

Arbetet med denna bilaga har gjorts under vårterminen 2026 i samarbete med gymnasier inom eNorssi-nätverket. Den finskspråkiga versionen publiceras här: <https://enorssi.fi/tvt/tvt-strategia/>.

GYMNASIET

Praktiska färdigheter och eget skapande

Studerande

- behärskar centrala digitala verktyg, filformat och vanliga arbetsätt i studierna
- kan använda textbehandlings-, presentations-, bildbehandlings- och kalkylprogram på ett ändamålsenligt sätt
- kan använda ämnesspecifika program på ett ändamålsenligt sätt
- kan skapa ändamålsenliga digitala texter, presentationer, videor, poddar eller andra multimodala produktioner
- kan använda artificiell intelligens ansvarsfullt för idéutveckling, utkast och vidareutveckling av eget arbete
- behärskar de praktiska färdigheter som behövs vid digitala prov (Abitti)
- kan välja lämpliga program, presentationssätt och arbetsätt beroende på situation

Ansvar och säkerhet

Studerande

- fungerar datasäkert och skyddar sina egna inloggningsuppgifter och enheter
- förstår betydelsen av dataskydd, hantering av personuppgifter och sitt eget digitala fotavtryck
- följer upphovsrätt, källhänvisningspraxis och god vetenskaplig praxis
- bedömer kritiskt tillförlitligheten, snedvridningar och etiska frågorna i det innehåll som AI genererar
- beaktar hur digitalt välbefinnande, skärmtid, ergonomi och koncentration påverkar lärandet
- förstår digitala lösningarnas miljöpåverkan och perspektiv på en hållbar framtid.

Informationshantering samt undersökande och kreativt arbete

Studerande

- identifierar kännetecken för tillförlitlig information och tillämpar källkritik även på innehåll som produceras av artificiell intelligens
- kan söka, strukturera, analysera och kombinera information från mångsidiga digitala källor och dra slutsatser av den
- kan dra nytta av digitala verktyg och artificiell intelligens i undersökande arbete, problemlösning och kreativt arbete
- kan tolka data, tabeller, diagram och andra digitala presentationsformat
- upplever digital självförtroende
- kan utveckla sitt eget lärande med hjälp av digitala verktyg.

Interaktion

Studerande

- kommunicerar sakligt och situationsanpassat i olika digitala miljöer
- kan samarbeta online, dela material och arbeta på gemensamma plattformar
- kan identifiera hur digitala tjänster, medier och rekommendationsalgoritmer formar uppfattningar på både samhälls- och individnivå
- kan agera konstruktivt i digitala interaktionssituationer och nätgemenskaper
- kan använda digitala tjänster i studier, vardagsliv och ärendehantering kan använda artificiell intelligens interaktivt och ändamålsenligt.

GYMNASIET

Datalogiskt tänkande

Studerande

- kan använda datalogiskt tänkande i problemlösning: dela upp problem i delar, identifiera mönster, bygga stegvisa lösningar, testa deras funktion samt bedöma och vid behov korrigera lösningen
- ska i lång matematik kunna undersöka algoritmers funktion och skapa samt använda enkla program eller delar av program som en del av matematikstudierna

Undersökande arbete och produktion

Studerande

- kan använda datalogiskt tänkande som en allmän modell för problemlösning, undersökande arbete och produktion, både självständigt och tillsammans med andra
- ska i lång matematik kunna använda programmering för att åskådliggöra och undersöka matematiska fenomen, till exempel inom talteori, algoritmer eller numeriska metoder

Kännedom om programmerade miljöer och att hur man agerar i dem

Studerande

- kan identifiera användning av algoritmer, automation och artificiell intelligens i vardagen, studierna och samhället
- förstår att digitala tjänster behandlar information och styr verksamhet i olika miljöer
- ska i lång matematik kunna koppla programmering till logiskt resonemang, analys av algoritmer och centrala innehåll inom talteori ur ett matematiskt perspektiv