Mikro-oppiminen ja pelillisyys

Yleiset ohjeet

Koulutus on osa Digivisio 2030 -hankkeen digipedagogiikan koulutuksia, joiden tavoitteena on korkeakoulujen opetus- ja tukihenkilöstön osaamisen kehittäminen opin.fi –tarjottimen laadukkaan sisällön tukemiseksi. Koulutus on toteutettu mikro-oppimisen periaatteella eli se koostuu yhdestä tai useammasta jaksosta, joihin liittyy yksi tai useampia tehtäviä. Koulutuksien videot ja podcastit ovat katsottavissa Digivisio 2030 –hankkeen [YouTube-kanavalla](https://www.youtube.com/playlist?list=PLUm9ZaQyWAy_YVBEcorLJaS7mzVrIohgC)ja näihin liittyvät tehtävät ladattavissa aoe.fi- palvelusta ko. koulutuksen sivulta.

Jaksoja voi käyttää itsenäisen oppimisen tukena tai näihin voi yhdistää korkeakoulun tai korkeakouluverkoston järjestämää ohjausta ja koulutustarjonnan yhteiskehittämistä. Jaksojen hyödyntäminen oman opetuksen kehittämisen tukena on opettajien mielekkääksi kokema oppimisen muoto. Korkeakoulut voivat lokalisoida koulutusten toteutuksia omiin tarpeisiin sopiviksi mm. muokkaamalla työskentelytapoja, sisältöihin liittyviä tehtäviä ja rajaamalla tai lisäämällä koulutuksiin sisältöjä. Eri teemojen jaksoista voi koostaa uudenlaisia kokonaisuuksia ja esimerkiksi modulaarisuuden jaksoja voi hyödyntää johdantona muihin teemoihin.

Kieliversiot

Koulutuksien videot, podcastit ja tehtävät ovat käytettävissä suomeksi, ruotsiksi ja englanniksi. Korkeakoulut päättävät saavatko osallistujat koulutuksien suorittamisesta opintopisteitä tai suoritusmerkin. Korkeakoulun mahdollisesti antamaan todistukseen lisätään maininta: ”Koulutuksessa on hyödynnetty Digivisio 2030 –hankkeessa suunniteltuja digipedagogiikan koulutuksia”.

Lisenssi

Koulutusteen CC-BY-SA 4.0 –lisenssi sallii koulutuksen sisältöjen muokkauksen korkeakoulun omiin tarpeisiin. Koulutuksien sisältöjä saa käyttää myös muiden koulutusten osana, ja tällöin niiden uudessa käyttöyhteydessä mainitaan CC-BY-SA 4.0 -lisenssin mukaisesti aina materiaalin alkuperäinen tekijä (pl. muiden tuottama kirjallisuus ja videot), sekä Digivisio 2030 -hanke. Jos sisällöistä tehdään uusi versio, se jaetaan alkuperäisen materiaalin tavoin myös CC-BY-SA 4.0 -lisenssillä. Lisenssi ei kuitenkaan velvoita korkeakoulua jakamaan uutta versiota, jos näin ei haluta tehdä.

Digivisio 2030 –hankkeen graafinen ilme (mm. logot) <https://digivisio2030.fi/aineistot/>

Ohjeet sisältöjen käyttöön ja lokalisointiin

Mikro-oppimisen esittely

Tervetuloa mukaan Digivisio 2030 -hankkeen digipedagogiikan koulutukseen. Tässä videossa esittelemme, mitä mikro-oppimisella tarkoitetaan ja miten sitä voidaan soveltaa korkeakoulujen tarjoamissa koulutuksissa.

Videon lisäksi aiheesta on laadittu pohdintatehtäviä, joiden tavoitteena on herätellä pohtimaan koulutuksessa esiteltyjä teemoja yksittäisen toimijan/opettajan, tiimien ja oman korkeakoulun toimintojen näkökulmista.

Koulutuksen materiaaleja voi hyödyntää yksilönä tai ryhmämuotoisesti esimerkiksi kehittämisen työkaluna omassa organisaatiossa.

Osaamistavoitteiden kuvaus

* Tunnistat millaisiin tilanteisiin mikro-oppiminen sopii ja mitkä ovat tyypillisimmät muodot, jolla mikro-oppimista toteutetaan.
* Osaat huomioida mikro-oppimisen erityispiirteet osaamisen arviointitapoja suunniteltaessa.

Pohdintatehtäviä esimerkiksi osaamismerkkiä varten

Pohdi ja kuvaa:

* Miten voit mikro-oppimisen avulla tukea eri taustoista ja eri tavoitteilla tulevien oppijoiden näkökulmasta oppimista aikataulullisesti?
* Miten voit edistää oppijoiden motivaatiota suorittaa opiskeltavana oleva kokonaisuus loppuun saakka?
* Millaiset formaatit sopivat omaan opetukseesi parhaiten?
* Miten suunnittelet opettamasi kokonaisuuden arvioinnin niin, että se soveltuu mikro-oppimiseen pohjautuvaan opetukseen?

Pelillistämisen esittely

Tervetuloa mukaan Digivisio 2030 -hankkeen digipedagogiikan koulutukseen. Tässä videossa esittelemme, mitä pelillistämisellä tarkoitetaan ja miten sitä voidaan soveltaa korkeakoulujen tarjoamissa koulutuksissa.

Videon lisäksi aiheesta on laadittu pohdintatehtäviä, joiden tavoitteena on herätellä pohtimaan koulutuksessa esiteltyjä teemoja yksittäisen toimijan/opettajan, tiimien ja oman korkeakoulun toimintojen näkökulmista.

Koulutuksen materiaaleja voi hyödyntää yksilönä tai ryhmämuotoisesti esimerkiksi kehittämisen työkaluna omassa organisaatiossa.

Osaamistavoitteiden kuvaus

* 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.

Pohdintatehtäviä esimerkiksi osaamismerkkiä varten

Pohdi ja kuvaa:

* Millaisia pelillistämisen keinoja olet jo aiemmin hyödyntänyt omassa opetuksessasi?
* Millaiset pelillistämisen keinot opetuksessasi parhaiten tukisivat sitä, että oppijat tulevat jatkossa yhä moninaisemmista taustoista?
* Miten omassa opetuksessasi pelillistämisellä voidaan kasvattaa sisäistä motivaatiota?
* Voiko opetuksessasi arviointia toteuttaa pelillistämisen keinoilla?