskasvatuksen pedagogista toimintaa. Digitaalisuus tuo pedagogiseen dokumentointiin uusia mahdollisuuksia: valokuvia ja videoita voidaan käyttää varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa oppimisen, dokumentoinnin ja arvioinnin tukena. Lisäksi niiden avulla saadaan tietoa lapsen mielenkiinnonkohteista, vahvuuksista tai tarpeista.



Varhaiskasvatuksessa käytetään ainoastaan työnantajan tarjoamia laitteita: omilla laitteilla kuvaaminen ei ole sallittua.

Omilla laitteilla olevien tilien kautta kuvat ja videot siirtyvät välittömästi luvattomiin tallennussijainteihin erilaisiin pilvipalveluihin.

- Lapsen kuvien, videoiden, äänen sekä tekemien tuotosten **kuvaamiseen ja jakamiseen pyydetään aina toimintakausittain huoltajan suostumus eVakan medialupa-lomakkeella.** Mediamateriaalin jakamisessa (mm. sähköisesti, päiväkodin seinillä, vanhempainilloissa) noudatetaan aina huoltajan medialuvassa antamia suostumuksia.
- Sallittuja alustoja kuvien ja videoiden jakamiseen ovat eVaka ja Microsoft OneDrive
- Koska **lapsella on tekijänoikeus omiin tuotoksiinsa**, julkaistaessa tai laitettaessa esiin lasten tuotoksia tai niistä otettuja valokuvia (esimerkiksi päiväkodin seinälle), on tärkeää kysyä suostumus ikätasoisesti myös lapselta itseltään.
- Kuvien, videoiden ja lasten tekemien tuotosten julkaisemiseen ulkopuolisissa tapahtumissa, tilaisuuksissa tai sosiaalisessa mediassa tarvitaan aina huoltajan erillinen, kirjallinen suostumus, joka kysytään tapauskohtaisesti aina erikseen.
- Lapsen kuvia, videoita, ääntä ja tuotoksia säilytetään varhaiskasvatusryhmän laitteilla **enintään toimintakauden ajan**. Henkilöstö huolehtii niiden poistosta jokaisen toimintakauden jälkeen, viimeistään heinäkuussa.

Valokuva ja video ovat henkilötietoja ja niiden käsittelyyn sovelletaan tietosuojalainsäädäntöä. Valokuvien ja videoiden käsittelyssä tulee noudattaa henkilötietojen käsittelyperiaatteita, joita avataan tämän asiakirjan kohdassa [Tietosuoja](#).





Varhaiskasvatuksen sosiaalisen median tilit

Oulun varhaiskasvatuksella on yksi yhteinen Facebook ja Instagram -tili, jota hallinnoidaan varhaiskasvatuksessa keskitetysti. Lisätietoa ja ohjeet materiaalin lähettämiseen yhteiselle tilille löytyy Akkun [Vakan Facebook ja Instagram -sivulta](#).



Ilman huoltajilta saatua erillistä lupaa näihin palveluihin ei saa julkaista kuvia varhaiskasvatuksen lapsista (edes kasvot peitettynä) tai heidän tuotoksistaan.

Työnantajan tarjoamilla laitteilla ei myöskään kirjauduta henkilökohtaisiin palveluihin, kuten omalle Facebook-, Instagram-, Pinterest-, WhatsApp- tai sähköpostitilille.

Tekijänoikeudet

Tekijänoikeuksilla tarkoitetaan luovan työn tekijälle syntyvää laissa säädettyä oikeutta päättää itse teoksensa käytöstä ja julkaisemisesta. **Lapsella on oikeus päättää omien töidensä käytöstä ja julkaisemisesta.** Lapsen tuotoksia arvostetaan merkitsemällä niihin hänen nimensä ja keskustelemalla työn esille laitosta ikätasoisesti. Töiden käyttöön ja julkaisuun pyydetään lupa lapselta ja/tai huoltajilta tapauskohtaisesti. Tekijänoikeus syntyy automaattisesti teoksen luomisen hetkellä, iästä riippumatta, eikä vaadi teoksen rekisteröintiä. Jos teoksella on useampi tekijä, lupa tarvitaan kaikilta. Lisätietoa tekijänoikeuksista löytyy [Tekijänoikeustietoa - Kopiraittilan Koulu](#).

Tietosuoja

Henkilötietoja ovat sellaiset tiedot, joiden perusteella henkilö voidaan tunnistaa suoraan tai välillisesti esimerkiksi yhdistämällä yksittäinen tieto johonkin toiseen tietoon, joka mahdollistaa tunnistamisen. Varhaiskasvatuksessa henkilötietoja ovat luonnollisesti asiakastiedot kuten nimi, henkilötunnus ja yhteystiedot, mutta lisäksi esimerkiksi lapsen kuva, sijaintitiedot tai laitteiden IP-osoitteet voidaan luokitella henkilötiedoiksi.



Henkilötietoja käsitellään varhaiskasvatuksessa ainoastaan varhaiskasvatuksen järjestämiseksi. Henkilötietojen käsittely tarkoittaa esimerkiksi tiedon keräämistä, käyttöä, säilyttämistä, siirtämistä tai luovuttamista. Tietoja käsitellään ainoastaan sellaisissa järjestelmissä ja palveluissa, jotka ovat sivistys- ja kulttuuripalveluiden hyväksymiä ja niitä saa käsitellä siltä osin ja sen aikaa, kun se on tehtävän hoitamisen kannalta välttämätöntä. Tiedot pidetään ajan tasalla ja virheelliset tiedot korjataan. Henkilötietojen käsittelyssä noudatetaan aina [tietosuojan periaatteita](#).

Varhaiskasvatuksen asiakkuus ei ole salassa pidettävää tietoa. Salassa pidettäviä tietoja ovat lapsen varhaiskasvatussuunnitelma, esiopetuksen oppimissuunnitelma, lapsen tuen tarvetta ja tukitoimia koskevat tiedot sekä erityisiä henkilötietoja koskevat tiedot.



Esihenkilö

Vastaa tietoturvallisuuden ja tietosuojan toteutumisesta omalla vastuualueellaan (hallitsee tietosuojan periaatteet ja tiedon elinkaaren hallinnan).

Vastaa toimialaa koskevien lakisääteisten tietoturva- ja tietosuojakäytänteiden noudattamisesta ja niiden toteutumisen varmistamisesta.

Valvoo, että henkilöstö noudattaa tietoturvasta ja tietosuojasta annettuja määräyksiä ja ohjeita.

Työntekijä

Noudattaa kaupungin tietoturva- ja tietosuojaohjeita sekä käsittelee tietoja päivittäisissä työtehtävissä oikeaoppisesti ja käyttötarkoituksen mukaisesti.

Suorittaa tietoturvakoulutuksen, jonka jälkeen hän tietää, mistä ohjeet löytyvät ja keneltä saa tarvittaessa lisätietoa.

Jokainen työntekijä vastaa tietoturvaan ja tietosuojaan liittyvistä riskeistä oman päätösvaltansa ja tekemänsä päätökset huomioiden.

Kuva 1: Tietoturva- ja tietosuojatyön vastuut



HENKILÖSTÖN DIGIOSAAMISEN VAHVISTAMINEN

Jokaisella työyhteisön jäsenellä tulee olla päivittäisten työtehtävien hoitamiseen sekä digipedagogiikan toteuttamiseen riittävät ja ajantasaiset perustaidot oma toimenkuva huomioiden.

Henkilökunnan digitaalista osaamista ylläpidetään ja vahvistetaan tarjoamalla erilaisia koulutuksia ja työpajoja sekä tuottamalla ohje- ja tukimateriaalia Vaka Peda -Teamsiin Digitalisaatio-kanavalle.

Tarjolla olevat koulutukset ja työpajat löytyvät [koulutuskalenterista](#) ja [Talentista](#). Lisäksi verkko-oppimisympäristö [Eduhousesta](#) löytyy verkko-koulutuksia digitaalitojen vahvistamiseen.



Nämä asiat minun tulee hallita

- ✓ Tiedän, mitä digipedagogiikka tarkoittaa, ja että sitä voidaan toteuttaa osana toimintaa myös ilman digitaalisia välineitä. Tunnistan, miten laitteiden digipedagoginen käyttö eroaa viihdekäytöstä.
- ✓ Tiedostan oman esimerkkini merkityksen lapselle digilaitteiden käytössä: käytän laitteita harkitusti ja turvallisesti sekä vain pedagogisin perustein.
- ✓ Ymmärrän tietosuojan merkityksen ja noudatan sitä toiminnassani (mm. noudatan medialupaa, käytän vain työnantajan tarjoamia laitteita, tallennan kuvat ja videot sallittuihin ja tietoturvallesiin paikkoihin).
- ✓ Sovimme tiimini kanssa, missä säilytämme ryhmämme digilaitteita sekä kuka tiimistä hoitaa laitteiden päivittämisen sekä kauden päätteeksi vanhojen valokuvien ja videoiden poistamisen.
- ✓ Hallitsen tabletin perustoiminnot, kuten kuvien ja videoiden ottamisen sekä uusien sovellusten lataamisen Yritysportaalista.
- ✓ Osaan siirtää kuvat älylaitteelta turvallisesti tietokoneelle. Tiedän, millä alustoilla saan säilyttää ja jakaa varhaiskasvatuksessa otettuja kuvia ja videoita sekä lasten tekemiä tuotoksia.
- ✓ Osaan lisätä itse otetun kuvan tai videon jollekin sovellukselle yhdessä lapsen kanssa tehtävää digikirjaa tai videota varten (esim. BookCreator tai iMovie).



YHTEISTYÖ HUOLTAJIEN KANSSA

THL (2026) on julkaissut [vapaa-aikaa koskevat digitaalisten laitteiden käytön suositukset](#) yhteistyössä Opetushallituksen kanssa. Varhaiskasvatuksen henkilöstön on tärkeää käydä huoltajien kanssa avointa keskustelua myös lasten vapaa-ajan digilaitteiden käytöstä.

Varhaiskasvatuksen digipedagogiikka poikkeaa selvästi vapaa-ajalla tapahtuvasta digilaitteiden viihdekäytöstä. Se ei lisää lapsen ruutuaikaa, sillä kaikkea toimintaa ohjaa aina pedagoginen tavoite ja lapsen oppimisen tukeminen.



Varhaiskasvatuksen henkilöstön on tärkeää avata huoltajille sitä, mitä digipedagoginen toiminta varhaiskasvatuksessa tarkoittaa ja millaisia osa-alueita siihen kuuluu.

4. NÄYTÄ ESIMERKKIÄ JA OHJAA LASTA HYVÄÄN KÄYTTÖKSEEN



- Ole turvallinen aikuinen.** jolle lapsi voi kertoa niin mukavista asioista kuin omista huolistaan.
- Tunnista,** miten itse käytät digilaitteita ja onko arkiesi tasapainoista ja hyvinvointia edistävää - esimerkiksi vaikuttaa lapsen taitoihin säädellä digilaitteiden käyttöä.
- Ole ilman digilaitetta** perheen yhteisissä hetkissä ja aktiivisesti läsnä lapsen arjessa kasvotusten.
- Harkitse** myös itse, mitä julkaiset ja kerrot netissä. Kysy lupa, jos laitat lapsesta kuvia tai juttuja omiin somepäivityksiisi.
- Kehu lasta** aina, kun hän toimii oikein digitaalisen median parissa.
- Toimithan** myös itse netiketin mukaisesti toisia kunnioittaen. Se, miten itse toimit ja puhut muista, vaikuttaa lapsesi tapaan suhtautua muihin.
- Ole valmis** ottamaan asioista selvää ja pysy uteliaana digitaalisen median ilmiöille ja trendeille, jotta voit keskustella niistä lapsen kanssa.

Tsekkauslista lapsen kanssa keskustelemiseen:

- Mitä mieltä lapsi on sinun digilaitteidesi ja median käytöstä?
- Noudatko perheessä yhdessä sovittuja digisääntöjä? Miksi?
- Millaisen mallin annat lapsellesi omasta nettikäyttymisestä?
- Kysytkö lapselta luvan nettipäivityksiin tai -kuviin, joissa hän on mukana?



Oulun kaupungilla on oma [Digiarjen suositukset perheille](#) -materiaali, joka toimii huoltajille hyvänä tietopankkina kotona tapahtuvaan digilaitteiden käyttöön ja digiturvatoihin liittyen.

Materiaali ohjaa myös huoltajan oman digilaitteiden käytön pohdintaan ja näin esimerkiksi näyttämiseen lapselle.





MITÄ SIVUSTOJA VOIN HYÖDYNTÄÄ?

Materiaaliluvat

Varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa on käytössä Opetushallituksen hankkima [Kopioston kopiointilupa](#). Kopiointiluvalla saa kopioida, tulostaa ja skannata opetuskäyttöön artikkeleita, kuvia ja otteita painetuista ja digitaalisista julkaisuista sekä verkkosivuilta. Lisätietoa erilaisten teosten tekijänoikeuksista ja käytöstä opetuksessa löytyy käsikirjan lopussa olevasta liitteestä 1.

Verkossa on saatavilla paljon kuva- ja äänimateriaalia. Niitä voi hyödyntää, mikäli tekijä on sallinut sen [Creative Commons -lisenssillä](#) tai muulla vastaavalla avoimella lisenssillä. CC-lisenssejä on erilaisia, joten kuva- ja äänimateriaali netistä käytettäessä tulee olla tarkkana mitä kyseinen lisenssi sallii. Mikäli kuvan tai videon yhteydessä on Public domain -merkintä (CC0), on sen käyttö vapaasti sallittua.

Sallittua materiaalia löytyy esimerkiksi seuraavilta sivustoilta:

[Kuvatyökalut - Papunet](#): Erilaisia kuvia sekä ääniä. Jos jaat kuvia ja niillä tehtyjä materiaaleja eteenpäin, kuvien lähde täytyy aina merkitä. Lähteeksi Papunetin kuvapankki, papunet.net ja kuvan alkuperäinen tekijä.

[Pixabay](#): Vapaasti käytettävänä kuvia, videoita sekä ääntä.

[Freesound - YleArkisto](#): Erilaisia äänitehosteita, joita voi vapaasti käyttää, kunhan Yle Arkiston mainitsee käytön yhteydessä.

[Widgit Online](#): Oulun varhaiskasvatuksen jokaisella päiväkodilla on lisenssi ja tunnukset ohjelman käyttöön. Työkalun avulla pystyt luomaan erilaisia kuvia, työpohjia tai toiminnanohjaustauluja.

Sallitut verkkopalvelut

Seuraaviin verkkopalveluihin kirjautuminen on ouka-tunnuksilla sallittu:

Kahoot: Henkilökunta voi luoda tunnukset palveluun ouka-sähköpostia käyttäen, mutta salasanan tulee olla eri. Kuvia ja videoita, missä näkyy päiväkodin tai perhepäivähoidon lapsia, ei saa lisätä palveluun.

ThingLink: Henkilökunta kirjautuu palveluun Microsoft-kuvakkeesta ouka-sähköpostia ja salasanaa käyttäen. Kuvia ja videoita missä näkyy päiväkodin tai perhepäivähoidon lapsia ei saa lisätä palveluun.

Eduhouse: Henkilökunta kirjautuu palveluun Microsoft-tili painiketta käyttäen.

Kaupungin tehtävä on huolehtia, että päiväkodeissa on käytössä vain turvallisia sovelluksia.





TEKOÄLY VARHAISKASVATUKSESSA

Oulun kaupungin työlaiteissa on käytössä maksuton Microsoft Copilot, jota henkilöstö voi hyödyntää omassa työssään. Tekoälyn käytössä noudatetaan kulloinkin voimassa olevaa kaupungin ohjeistusta. Tekoäly toimii eräänlaisen tukiälynä, jota voi hyödyntää esimerkiksi ideointia, tarinoita, käännöksiä tai tiivistelmiä tehtäessä.

- Tekoälysovelluksiin **ei saa syöttää mitään salassa pidettävää tai luottamuksellista tietoa**, kuten esimerkiksi lapsen tietoja tai varhaiskasvatussuunnitelman sisältöjä, lapsen kuvia tai työnantajan luottamuksellisia tietoja.
- Tekoälysovelluksiin **ei saa syöttää mitään tekijänoikeuksia sisältävää tietoa**, kuten kirjojen tekstejä tai kuvia.
- **Tekoälyn tuottamaan sisältöön kannattaa aina suhtautua kriittisesti ja tarkistaa vastauksen sisältämät faktat huolella** (tekoäly ei ole aina oikeassa, koska se kerää tiedon kootusti muita netin palvelimia ja sivustoja hyödyntäen).

Microsoft Copilot löytyy mm. Edge-selaimesta oikeasta yläkulmasta omasta painikkeestaan. Oulun kaupungin tekoälyohjeistuksen löydät [Akkunasta](#). Tutustuthan siihen huolella ennen tekoälyn hyödyntämistä työkäytössä.

Tekoäly on hyödyllinen apuri, mutta sen käyttöä kannattaa harkita tarkkaan ja tiedostaa, että olet itse vastuussa tekoälyn tuottamasta sisällöstä ja sinne syöttämästäsi tiedosta. Tekoälyä käytettäessä kannattaa muistaa myös ympäristökuormitus, jota generatiivisen tekoälysovelluksen jokaisesta käyttökerrasta syntyy.

Esimerkkejä tekoälyn turvallisesta hyödyntämisestä varhaiskasvatuksessa:

Tekoälyltä voi pyytää apua pohjustuksena johonkin teemaan liittyvän tarinan tai lorun tekemisessä.

Lasten kanssa voi tutkia tekoälyltä saatavaa oikeaa ja väärää tietoa esittämällä sille erilaisia kysymyksiä. Vastauksista voidaan tutkia, että kaikki tieto netissä ei ole aina totta.

Tekoälyä voi pyytää kääntämään haluttu teksti toiselle kielelle.





DIGITAALISET VÄLINEET TYÖSSÄ

Verkkoyhteydet

Jokaisesta päiväkodista löytyy langallisen ousunkaupunki-verkkoyhteyden lisäksi seuraavat langattomat verkot:

OUKA-WLAN	Oulun kaupungin langaton verkko, johon voidaan liittää vain tietokoneet ja verkkotulostimet .
VAKA-WLAN	Suljettu verkko päiväkotien mobiililaitteille ja kosketusnäytöille. Käyttö vaatii salasanan.
EDU-WLAN	Suljettu verkko päiväkotien mobiililaitteille.
PANOULU	Avoin julkinen verkko, jota käytetään, kun muut verkot eivät ole käytettävissä tai eivät toimi.

Tilanteissa, joissa tarvitsee jakaa langatonta verkkoa esim. päiväkodin tabletille, käytetään verkon jakamiseen ensisijaisesti päiväkodin puhelimia.

Laitteisto

Varhaiskasvatuksessa käytetään ainoastaan työnantajan tarjoamia välineitä, jotka hankitaan varhaiskasvatuksen laitelinjausten mukaisesti. Jokaisesta päiväkotiryhmästä löytyy:

- kannettava tietokone
- älypuhelin
- 2 tablettia



Lisäksi päiväkodeissa on henkilökunnan yhteiskäytössä olevia laitteita, kuten interaktiivisia kosketusnäyttöjä, kannettavia tietokoneita ja eVaka-kirjauspuhelin. Digipedagogiikan yhteyshenkilöllä on oma henkilökohtainen työtabletti. Perhepäivähoitajilla on käytössään kannettava tietokone ja tabletti.

Ohjelmat ja sovellukset



Digitaaliset laitteet, sovellukset ja oppimisympäristöt on valittu pedagogisin perustein ja ne käyvät läpi tietoturvatarkastuksen. Näin ollen tablettien Yritysportaalista ladattavissa olevat sovellukset ovat turvallisia käyttää. Ryhmien puhelimiin sovellukset ladataan kaupungin omasta Play-kaupasta.

Päiväkodit voivat ehdottaa uusia sovelluksia tekemällä palvelupyynnön osoitteessa:

palvelupyynto.siku.ouka.fi/customerui.



MISTÄ SAAN APUA?





KÄSITTEET KUNTOON – digipedagogiikan sanastoa

- **Digipedagogiikka:** Digitaalisen osaamisen eri osa-alueiden huomioiminen suunnitelmallisesti ja kokonaisvaltaisesti pedagogisessa toiminnassa. Digipedagogiikka on ennen kaikkea pedagoginen ajattelutapa, jossa korostuvat toiminnallisuus, yhteistyö, tutkiminen, ongelmanratkaisu ja lasten aktiivinen rooli oppijoina. Lapsia rohkaistaan ilmaisemaan itseään ja tuottamaan sisältöä heidän kiinnostuksen kohteidensa pohjalta. Digipedagogiikkaa voidaan harjoitella monipuolisesti eri tavoin, myös ilman digilaitteita. Digivälineiden käyttöön on aina pedagogisesti perusteltu tavoite ja tarkoitus.
- **Digitaalinen laite:** Laite, esimerkiksi tietokone, älypuhelin tai tabletti, joka voi olla yhteydessä nettiin ja johon voidaan kiinnittää erilaisia oheislaitteita esim. Bluetoothin avulla, kuten Easi Scope -mikroskooppi.
- **Digitaalinen osaaminen:** Yksi digitaalisen osaamisen osa-alue, joka sisältää erilaisiin digitaalisiin ja teknologisiin välineisiin tutustumista ja niiden hyödyntämistä esim. oppimisessa, leikissä ja tutkimisessa. Varhaiskasvatuksessa digitaalinen osaaminen tarkoittaa muutakin kuin laitteiden käyttöä. Lapsi opettelee tutkimaan, mitä teknologia on, mihin sitä käytetään ja miten sitä käytetään turvallisesti.
- **Digitalisaatio:** Yksi Oulun sivistysohjelman painopisteistä: ”Digitaalisuus on osa jokaisen arkea”. Yhteiskunnassa tapahtunut muutos, kun arkielämässä ovat yleistyneet erilaiset teknologiat sekä digitaaliset toiminnot ja ne ovat korvanneet aiemmin olleita tapoja toimia.
- **Medialukutaito:** Yksi digitaalisen osaamisen osa-alue. Taito lukea, tulkita, käyttää, arvioida ja tuottaa erilaisia mediasisältöjä (kuten kuvaa, ääntä, tekstiä, videota). Varhaiskasvatuksessa tutustutaan leikin kautta erilaisiin mediasisältöihin ja tuotetaan niitä yhdessä.
- **Ohjelmointiosaaminen:** Yksi digitaalisen osaamisen osa-alue. Sisältää monipuolisesti erilaista päättely- ja ongelmanratkaisutaitojen harjoittelua (mm. syy-seuraussuhteet, luokittelu, sarjoittelu) sekä asioiden ja ilmiöiden tutkimista ja selvittämistä.
- **Ruutuaika:** Älylaitteen parissa vietettyä aikaa. Kaikki ruutuaika ei ole samanarvoista, vaan ruutuaika laitteella voi tarkoittaa joko pedagogisesti perusteltua laitteen käyttöä tai viihdekäyttöä, jossa toiminnan taustalla ei ole pedagogista tavoitetta.
- **Teknologiakasvatus:** Arjen erilaisiin teknologioihin tutustuminen ja niiden toimintaperiaatteiden selvittäminen. Harjoitellaan hyödyntämään laitteita apuna omassa toiminnassa, leikissä ja luovassa ilmaisussa.
- **Teknologinen laite:** Laite tai väline, joka on kehitetty helpottamaan ihmisen arkea tai jonkun tietyn asian tekemistä (esim. kodinkone tai sakset).



- **Tekoäly:** Digitaalinen sovellus tai laite, joka on kehitetty älykkäinä pidettyjen toimintojen tekemiseen, esimerkiksi erilaiset verkkoon yhdistetyt kodinkoneet sisältävät tekoälyä. Generatiivisella tekoälyllä tarkoitetaan tekoälyn muotoa, joka pystyy luomaan uutta sisältöä käyttäjän antaman tiedon perusteella (esim. tekstiä tai kuvaa). Usein arkikielessä tekoälystä puhuttaessa tarkoitetaan juuri generatiivista tekoälyä (esim. Microsoft Copilot, ChatGBT).
- **Viihdekäyttö:** Älylaitteen parissa vietettyä aikaa, jonka taustalla ei ole pedagogista perustetta. Tällaista varhaiskasvatuksessa on esimerkiksi sarjojen katsominen odottelutilanteissa, lapsen itsenäinen peliaika tabletilla tai muunlainen älylaitteen käyttäminen ryhmänhallinnan keinona.



LÄHTEET

[Creative Commons Suomi: Tietoa lisensseistä](#)

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

[Kopiosto: Julkaisujen ja teosten kopiointi](#)

[Kopiraittilan Koulu: Tekijänoikeustietoa](#)

[Laki viranomaisten toiminnan julkisuudesta | 621/1999 | Lainsäädäntö | Finlex](#)

[Mediataitokoulu: Polkuja medialukutaitoon ja ohjelmointiosaamiseen](#)

[OPH \(2023\) Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014, Oulun kaupungin paikalliset linjaukset 2023](#)

[OPH \(2023\) Pienten lasten digisanasto](#)

[OPH \(2025\) Tausta-aineisto: Mitä tekoäly on? | Opetushallitus](#)

[OPH \(2025\): Tekoäly yhteiskunnassamme](#)

[OPH \(2025\) Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet, Oulun kaupungin varhaiskasvatussuunnitelma 2022](#)

[Oulun kaupunki: Digiarjen suositukset perheille](#)

[Oulun kaupunki: Henkilötietojen käsittely](#) (Linkki Akkuna-intranettiin)

[Oulun kaupunki: Tekoälyn käytön linjaukset \(2023\)](#) (Linkki Akkuna-intranettiin)

[Oulun kaupunki: Sivistysohjelma 2024–2027.](#)

[Perusopetuslaki | 628/1998 | Lainsäädäntö | Finlex](#)

[THL \(2026\) Vapaa-ajan digitaalisten laitteiden käytön suositukset](#)

[Tietosuojalaki | 1050/2018 | Lainsäädäntö | Finlex & Tietosuoja-asetus - 2016/679 - EN - GDPR - EUR-Lex](#)

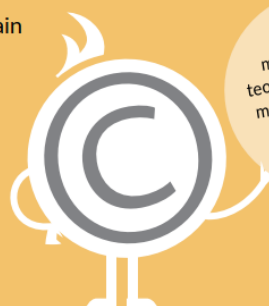
[Varhaiskasvatuslaki | 540/2018 | Lainsäädäntö | Finlex](#)

Liite 1. Kopiraittila: Näin saat käyttää teoksia opetuksessa

Näin saat käyttää teoksia opetuksessa

- Tekijänoikeus suojaa erilaisia teoksia, kuten kirjoja, lehtiä, uutisia, runoja, verkko-videoita, valokuvia, elokuvia ja musiikkia.
- ✓ Tarvittavat luvat teosten käyttöön opetuksessa on monilta osin jo puolestasi hoidettu!

- Vuoden 2023 tekijänoikeuslain muutoksen ja käyttöluvien laajennusten myötä teosten käyttö opetuksessa on entisestään helpottunut.
- Tässä koonnissa kerrotaan, miten saat käyttää teoksia opetuksessa.



Saat kopioida ja käyttää teoksia opetuksessa ensisijaisesti tarjolla olevien oppilaitoslupien mukaisesti

¹ Opetushallitus on hankkinut kopiointiluvan ja tv-ohjelmien käyttöluvan kaikille varhaiskasvatuksen yksiköille, peruskouluille, lukioille ja ammatillisille oppilaitoksille valmentavaan ja perustutkintoon johtavaan koulutukseen.

² Musiikin kuntasopimukset koskevat kunnallisia oppilaitoksia. Yksityisten oppilaitosten tulee hankkia musiikin käyttöluvat itse. Mikäli erillinen lupa musiikin käyttöön tarvitaan, sen voi hankkia käyttötilanteesta riippuen suoraan Teostosta ja Gramexista tai Musiikkiluvat.fi-palvelusta.

✓ Kopiointilupa

Opetushallituksen hankkimalla kopiointiluvalla¹ saat kopioida ja tulostaa kuvia, artikkeleita ja otteita kirjoista, lehdistä ja verkkosivuilta. Lisätietoa kopiosto.fi/oppilaitoksille

20-20-ohjeen mukaisesti saat kopioida

- julkaisusta korkeintaan 20 %, kuitenkin enintään 20 sivua
- verkkosivulta enintään 20 kuvaa tai tulostettua sivua
- artikkelin kokonaan, kuitenkin enintään 20 artikkelia samasta lehdestä
- nuoteista ja laulun sanoista korkeintaan 10 sivua, kuitenkin enintään puolet julkaisusta

✓ Tv-ohjelmien käyttöluva

Opetushallituksen hankkimalla tv-ohjelmien käyttöluvalla¹ saat esittää ja tallentaa kotimaisia ja ulkomaisia ohjelmia. Lisätietoa kopiosto.fi/oppilaitoksille

Luvalla saat

- esittää ohjelmia Yle Areenasta, Elävästä arkistosta ja maksuttomasta MTV Katsomosta
- esittää ja tallentaa tv-ohjelmia Yle TV1-, Yle TV2-, Yle Teema & Fem- ja MTV3-kanavilta

Elokuvat eivät kuulu tämän luvan piiriin; ks. Elokuvien esittämisluvat.

Ohjelmien osia tai lyhyitä videoita, jotka ovat peräisin muilta kanavilta, muista suoratoistopalveluista, verkosta tai somealustoilta, saat esittää opetuksen havainnollistamiseen (ks. kohta 2).

✓ Musiikin käyttöluvat

Musiikin käyttäminen opetuksessa sekä koulun juhlissa ja tapahtumissa kuuluu usein oppilaitoksen tai kunnan jo tekemään sopimukseen.² Musiikin käyttö opetuksessa voi kuulua myös opetuspoikkeuksen piiriin. Lisätietoa teosto.fi/opettajille

Opetuspoikkeuksen mukaan opitunnilla voi käyttää – eli kuunnella, soittaa ja laulaa – musiikkia ilman erillistä käyttöluvaa. Musiikkia saat soittaa esim. CD-levyltä, ostetulta musiikkitiedostolta tai julkisen esittämisen sallivasta musiikkipalvelusta. Henkilökohtaiseen käyttöön tarkoitettuista palveluista, kuten Spotifysta, ei saa soittaa musiikkia opetuksessa. Opetuspoikkeus ei koske ansiotarkoituksessa tapahtuvaa opetusta.

● Elokuvien esittämisluvat

Oppilaitoksesi voi hankkia erillisen elokuvien esittämisluvan

- valikoimassa olevien kotimaisten ja ulkomaisen elokuvien esittämiseen: elokuvalisenssi.fi
- valikoimassa olevien kotimaisten lyhyt- ja dokumenttielokuvien esittämiseen: koulukino.fi/suoratoisto

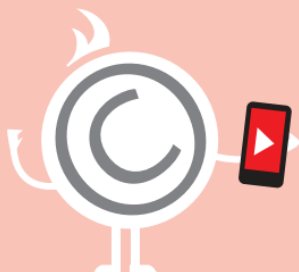
● Näytelmien esittämisluvat

Oppilaitoksesi voi hankkia tarvittavan luvan näytelmien esittämiseen

- Näytelmäkulmasta dramacorner.fi
- Suomen Näytelmäkirjailijoiden ja Käsikirjoittajien ylläpitämästä palvelusta naytelmat.fi
- Agency Northista agencynorth.com

2

Mikäli lupaa ei ole tarjolla, voit käyttää teosta opetuksen havainnollistamiseen



Joihinkin teoksiin, kuten verkossa ja somealustoilla oleviin videoihin, ei ole saatavilla lupaa. Tällaisista teoksista voit käyttää otteita opetuksen havainnollistamiseen. On sallittua esittää teos myös kokonaisuudessaan, mikäli se on lyhyt tai suppea.

Opetuksen havainnollistaminen tarkoittaa teoksen osien tai otteiden käyttöä opetuksen tukemiseen, rikastuttamiseen tai täydentämiseen.

Opetuksen havainnollistamista koskeva käyttöoikeus ei koske ansiotarkoituksessa tapahtuvaa opetusta.

3

Saat käyttää opetuksessa teoksia, jotka on jaettu CC-lisenssillä tai joiden tekijänoikeus on rauennut



Creative Commons -lisenssi on yksi yleisimpiä avoimia lisenssejä. Teoksen yhteydessä oleva CC-lisenssimerkintä kertoo, miten teosta saa käyttää. Teosta saa käyttää sellaisenaan, mutta sitä voi saada myös muunnella, jakaa tai käyttää kaupallisesti. Mikäli teoksen yhteydessä on CC-lisenssimerkintä, selvitä, millä ehdoilla tekijä on sallinut teoksensa käytön.

Tekijänoikeus on pääsääntöisesti voimassa 70 vuotta tekijän kuolinvuodesta. Kun tekijänoikeuden suoja raukeaa, saa teoksia käyttää vapaasti.



Jos olet epävarma, mitä lupia oppilaitoksellasi on tai miten saat teoksia opetuksessa käyttää, varmista asia rehtorilta tai esihenkilöltäsi.

Sinulla teoksen käyttäjänä on vastuu siitä, että teosta käytetään tekijänoikeuksia kunnioittaen.



Tekijänoikeusoppia Kopiraattilasta
Kopiraattilasta löydät lisää tekijänoikeustietoa opetuksen näkökulmasta sekä pelillistä ja muuta opetusmateriaalia tekijänoikeuksien oppimiseen ja opettamiseen.

kopiraattila.fi/teosten-kayttoluvat



Kopioisto
www.kopioisto.fi
neuvonta@kopioisto.fi



Opetushallitus
www.opi.fi

