

Mobiililaitteiden mahdollisuuksia opetuksessa

Digitutor 2017
Pauliina Venho

ILONA

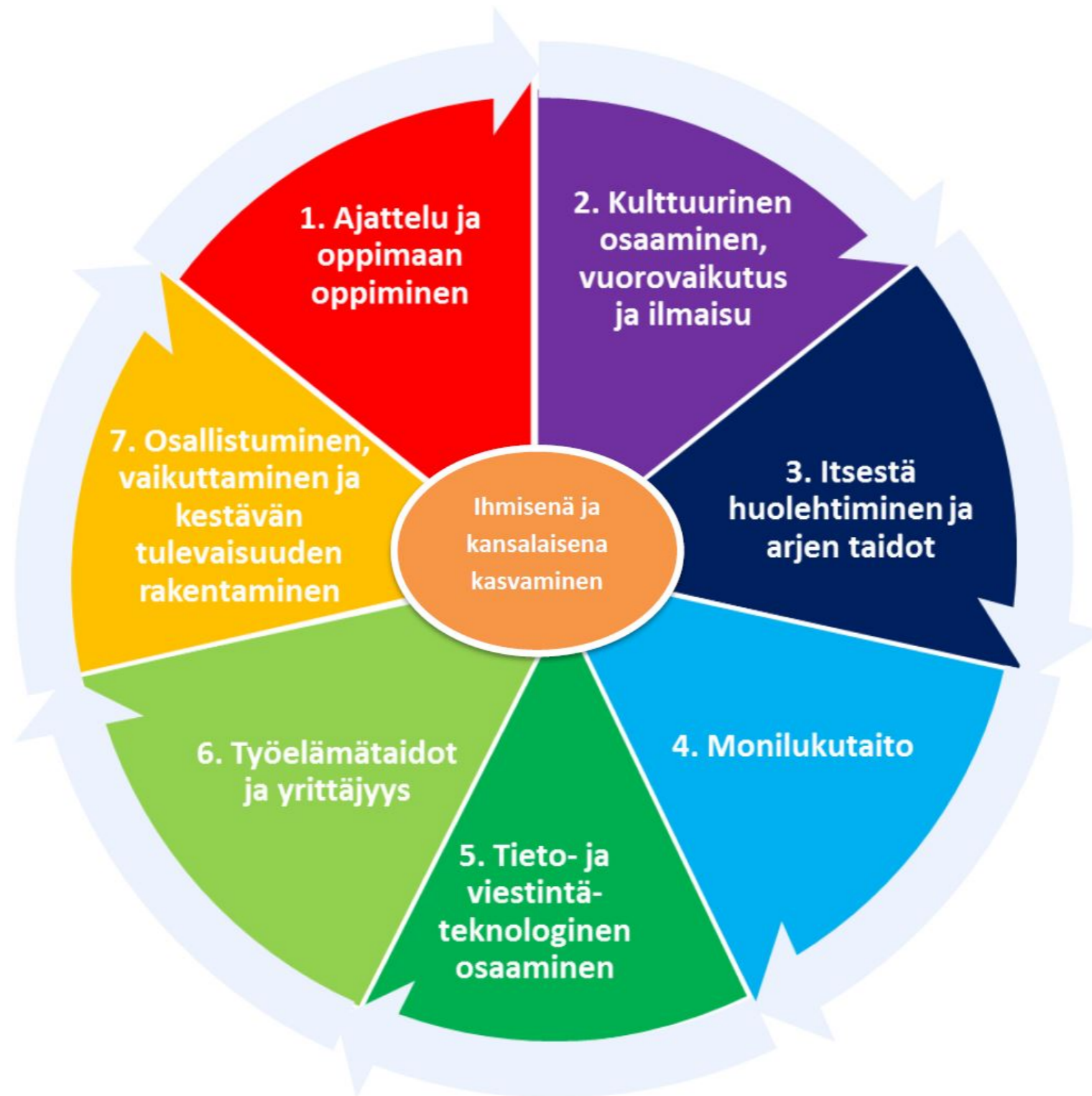
Osaamisen aika.
Onnistumisia yhdessä.

Mihin käytät mobiililaitetta?

<https://answer garden.ch/473406>

Tieto ja informaatio

- Todellinen maailma, ajankohtainen informaatio
- Tutkittu, kuratoitu, toimitettu tieto
- Käsitteiden ymmärtäminen
- Taitojen oppiminen
- Kysymysten esittäminen, tiedon etsiminen ja tuottaminen ja ongelmanratkaisu
- Yhteisöllinen, tutkiva, projektimainen oppiminen
- Oppiminen aidoissa ympäristöissä



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSTYRELSEN

OPS 2016

ILONA

ePerusteet, Ammatillinen:

Tutkinnon muodostuminen ->

yto -> viestintä- ja vuorovaikutusosaaminen, myös:
elinikäisen oppimisen avaintaidot

- Osaa hakea tietoa eri tietolähteistä ja käyttää tietoa sekä noudattaa lähteiden käytön periaatteita.
- Osaa hyödyntää mediaa ja verkon tarjoamia viestintä- ja vuorovaikutusvälineitä opiskelussaan sekä tehdä ammattiosaamistaan näkyväksi.

Mitä on
mobiilioppiminen?

Mobiilioppiminen

Kaikenlainen **ennakkoon määrittelemättömässä paikassa** tapahtuva oppiminen, tai oppiminen, jossa oppija hyödyntää **mobiililaitteita**. O'Malley & al. (2005)

Eryispiirteinä **autenttinen**, luokkahuoneen ulkopuolella tapahtuva oppiminen, **ajasta ja paikasta riippumaton** oppiminen sekä **henkilökohtaisten** taitojen, kiinnostusten kohteiden ja tavoitteiden hyödyntämisen helppous.
Traxler (2011)

Four Cs of Mobile: Content, Compute, Capture and Communicate
Quinn (2011)


Lähteet:
Handbook of Mobile Learning, 2013
Yu-Chang Hsu, Yu-Hui Ching, Chareen Snelson (2014)
Research priorities in mobile learning: An international Delphi study

Mobiilioppiminen


Aktiviteetti, joka tukee oppijaa **informaation tuottamisessa, jakamisessa ja kuluttamisessa** laitteella, joka käyttää verkkoyhteyttä ja mahtuu taskuun tai laukkuun.

(eLearning guild 2011)

Näkökulma?



Substanssiin
tai
ammattialaan
liittyvä väline



Opettajan
ja oppilaan
työväline



Oppimisen
edistäjä

bit.ly/tapojahyödyntää



TIEDONHAKU

Kirjat, videot ja äänitteet. Kustantajien tai opettajien tuottama materiaali, ainekohtaiset sovellukset, kirjastojen materiaalit, internetin hakupalvelut, kansainvälisten yliopistojen materiaalit, tietokannat ym.



TIEDONRAKENTELU JA RYHMÄTYÖSKENTELY

Interaktiiviset valkotaulut, aivoriivalustat esim. Padlet, Answergarden, BaiBoard. Oppimisympäristöjen yhteistuottamisen välineet esim. Google dokumentti, OneNote tai jaetut muistiinpanot kuten Evernote.



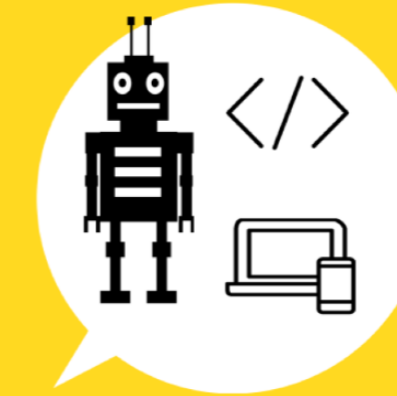
MONIMEDIAINEN TUOTTAMINEN

Videot, kuvat, tekstit, sarjakuvat, animaatiot, mindmapit, kuvaesitykset, piirroksia, kirjat jne.



PELIT, PELILLISYYS

Valmiit oppimispelit, pelilliset toteutukset, pelilliset alustat.



OHJELMOINTI

Koodaustunti, Koodi2016, Koodiaapinen, Scratch Jr., ohjelmoitavat robotit (esim. Sphero) ym.



HARJOITTELU, ULKOA OPETTELU, OPITUN ARVIOINTI

Kilpailut, kyselyt, testit, kokeet, sanastojen ja käsitteiden harjoittelu: esim. Socrative, Quizlet, Kahoot, Google lomake



TUOTTAMINEN, MUOKKAAMINEN, TALLENTAMINEN, JAKAMINEN, VUOROVAIKUTUS, OPPIMISPROSESSIN VAIHEISTAMINEN, PALAUTTEEN ANTAMINEN, ARVIOINTI

Esim. Google for Education, Office365, Pedanet, Fronter, Moodle, Showbie, Blogit, Wikit, muut somepalvelut, videopuhelut ja videoneuvottelut kuten Skype, Facetime, Hangouts, AdobeConnect.

Haetaan tietoa

Oletko kurkannut?

Yle Uutislukokka Triplet

YouTube-kanavat
(Opetustuubi, Amistuubi,
Opetustv)

Instagram-tilit



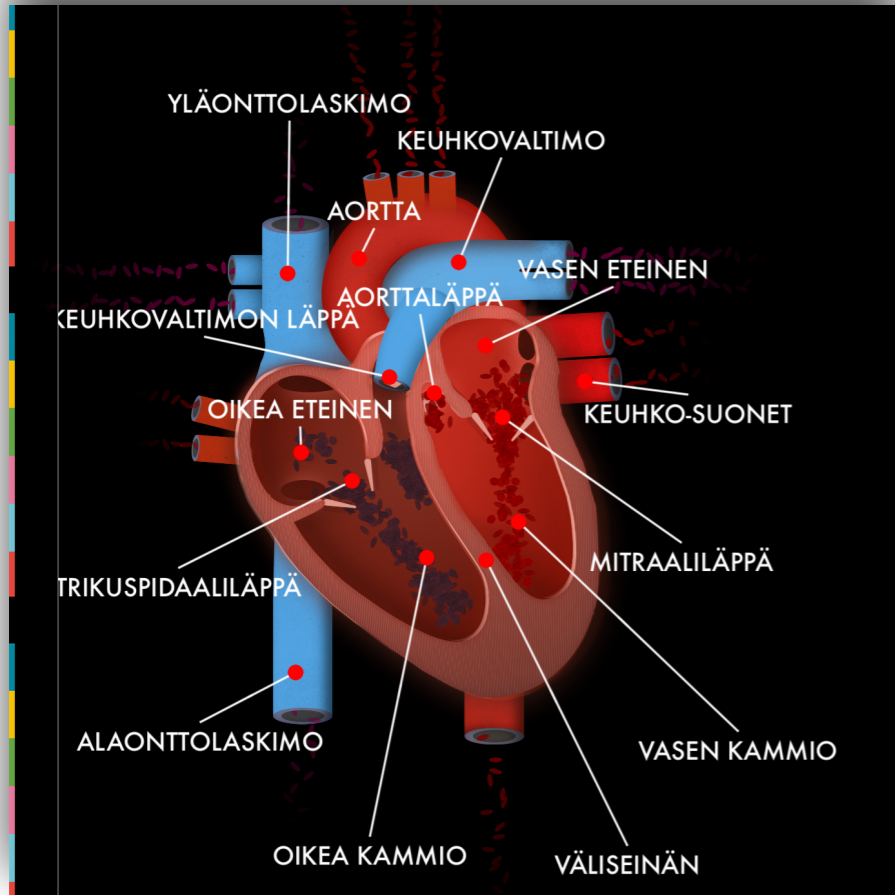
TIEDONHAKU

Kirjat, videot ja äänitteet. Kustantajien tai opettajien tuottama materiaali, ainekohtaiset sovellukset, kirjastojen materiaalit, internetin hakupalvelut, kansainvälisten yliopistojen materiaalit, tietokannat ym.

[instagram.com](https://www.instagram.com)



Mikä voisi olla sinun suosikki #?
Löytyykö sillä mitään?



Tiny Pop:
Ihmiskeho



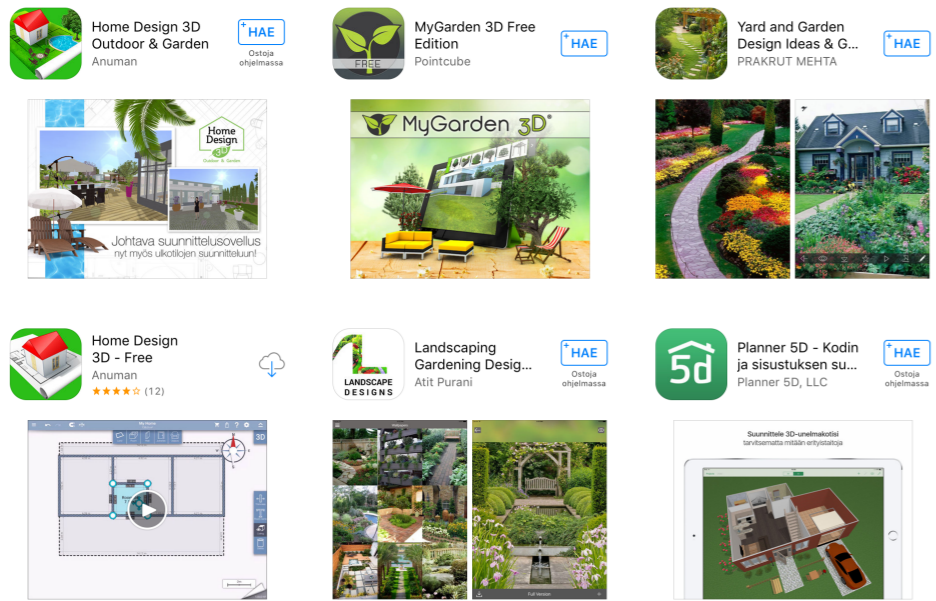
Star Walk



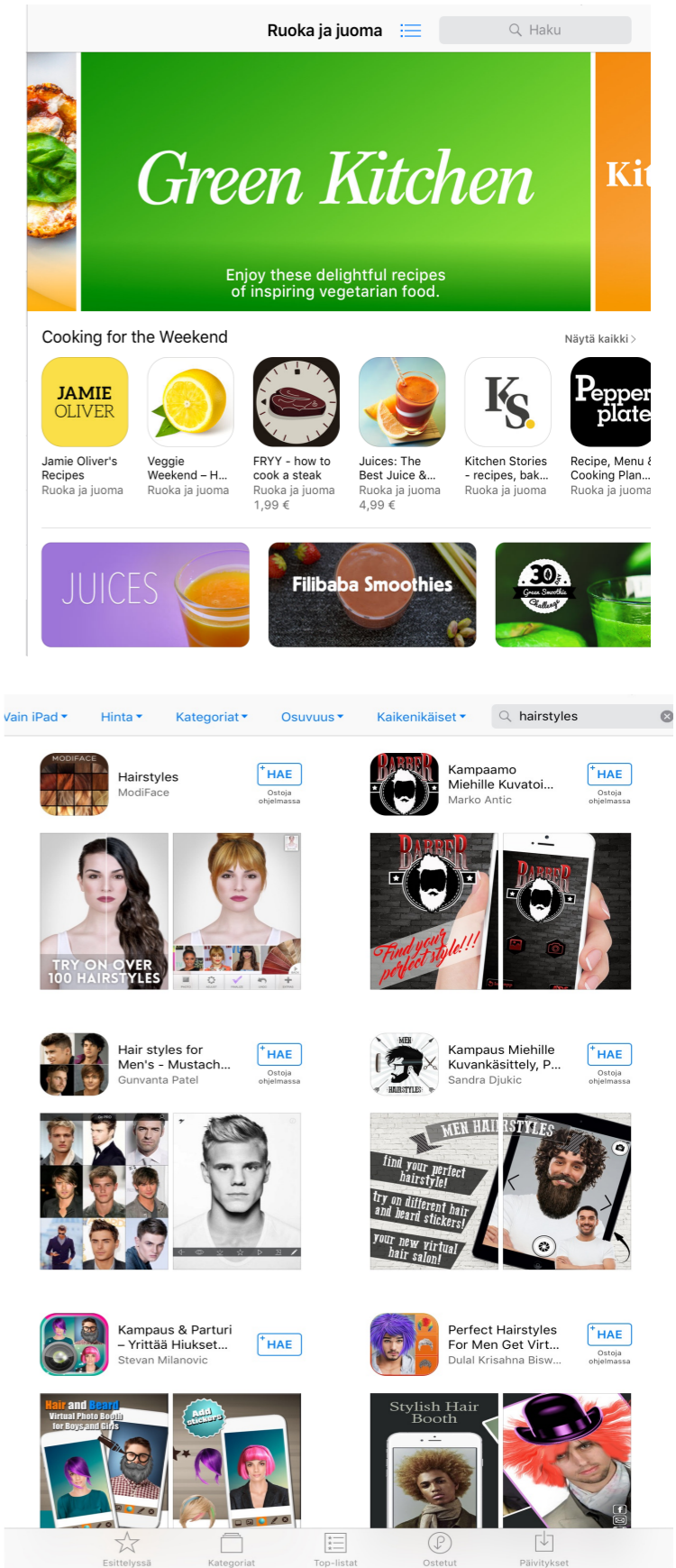
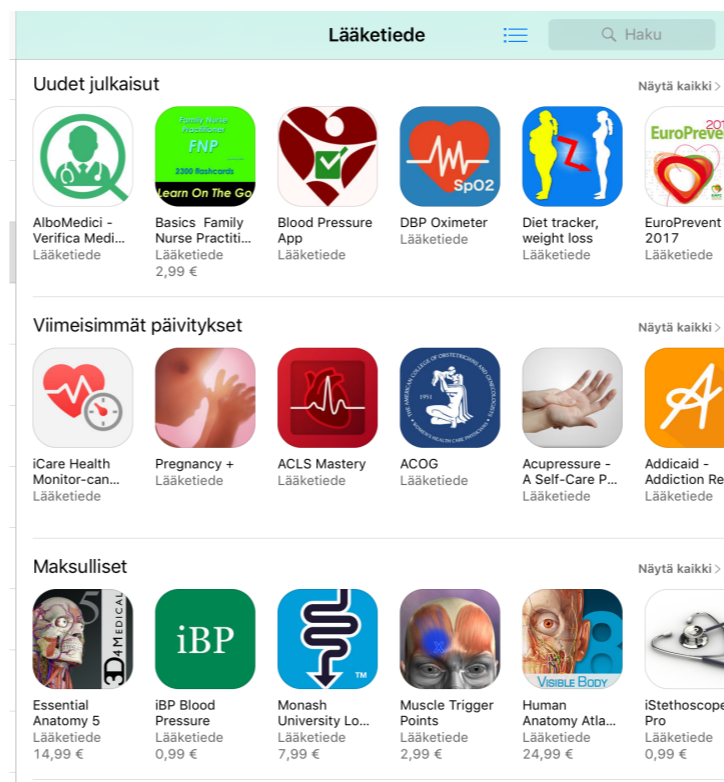
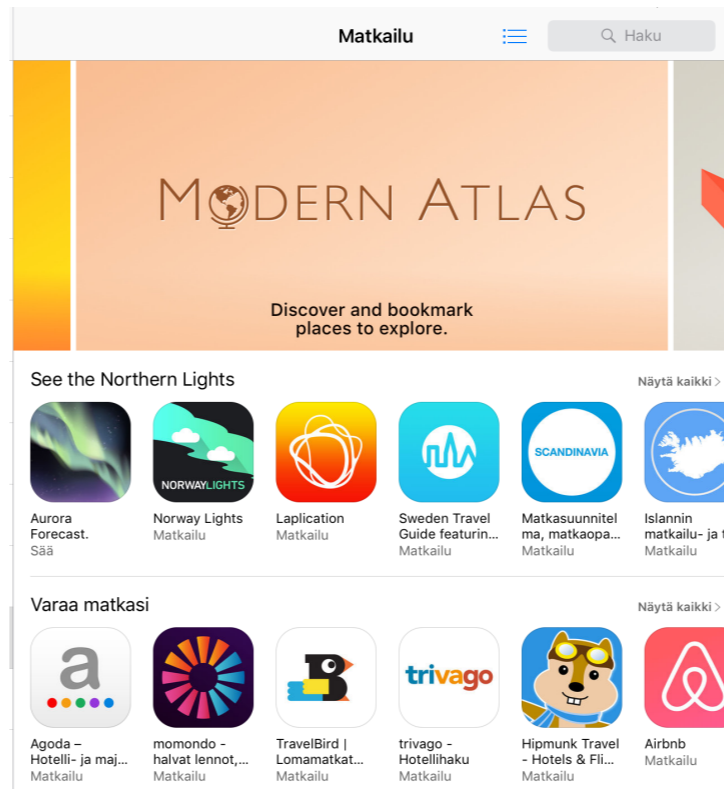
Alkuaineet
ja
alkuaineet
toiminnassa



Countries

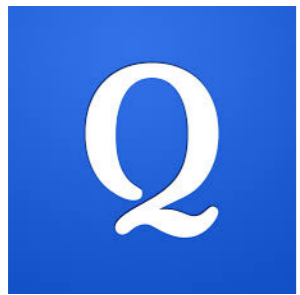


App Store



ILONA

Tehdään tietovisoja, kyselyitä, testejä ja sanasto- ja käsiteharjoittelua



quizlet.com



O365 ja Google Forms



kahoot.com

Haasteita?

- Kivoja, motivoivia, uudella tavalla toteutettuja pedagogisesti tuttuja vanhoja juttuja.
- Miten käy syvällisemmän oppimisen ja reflektoinnin?

Pelataan pelejä, pelillistetään sisältöjä



Seppo.io -
peliä British
Museum:issa



[Qr-koodit.fi/generaattori](https://qr-koodit.fi/generaattori)

Pelataan pelejä, pelillistetään sisältöjä



Jungle Race
(junior-asetuksella
määritelty alue)



Sports Tracker

Haasteita?

- Vaarana kyllästyminen valmiisiin peleihin ja pettymys.
- Onko tämä (muka) uudenlaista oppimista?
- Pelillistämisen ensimmäinen kokeilu työläämpi, toinen sujuu jo nopsasti!

Rakennellaan tietoa, koostetaan etsittyä ja löydettyä, ideoidaan yhdessä



TIEDONRAKENTELU JA RYHMÄTYÖSKENTELY

Interaktiiviset valkotaulut, aivoriivalustat esim. Padlet, Answergarden, BaiBoard.
Oppimisympäristöjen yhteistuottamisen välineet esim. Google dokumentti, OneNote tai jaetut muistiinpanot kuten Evernote.

O365

Google Suite

Peda.net

Answergarden

Padlet.com

Ajatuskarttasovellukset

Tuotetaan videoita, sarjakuvia, kuvaesityksiä, kirjoja ja animaatioita



**MONIMEDIAINEN
TUOTTAMINEN**

Videot, kuvat, tekstit,
sarjakuvat, animaatiot,
mindmapit, kuvaesitykset,
piirroksset, kirjat jne.





0:07 / 1:05



Mobiilikesäkoulun animaatiopaja



Ilona Koulutus

Tilaa 58

91 näyttökertaa

+ Lisää soittolistaan Jaa ... Lisää

1 0

Animaatiot



Green Screen

ILONA



Ajankohtaiset ilmiöt?

FaceApp: vanheneminen,
sukupuoli, ihanteet

Snapchat: viestinnän eri
tavat, kriittisyys,
digitaalinen jalanjälki

Materiaalin tekijänä opiskelijat ja opettajat

Esimerkkejä
Klikkaa kuvaketta katsoaksesi videon.

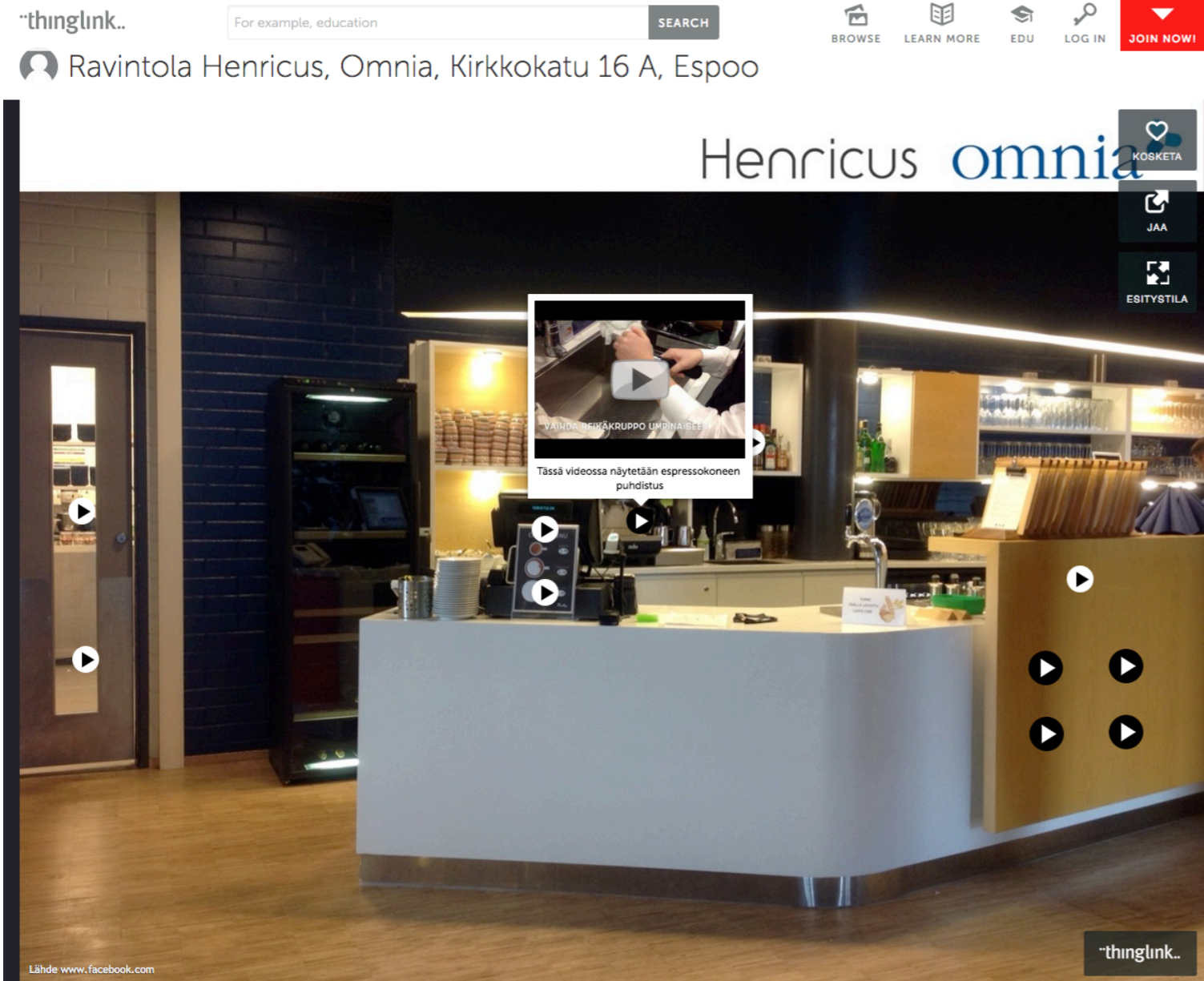
Ohjevideo 	Dokumentoiva video 	Opetusvideo 	Tehtävänanto 
Haastattelu 	Markkinointivideo 	Draama 	Henkilokuva 

Jakamisen paikkoja
Toimivia palveluita erityisesti mobiililaitteilla käytettynä.

Google Suite  Google Drive, Google Sites	Office 365  OneDrive, OneNote	YouTube 	Instagram 	WhatsApp 
---	---	---	---	--

[Bit.ly/ammatillinenvideo](https://bit.ly/ammatillinenvideo)

Materiaalin tekijänä opiskelijat ja opettajat

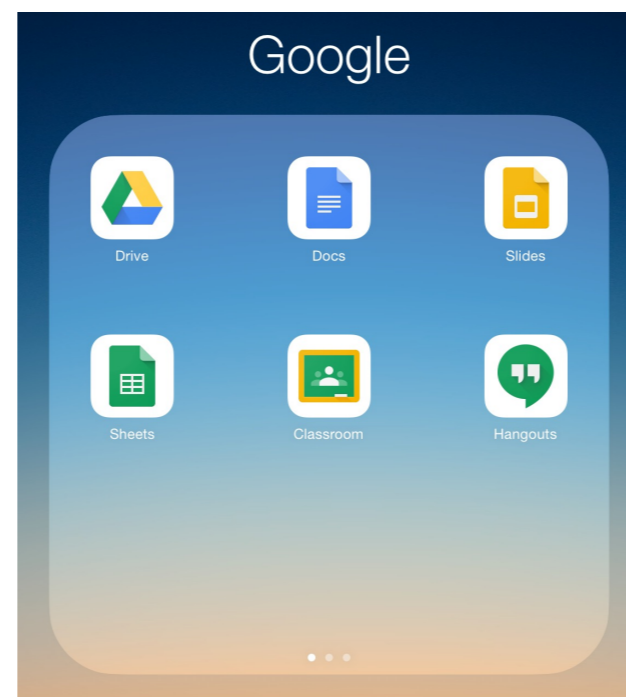
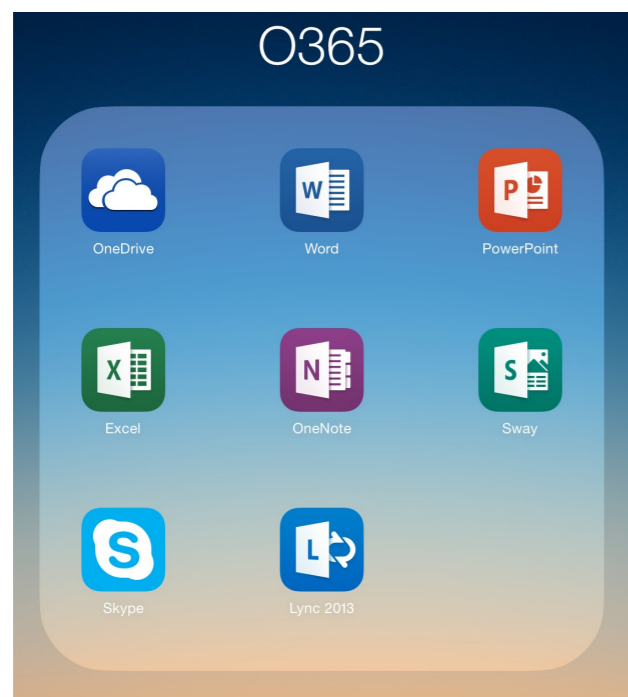


- Ohjeita,
- dokumentteja,
- etsittävää tietoa,
- asiantuntijahaastatteluja,
- valmiita alan yritysten materiaaleja,
- Mitä muuta?

Haasteita?

- Motivoivaa, oppilaiden näköistä, erilaista ja nopeastikin hienoa.
- Miten tämä liittyy oppimiseen?
- Materiaali täyttää laitteet, minne tallennetaan?

Kirjoitetaan yhteisöllisesti, tallennetaan, jaetaan ja kommentoidaan projekteja, saadaan ohjausta ja palautetta



Ohjelmoidaan
3D tulostetaan



OHJELMOINTI

Koodaustunti, Koodi2016,
Koodiaapinen, Scratch Jr.,
ohjelmoitavat robotit (esim.
Sphero) ym.

Tulossa: Lisätty ja virtuaalinen todellisuus (AR ja VR)



ILONA

Digiväsymys Itsesäätely Ergonomia

Aamu-tv 10.2.2016 klo 8:41

"Viidennes ihmisistä uskoo lähes mihin tahansa" – Esko Valtaoja ehdottaa kuukauden sometaukoa

Internet on kuin loputon tiedon valtameri – mutta hyvin, hyvin roskainen paikka, sanoi emeritusprofessori Esko Valtaoja Ylen aamu-tv:ssä.

 Suosittele 13 138 henkilöä suosittelee tätä. Rekisteröidy ja näe, mitä kaverisi suosittelevat.



Some-paasto kostautuu – riippuvuus tulee takaisin korkojen kera

Some-tutkija Suvi Uski suosittelee lempeää somen ja netin käytön vähentämistä.

Sosiaalinen media 6.2.2017 klo 11:06



Digiväsymys Itsesäätely Ergonomia

Keski-ikäisten vaivat iskevät jo lapsena – entinen emännäkyhmy on nyt someniska

Yhä nuoremmilla on niskassa kyttyrä, joka on seurausta lysähtäneestä asennosta. Kun ryhti romahtaa, seurauksena voi olla vaikeita terveyshaittoja.

Terveys 13.3.2017 klo 19:06



yle.fi

Internet 9.3.2016 klo 14:43 | päivitetty 9.3.2016 klo 14:46

Yli kaksi tuntia netissä päivittäin lisää lasten käyttöhäiriöitä

Runsas internetin käyttö lisää lasten impulsiivisuutta ja häiritsevää käyttäytymistä. Meneillään olevassa tutkimuksessa havaittiin myös, että alakouluikäiset viettävät suosituksia enemmän aikaa netissä.

 Suosittelen 1 579 henkilöä suosittelee tätä. Rekisteröidy ja näe, mitä kaverisi suosittavat.



MIELIPIDE



Puhelinten ja pelien hyödyt – edistävät sosiaalisuutta?

Sekä kieli- ja sosiaaliset taidot kehittyvät pelatessa, kirjoittaa Lasten uutisten TET-harjoittelija Olli.

ILONA

Mobiililaitteiden mahdollisuuksia opetuksessa

Digitutor 2017
Pauliina Venho

ILONA

Osaamisen aika.
Onnistumisia yhdessä.