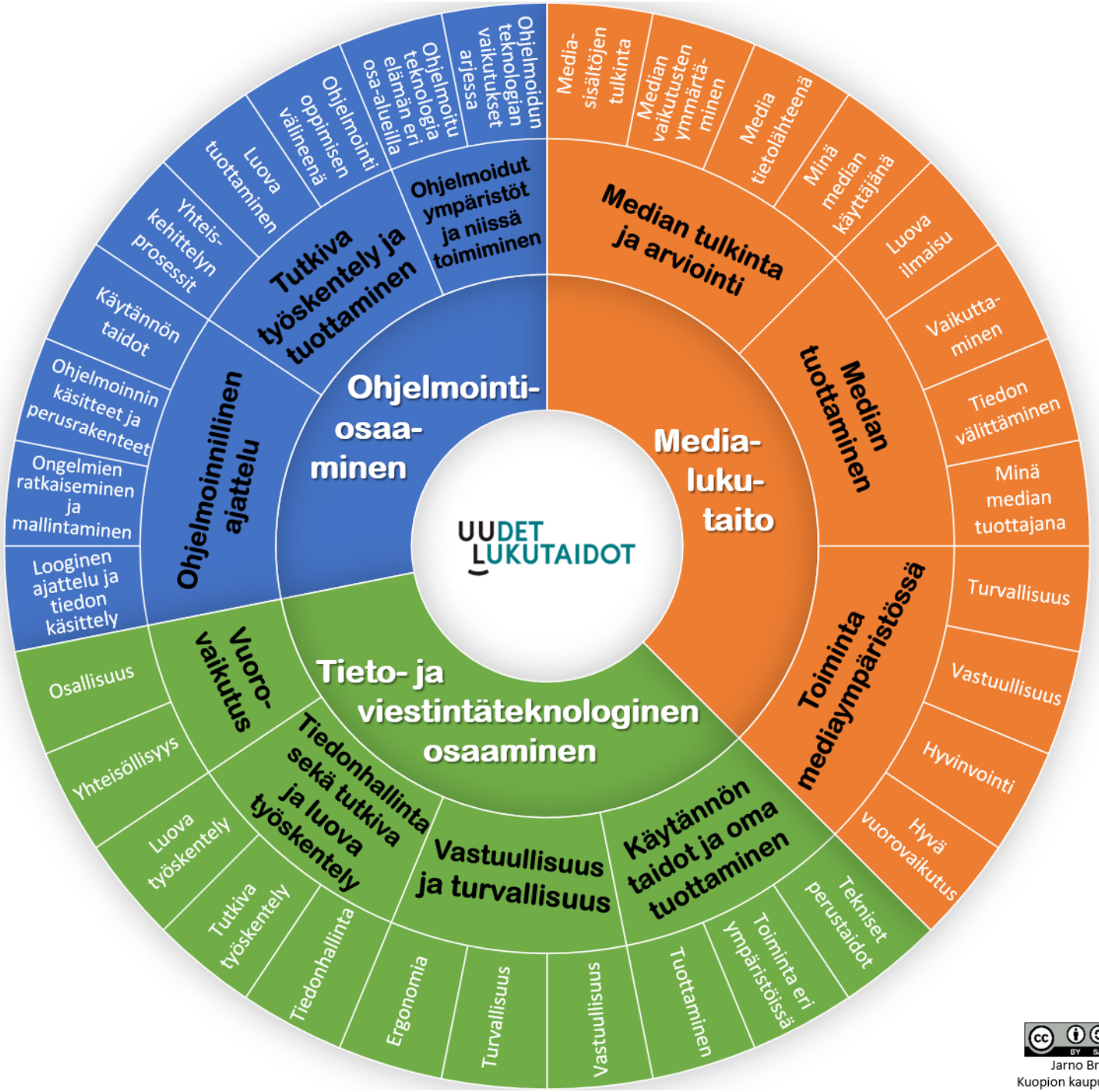
UUDET LUKUTAIDOT

VILLE-JUHANI NIVASALO
10.5.2022

Oppimisen ohjaaminen ja oppilaiden välinen laadukas vuorovaikutus verkossa

Opettajan digipedagogiset työkalut

ROVANIEMI
LAPIN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF LAPLAND
Pohjoisen puolesta – maailmaa varten
Aluehallintovirasto
OPETUS- JA KULTTUURIMINISTERIÖ
OPETUSHALLITUS RAHOITTAA HANKETTA



Jarno Bruun
Kuopion kaupunki

Kehittämisohjelman sivut:
uudetlukutaidot.fi

Rovaniemen ja Lapin hankkeiden sivut:
taidot.net

Suomen harjoittelukoulujen tietostrategia 2022-2025 ja oppilaan osaamistaulukot:
https://enorssi.fi/tvt/tvt-strategia/

PERUSOPETUKSEN DIGIPEDAGOGISET TÄYDENNYSKOULUTUKSET

Tiistai 5.4.2022 klo 12:30-14:00
Koulun digitalisaation johtaminen
- Koulutuksen diat

Tiistai 26.4. klo 12:30-14:00
Demoja sähköisistä oppimisympäristöistä oppimisanalytiikan ja arvioinnin näkökulmasta
- Koulutuksen diat

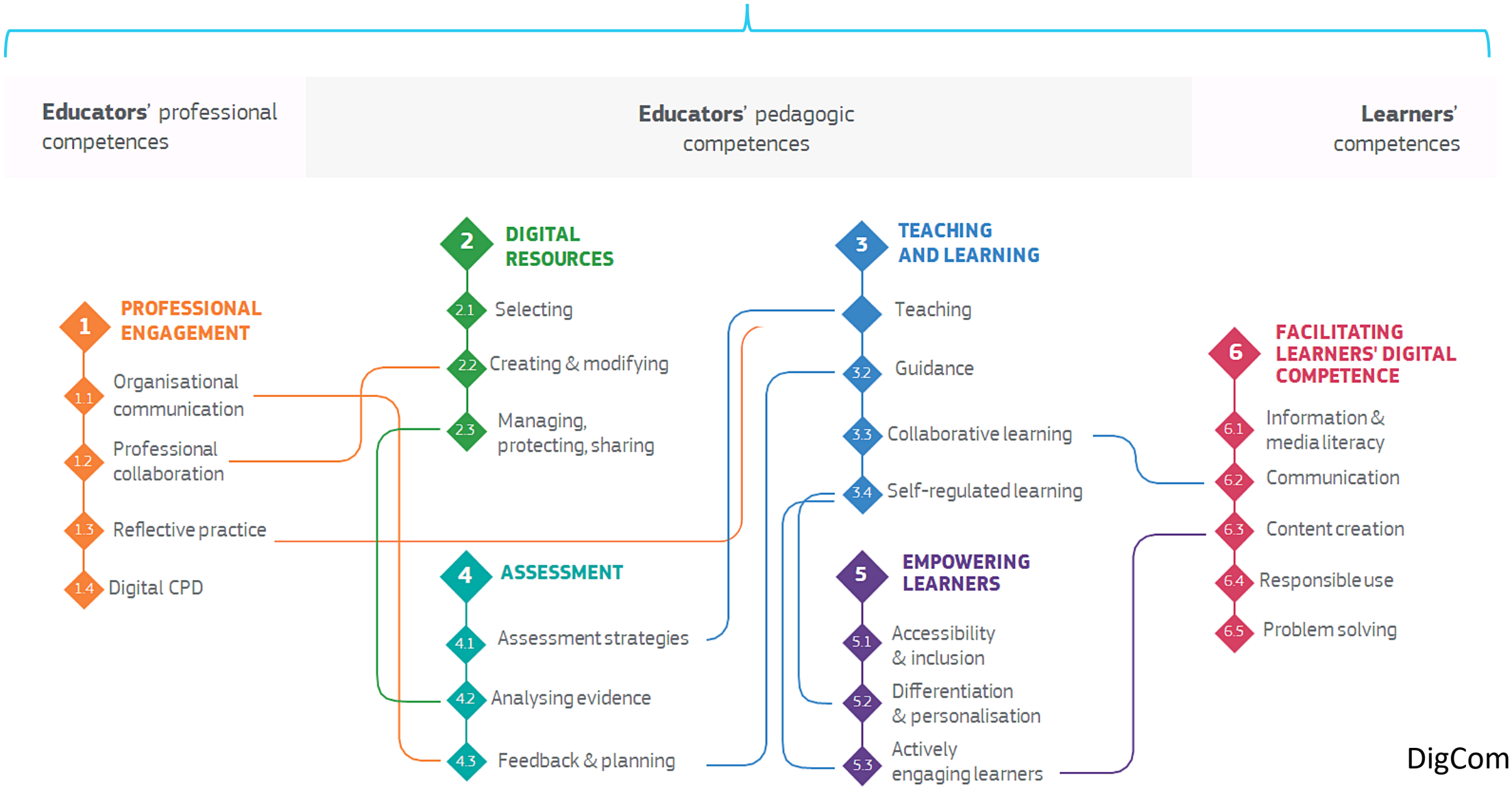
Tiistai 3.5. klo 12:30-14:00
Pelillisyys ja simulaatiot verkkoympäristöissä - Hyviä arjen työkaluja monipuoliseen opetukseen
- Koulutuksen diat

Tiistai 10.5.2022 klo 12:30-14:00
Oppimisen ohjaaminen ja oppilaiden välinen laadukas vuorovaikutus verkossa

Koulutuksen sisällöt

- Johdanto
- Oppimisen ekosysteemin rakennuspalikat
  - Fyysinen
  - Sähköinen
  - Esimerkki
- Demoja oppimisen ja oppilaan ohjaamisen työkaluista
  - Kanban koulussa: Padlet, Teams, Miro
  - Vuorovaikutus: Hangouts, Qridi, Discord
  - Virtuaaliluokka: Minecraft Education
  - Reflektointi ja hyvinvointi: School day

DIGIOSAAMISEN PORTFOLIO



DigCompEdu

DIGIPEDAGOGINEN KOMPETENSSI

Digipedagoginen käsikirjoitus

Oppimisympäristöt:

Qridi, Google Education, M365, Showbie, Sanoma Pro Kampus, Dragonbox ym.

Pelillisyys:

Bingel, Kahoot, Quizlet, Quizizz, Blooket, Wordwall, Socrative, 10monkeys ym.

Oppilaan ohjaaminen:

Työnjako, puhelut, chatit, pikaviestimet, sähköinen palautteenanto (teksti, video, kuva, ääni), interaktiivisuus esim. Menti

Arviointi ja analytiikka:

Insights, Qridi, Forms, Classroom, Showbie, Kahoot, Studeo, Ville, Wilma ym.

Simulaatiot:

Google Earth, virtuaalimuseot, VR-teknologia ym.

Oppilaiden vuorovaikutus:

Kokoukset, keskustelutyökalut, pikaviestimet, yhteistuottamisen alustat, kuten Padlet

Materiaalit:

Sähköiset oppikirjat, harjoitukset, uutissivustot, verkkoarkistot, hakutyökalut ym.

Sovellukset:

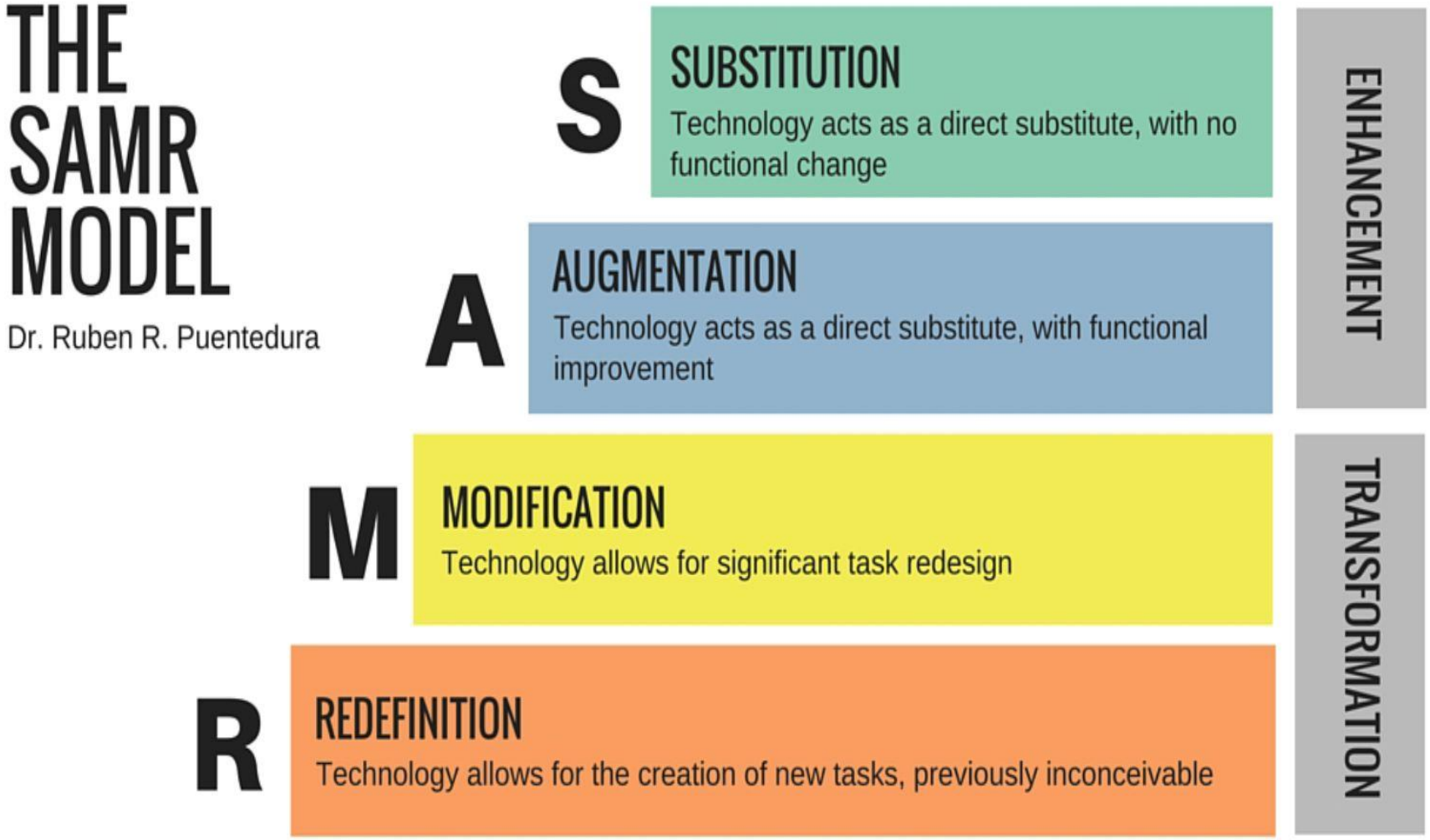
Erilaiset median tuottamisen alustat, kuten Word, Scratch, videoeditorit, Minecraft ym.

Ongelmanratkaisu ja digituki:

IT- ja vertaistuki, ohjelmistojen verkkosivut, verkon keskusteluforumit, sosiaalinen media

DIGITAALINEN EKOSYSTEEMI KOOSTUU TOINEN TOISTAAN TUKEVIEN ALUSTOJEN JA SOVELLUSTEN TARKOITUKSENMUKAISESTA KÄYTÖSTÄ

KORVAA – LAAJENNA – MUUNTELE - MÄÄRITTELE UUDELLEEN

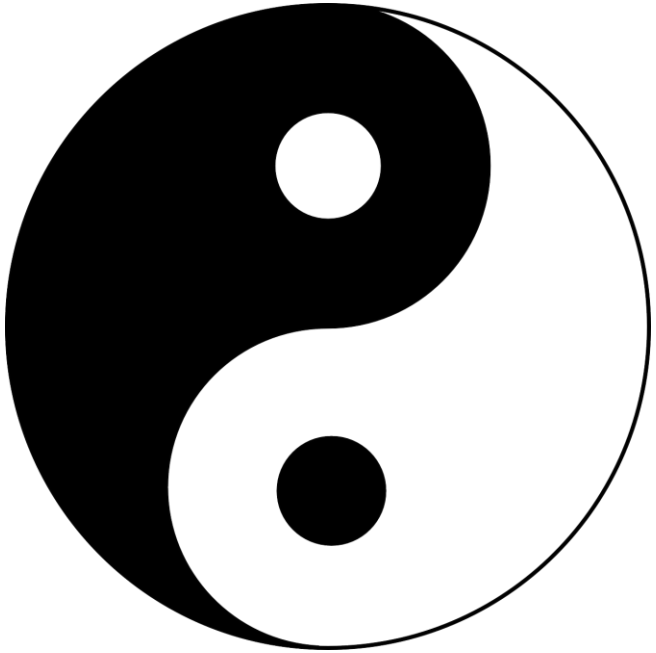


Creative Commons

OPPIMISEN EKOSYSTEEMI

- Oppimisen ja oppilaiden ohjaaminen
- Oppimateriaalit
- Tehtävänannot, harjoitukset, palautteenanto ja arviointi
- Eriyttäminen ja motivointi
- Hyvinvointi

Fyysinen oppimisympäristö



Sähköinen oppimisympäristö

Katso myös: Oppimis- ja toimintaympäristöjen kehittäminen harjoittelukouluissa

VANHA JA UUSI PEDAGOGIIKKA (NPDL)

Teknologia

Taidot

Tiedot

Oppilas olemassa olevan tiedon kuluttajana ja mallintajana

Teknologia

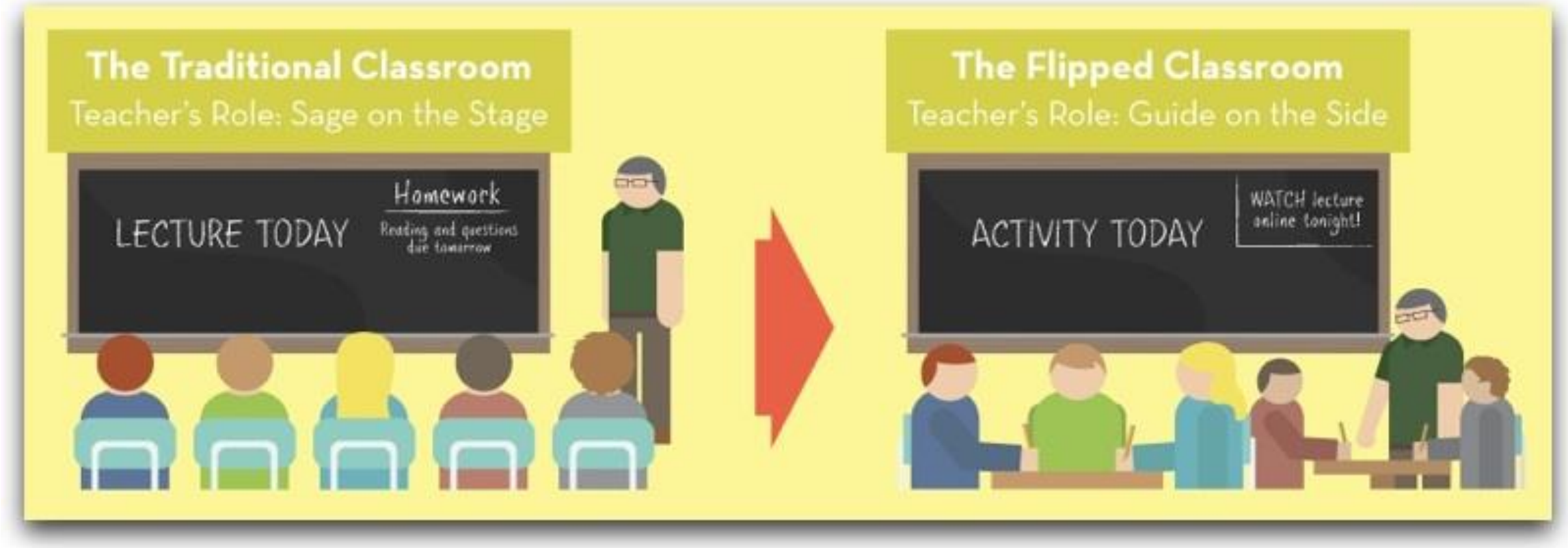
Tiedot

Taidot

Kriittinen ajattelu

Osallisuus ja laaja-alainen osaaminen

ESIMERKKI



© Jonathan Bergman, käyttöoikeus: CC BY-SA

MITÄ PITIKÄÄN TEHDÄ?

QRiDi®

showbie

ESIMERKKI TEHTÄVÄNANNOSTA QRIDISSÄ (TAI EXCEL)

1. Käy yhteiset kotitehtävät läpi **oman pöytäryhmän kanssa**. Tarkistakaa ja korjatkaa. Ilmoittakaa puutteet.
2. **Tarkista omat lisätehtävät** tarkistuskirjasta. Värikoodaa. Esittele opettajalle.
3. Katso Youtubesta **opetusvideo** allekkain kertomiseen. Kysy tarvittaessa apua!
4. Laske oppikirjan **aukeaman 34 tehtävät 1 – 2** sekä vähintään **neljä soveltavaa tehtävää** oman tavoitteen mukaan. Voit laskea valitsemallasi tavalla.
5. Täydennä **jakson seuranta**.

Lisätehtävät:

- Tee jakson lisätehtäviä oman tavoitteesi mukaisesti.
- Jatka ryhmän EV3-robottiprojektia.

Kestävän kehityksen oppitunnilla joka päivä

Lapualaiskoulujen FEG-hanke luo uskoa tulevaan. Kestävän kehityksen kasvatus avaa mahdollisuuksia ilmastonmuutoksen selättämiseen.

Lapuan Alanurmon koulun luokanopettaja Ville-Juhani Nivasalon kuutosluokan oppilaat Teemu Hautala, Vili Suokko, Katriina Erikoinen ja Juuli Pelander käyttelevät Lego-robottia varsin tottuneesti. Robotiikkaharjoituksissa opetellaan muun muassa sähkörakentamisen perusteita.

Suosituimmat

TÄNÄÄN | VIIKKO | KUUKAUSI

TYÖSSÄ

”Olemme joutuneet käymään taisteluja yto-opintojen tarpeellisuudesta”

23.09.2021

TYÖSSÄ

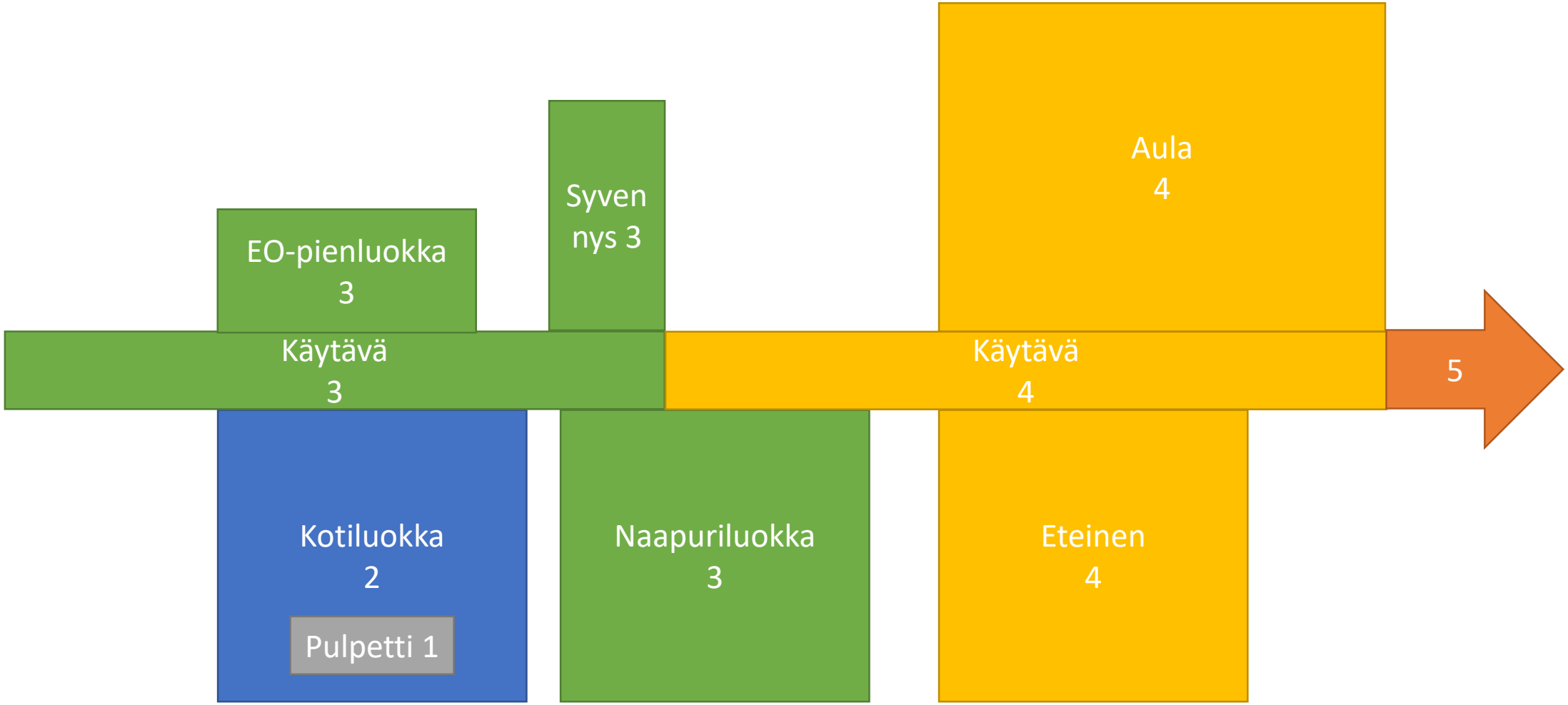
Opettajat hupenevat amiksista ja jäljelle jääneet uupuvat entisestään

23.09.2021

TYÖSSÄ

Suomessa luotetaan opettajan pedagogisiin

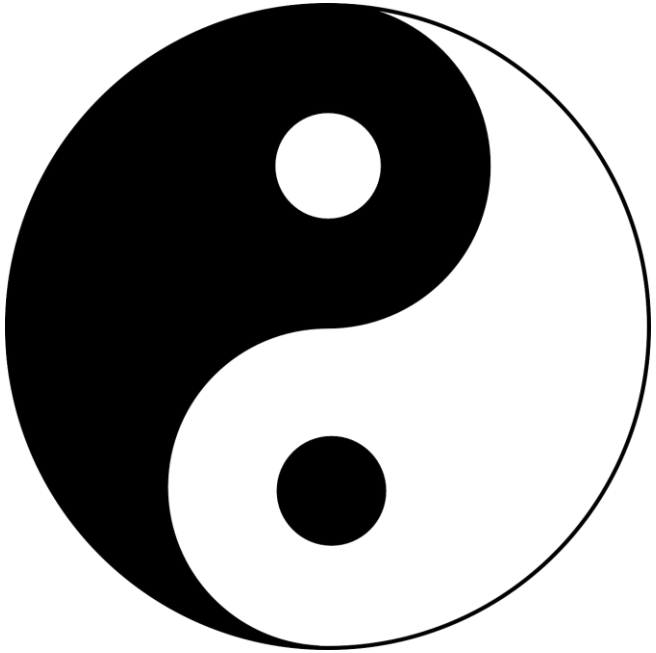
LUOTTAMUKSEN KEHÄ



TAVOITTEENA KOKONAISVALTAINEN OPPIMISEN EKOSYSTEEMI

- Oppimisen ja oppilaiden ohjaaminen
- Oppimateriaalit ja niiden jakaminen
- Tehtävänannot, harjoitukset, palautteenanto ja arviointi
- Eriyttäminen ja motivointi
- Hyvinvointi

Fyysinen oppimisympäristö



Sähköinen oppimisympäristö

Katso myös: Oppimis- ja toimintaympäristöjen kehittäminen harjoittelukouluissa

MISTÄ IDEOITA OMAN **KOKONAISVALTAISEN** OPPIMISEN EKOSYSTEEMIN RAKENTAMISEEN?

KEHITTÄMÄLLÄ OMAA DIGIPEDAGOGISTA KOMPETENSSIA

Digipedagoginen käsikirjoitus

Oppimisympäristöt:

Qridi, Google Education, M365, Showbie, Sanoma Pro Kampus, Dragonbox ym.

Pelillisyys:

Bingel, Kahoot, Quizlet, Quizizz, Blooket, Wordwall, Socrative, 10monkeys ym.

Oppilaan ohjaaminen:

Työnjako, puhelut, chatit, pikaviestimet, sähköinen palautteenanto (teksti, video, kuva, ääni), interaktiivisuus esim. Menti

Arviointi ja analytiikka:

Insights, Qridi, Forms, Classroom, Showbie, Kahoot, Studeo, Ville, Wilma ym.

Simulaatiot:

Google Earth, virtuaalimuseot, VR-teknologia ym.

Oppilaiden vuorovaikutus:

Kokoukset, keskustelutyökalut, pikaviestimet, yhteistuottamisen alustat, kuten Padlet

Materiaalit:

Sähköiset oppikirjat, harjoitukset, uutissivustot, verkkoarkistot, hakutyökalut ym.

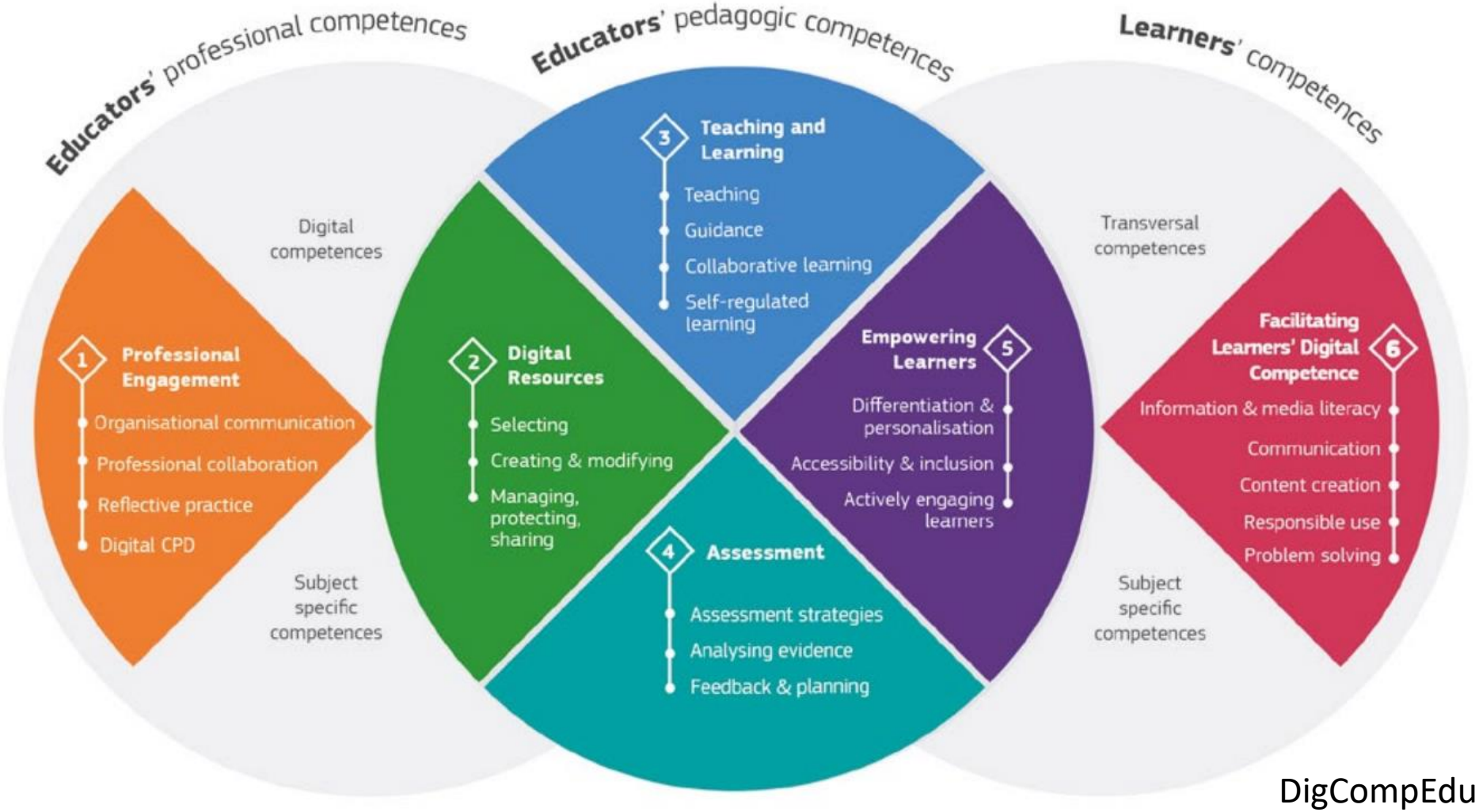
Sovellukset:

Erilaiset median tuottamisen alustat, kuten Word, Scratch, videoeditorit, Minecraft ym.

Ongelmanratkaisu ja digituki:

IT- ja vertaistuki, ohjelmistojen verkkosivut, verkon keskusteluforumit, sosiaalinen media

KEHITTÄMÄLLÄ OMAA JA TYÖYHTEISÖN AMMATILLISTA KOMPETENSSIA



DigCompEdu

Professional Engagement

Organisational communication

To use digital technologies to enhance organisational communication with learners, parents and third parties. To contribute to collaboratively developing and improving organisational communication strategies.

Professional collaboration

To use digital technologies to engage in collaboration with other educators, sharing and exchanging knowledge and experience, and collaboratively innovating pedagogic practices.

Reflective practice

To individually and collectively reflect on, critically assess and actively develop one's own digital pedagogical practice and that of one's educational community.

Digital Continuous Professional Development (CPD)

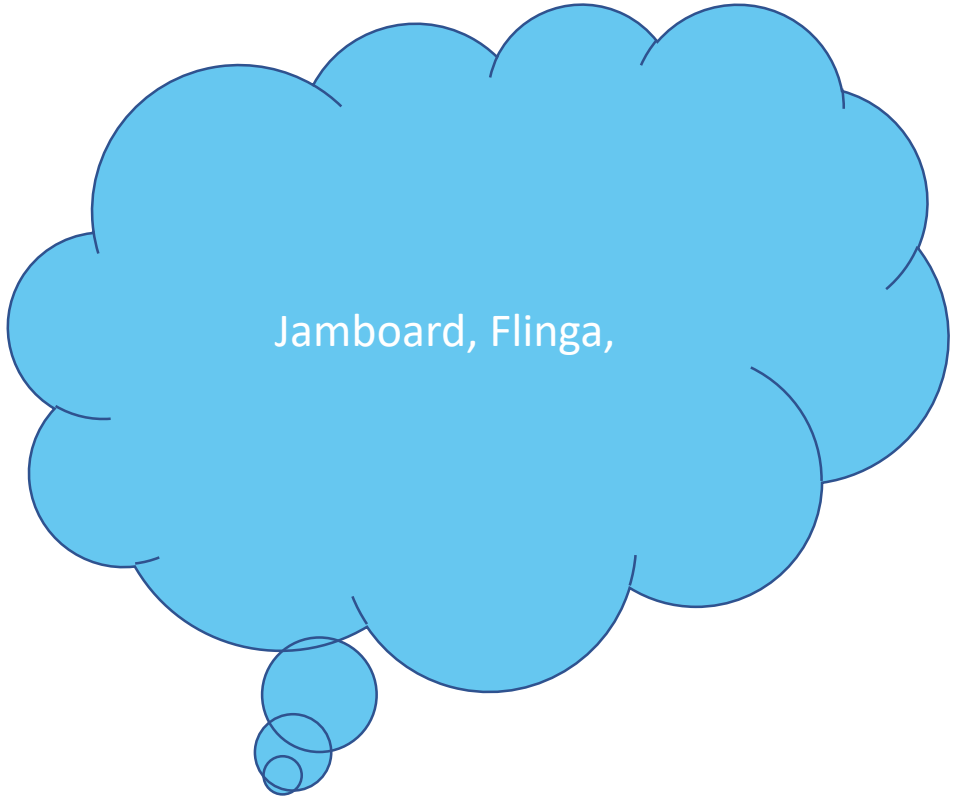
To use digital sources and resources for continuous professional development.

DigCompEdu

COLLABORATION TOOLS

DEMOJA OPPIMISEN JA OPPILAAN OHJAAMISEN TYÖKALUISTA

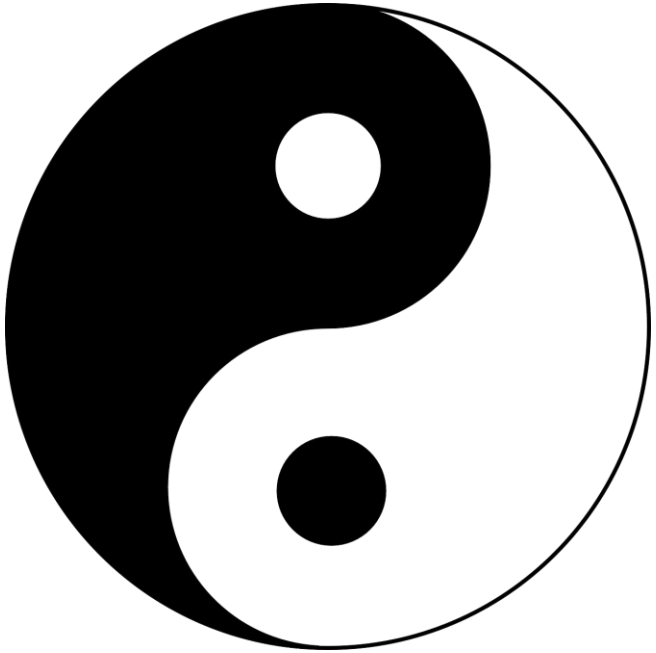
1. Prosessinhallinta: Kanban
    - Padlet
    - Teams
    - Miro
2. Vuorovaikutus (esim. Teams ja Slack)
    - Google Hangouts
    - Qridi
    - Discord
3. Virtuaaliluokka
    - Minecraft Education (s. 24 alkaen)
        - https://education.minecraft.net/fi-fi/discover
4. School day



KOONTI: OPPIMISEN EKOSYSTEEMI

- Oppimisen ja oppilaiden ohjaaminen
- Oppimateriaalit
- Tehtävänannot, harjoitukset, palautteenanto ja arviointi
- Eriyttäminen ja motivointi
- Hyvinvointi

Fyysinen oppimisympäristö

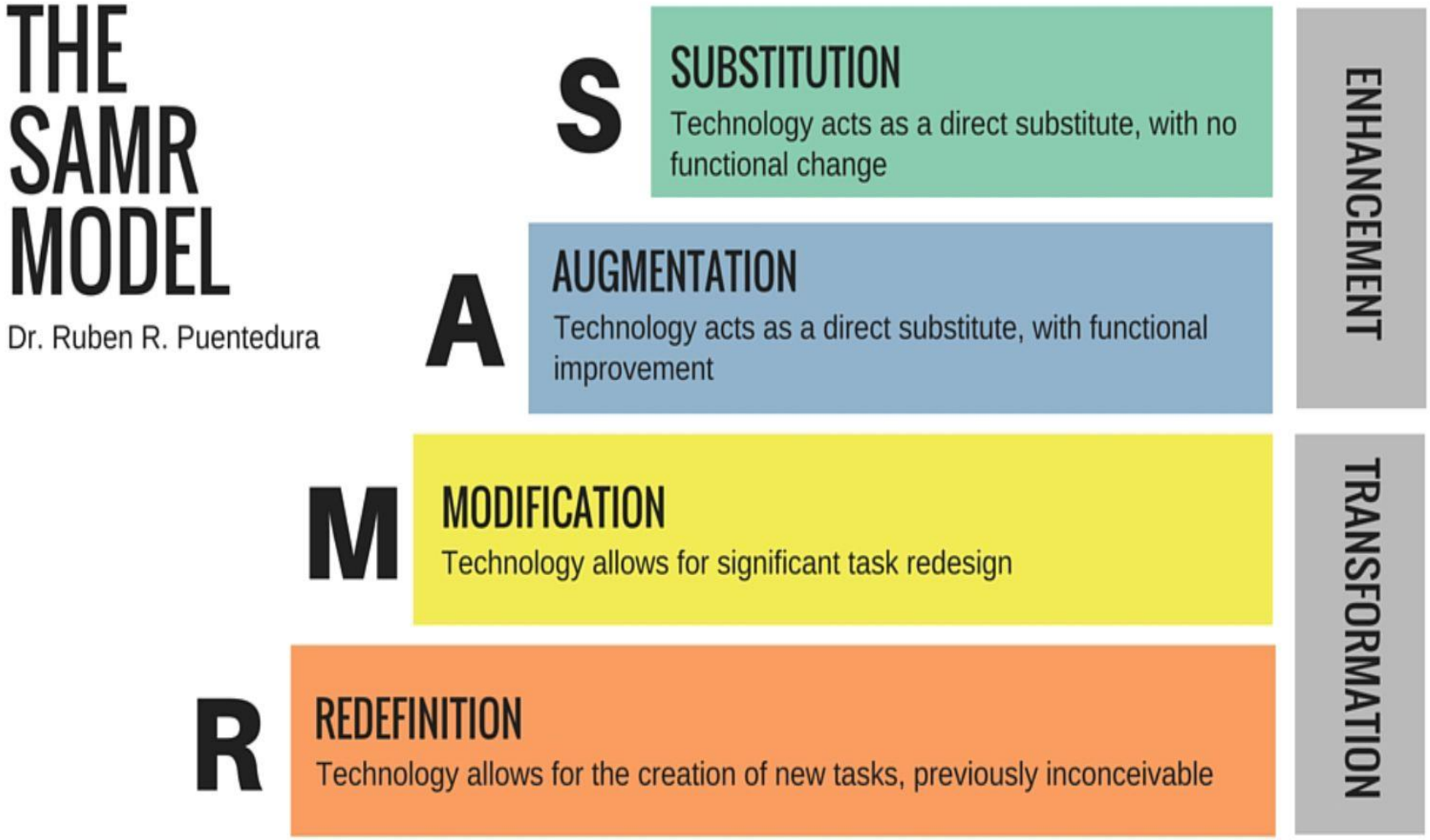


Sähköinen oppimisympäristö

Katso myös: Oppimis- ja toimintaympäristöjen kehittäminen harjoittelukouluissa

TAVOITE

KORVAA – LAAJENNA – MUUNTELE - MÄÄRITTELE UUDELLEEN



Creative Commons

Kiitos!

Lisätietoja:

@uudetlukutaidotlappi
www.taidot.net
ville-juhani.nivasalo@ulapland.fi