Mikrolärande och speliefering

Almänna anvisningar

Utbildningen är en del av Digivisio 2030-projektets utbildningar i digital pedagogik som syftar till att utveckla kompetensen hos lärare och stödpersonal vid högskolorna för att stödja Opin.fi-plattformens kvalitetsinnehåll. Utbildningen bygger på principen om mikrolärande, dvs. den består av en eller flera avsnitt med en eller flera uppgifter. Utbildningarnas videor och poddar kan ses på [YouTube-kanalen Digivisio 2030](https://www.youtube.com/playlist?list=PLUm9ZaQyWAy_YVBEcorLJaS7mzVrIohgC) och de tillhörande övningarna kan laddas ner från aoe.fi-tjänsten på utbildningssidan.

Avsnitten kan användas för att stödja självständigt lärande eller kombineras med vägledning och gemensam utveckling av utbildningsutbudet som organiseras av högskolan eller ett nätverk av högskolor. Att använda avsnitten för att stödja utvecklingen av sin egen undervisning är en form av lärande som lärarna finner meningsfullt. Högskolorna kan anpassa utbildningen efter sina egna behov, till exempel genom att anpassa arbetsmetoder, innehållsrelaterade uppgifter och begränsa eller lägga till innehåll i utbildningen. Avsnitt med olika teman kan användas för att skapa nya typer av paket, och till exempel kan avsnitten om modularitet användas som en introduktion till andra teman.

Språkversionen

Utbildningsvideor, poddar och övningar finns tillgängliga på finska, svenska och engelska. Högskolorna avgör själva om deltagarna ska få studiepoäng eller ett prestationsmärke för att ha genomfört utbildningen. Intyget, om det utfärdas av högskolan, ska innehålla följande text: "Utbildningen har dragit nytta av den utbildning i digital pedagogik som är planerad inom projektet Digivisio 2030".

Licencen

CC-BY-SA 4.0-licensen för utbildningen gör det möjligt att anpassa innehållet i kurserna till högskolans egna behov. Innehållet i utbildningarna kan också användas som en del av andra utbildningar, i vilket fall den ursprungliga författaren till materialet (exkl. litteratur och videor som producerats av andra) och projektet Digivisio 2030 alltid kommer att anges i det nya användningssammanhanget i enlighet med CC-BY-SA 4.0-licensen. Om en ny version av innehållet görs, kommer den att distribueras under en CC-BY-SA 4.0-licens, precis som det ursprungliga materialet. Licensen innebär dock inte att högskolan är skyldig att distribuera den nya versionen om den inte vill göra det.

Digivisio 2030 logo osv. <https://digivisio2030.fi/aineistot/>

Presentation av utbildningen

Mikrolärande vid högskolor

Välkommen med i projektet Digivisio 2030:s utbildning i digital pedagogik! I den här videon förklarar vi vad mikrolärande är och hur det kan användas i den utbildning som erbjuds av högskolorna.

Utöver videon har man utarbetat reflektionsuppgifter om ämnet, vars syfte är att väcka reflektion över de teman som presenteras i utbildningen ur den egna aktörens/lärarens, teamens och den högskolans perspektiv. Utbildningsmaterialet kan användas individuellt eller i grupp, till exempel som ett utvecklingsverktyg i den egna organisationen.

Beskrivning av kompetensmål

* Du förstår vad mikrolärande innebär och vilka specifika aspekter av dess tillämpning som är viktiga.
* Du identifierar de situationer där mikrolärande är lämpligt och de vanligaste sätten att genomföra det på.
* Du kan ta hänsyn till särdragen hos mikrolärande när man utformar bedömningsmetoder.

Reflektionsuppgifter t.ex. för ett kompetensmärke

Reflektera och beskriv:

* Hur kan du använda mikrolärande för att stödja lärande utifrån perspektivet hos de lärande med olika bakgrund och mål, på ett tidsbegränsat sätt?
* Hur kan du främja de lärandes motivation att genomföra studiehelheten?
* Vilka format som är bäst lämpade för din undervisning?
* Hur kan du utforma bedömningen av den enhet du undervisar i så att den lämpar sig för mikrolärandebaserad undervisning?

Presentation av utbildningen

Spelifiering

Välkommen med i projektet Digivisio 2030:s utbildning i digital pedagogik! I den här videon presenterar vi vad spelifiering innebär och hur det kan tillämpas i högskolornas utbildningar.

Utöver videon har man utarbetat uppgifter om ämnet, vars syfte är att väcka reflektion över de teman som presenteras i utbildningen ur den egna aktörens/lärarens, teamens och den egna högskolans perspektiv.

Utbildningsmaterialet kan utnyttjas individuellt eller i gruppform, till exempel som ett utvecklingsverktyg i den egna organisationen.

Beskrivning av kompetensmål

* Ymmärrät mitä pelillistämisellä tarkoitetaan ja millaisiin tilanteisiin se soveltuu korkeakoulutuksessa.
* Tunnistat, mitkä ovat tyypillisimmät muodot, jolla pelillistämistä toteutetaan.
* Osaat huomioida pelillistämisen merkityksen motivaatioon eri oppijoiden näkökulmasta.
* Du förstår vad spelifiering är och vilka situationer det kan tillämpas på inom högskoleutbildning.
* Du identifierar de mest typiska formerna för spelifiering.
* Du kan beakta spelifieringens betydelse för motivationen ur de olika lärandes perspektiv.

Uppgifter baserade på spelifieringsvideor t.ex. för ett kompetensmärke

Reflektera och beskriv:

* Hurdana spelifieringsmetoder har du redan använt i din egen undervisning?
* Vilka spelifieringsverktyg i din undervisning som skulle bäst stödja de lärande från alltmer varierande bakgrunder i framtiden?
* Hur spelifiering kan användas i din egen undervisning för att öka den inre motivationen?
* Kan bedömning ske i din undervisning med hjälp av spelifiering?