



Ympäristövastuu tieto- ja viestintätekniiikan perustutkinnossa

hyvinvointiteknologia-asentaja, IT-tukihenkilö, ohjelmistokehittäjä, elektroniikka-asentaja

Ympäristövastuu toteutuu tässä tutkinnossa siten, että opetellaan

- toimimaan siten, että pidetään huolta sekä oppilaitoksen laitteistosta että oppilaitoksen tarjoamasta elektroniikasta
- käyttämään, huoltamaan ja korjaamaan laitteita tarkoituksenmukaisesti ja taloudellisesti, jotta laitteiden elinkaari on pitkä
- uusiokäyttämään ja kierrättämään asianmukaisesti vanhentuneet laitteet ja materiaalit
 - ymmärtämään elektroniikkalaitteiden elinkaari
 - ymmärtämään elektroniikkajätteen (e-jäte) kierrätyksen hyödyt
 - kierrättämään itse e-jätteet oikein
- käyttämään materiaaleja juuri sen verran kuin on tarpeen laadukkaan lopputuloksen kannalta ja pienennetään hukkaa
- toimimaan siten, että energiaa ja luonnonvaroja ei hukata vaan luonnonvarojen käyttö on suunnitelmallista ja toiminta huolellista
 - toimimaan energiatehokkaasti, esimerkiksi suljetaan käyttämättömät laitteet
 - koodauksessa kiinnitetään huomiota koodattavan ohjelman virrankulutukseen
 - vältetään turhia tietokantahakuja ja datan käyttöä yleensä, pakataan tietoa tarvittaessa, jotta vältetään turhaa isojen datamäärien siirtoa
 - poistetaan kaikki tarpeeton ylimääräinen koodi
 - tarkkaillaan tehdyn ohjelman virrankulutusta
- ostamaan käyttöön vain tarpeelliset laitteet ja välineet
- ottamaan hankinnoissa huomioon taloudellisuuden ohella sekä ympäristövastuu että sosiaalinen vastuu
- ymmärtämään kiertotalouden periaatteita esimerkiksi vuokraamalla laitteita ostamisen sijaan.
- hyödyntämään digitaalisuutta, kuten etäyhteyksiä ja digitaalisia materiaaleja (esim. etäyhteydet, reaaliaikainen tiedon kerääminen ja pullonkauloiksi todettujen prosessien kehittäminen)
- pohtimaan automatisaation positiivisia ja negatiivisia ympäristövaikutuksia
- hyödyntämään virtuaalisia oppimisympäristöjä esimerkiksi VR/AR, jolloin laitteita ei tarvitse ostaa, sillä useampi voi käyttää samaa laitetta virtuaalisesti. Lisäksi VR- ympäristön käyttäminen vähentää mm. matkustamista
- minimoimaan turha liikenne: esimerkiksi tehtäviä ketjuttamalla ja suunnittelemalla logistiikkaa