



Torstai 1.9.2011 Löytöretki toiseen maailmaan -seminaari Konnevesisalisissa

educode mukana seminaarissa.

08.30 – 09.00 Aamukahvit

09.00–09.20 Verkko-oppimisen mahdollisuudet ja haasteet, erityisasiantuntija Juho Helminen ja ylitarkastaja Kimmo Koskinen Opetushallitus

09.20-09.40 Case 1 Second Life Marika Järvikallio ja Anna Linnakylä

Case 2 Birgitta Mannila

09.40-10.00 Toimintaohjeet ja ryhmiin jako

Jokainen pajanpitäjä teettää osallistujilla suunnitelman, miten oppimaansa ja saamiaan ideoita hyödyntäisi omassa opetuksessaan. Ideat toteutetaan openkorttimuotoon suoraan sivustollemme <http://peda.net/polku/ovi> verkkolomakkeelle. Toivomus on, että osallistujat täydentävät kortit myöhemmin pilotoituaan suunnitelman.

10.00- 12.00 Työpajat 1

kello	Polku 1	Polku 2	Polku 3	Polku 4	Polku 5	Polku 6
10.00-10.40	Second Life alkeet 1 kurssi Konneveden lukio: Marika Järvikallio, Anna Linnakylä ja Jari Hakala	In Second Life pedagogiikka 1 Sotungin lukio	MS KODU – pelin kehitys-ohjelma oppimisessa 1 Ritaharjun koulu, Sami Rousu	Pelit oppimisessa Lapunmäen koulu, Pasi Manninen,	GameBridge yhteisöpelit 1 PELI JAO, Birgitta Mannila	Live-roolipeli vuorovaikutusharjoitus Mauri Laakso
10.40-11.20	Second Life alkeet 1 kurssi	In Second Life pedagogiikka 1 jatkuu Sotungin lukio	MS KODU – pelin kehitys-ohjelma oppimisessa 1 jatkuu	Matematiikan pelit oppimisessa Ylöjärven lukio, Jussi Kytömäki	GameBridge yhteisöpelit 1 PELI JAO, Birgitta Mannila	Pelit oppimisessa Sääksjärven koulu, Teemu Nieminen
11.20-12.00	Second Life alkeet 1 kurssi	In Second Life pedagogiikka 2	MS KODU – pelin kehitys-ohjelma oppimisessa 2 jatkuu	SMART Board ja interaktiiviset oppimispelit, Minna Aalto	Miten Unelmakoulun tietotekniikka luodaan? Allan Schneitz & Hannu Särkkä, Kasavuoren koulu, Kauniainen	Oppimisen mobiili ulottuvuus Mika Setälä, Lempäälän lukio WebLI

12.00-12.40 Lounas



12.40- 13.00 Case 3 Virtuaalimaailma Salpaus Erkki Brotkin

Case 4 Roolipelit Mauri Laakso

13.00 – 14.50 Työpajat 2

kello	Polku 1	Polku 2	Polku 3	Polku 4	Polku 5	Polku 6
13.00-13.40	Second Life alkeet 2 kurssi Konneveden lukio: Marika Järvikallio, Anna Linnakylä ja Jari Hakala	In Second Life pedagogiikka 2 Sotungin lukio	MS KODU – pelin kehitys-ohjelma oppimisessa 2 Ritaharjun koulu, Sami Rousu	Pelit oppimisessa Lapunmäen koulu, Pasi Manninen,	Miten Unelmakoulun tietotekniikka luodaan? <i>Allan Schneitz & Hannu Särkkä, Kasavuoren koulu, Kauniainen</i>	Pelit oppimisessa Sääksjärven koulu, Teemu Nieminen
13.40-14.20	Second Life alkeet 2 kurssi	In Second Life pedagogiikka 3 jatkuu Sotungin lukio	MS KODU – pelin kehitys-ohjelma oppimisessa 3 jatkuu	Matematiikan pelit oppimisessa Ylöjärven lukio, Jussi Kytömäki	GameBridge yhteisöpelit 2PELI JAO, Birgitta Mannila	Oppimisen mobiili ulottuvuus <i>Mika Setälä, Lempäälän lukio WebLI</i>
14.20-14.50	Second Life alkeet 2 kurssi	In Second Life pedagogiikka 3	MS KODU – pelin kehitys-ohjelma oppimisessa 3 jatkuu	SMART Board ja interaktiiviset oppimispelit, Minna Aalto	GameBridge yhteisöpelit 2 PELI JAO, Birgitta Mannila	Live-roolipeli vuorovaikutusharjoitus Mauri Laakso

14.50 – 15.00 Kahvit Päivän yhteenveto

Perjantai 2.9.2011 Löytöretki toiseen maailmaan -seminaari Konnevesisalisissa

educode mukana seminaarissa.

08-30 – 09.00 Aamukahvit

09.00–09.10 Hyvää huomenta

09.10-09.30 Case 5 Second Life, Sotungin lukio, Marianna Sydänmaanlakka

Case 6 Matemaattisia pelejä, Ylöjärven lukio Jussi Kytömäki

09.30-11.30 Työpajat 1

kello	Polku 1	Polku 2	Polku 3	Polku 4	Polku 5	Polku 6
09.30-10.10	Second Life alkeet 1 kurssi Konneveden lukio: Marika Järvikallio, Anna Linnakylä	In Second Life pedagogiikka 1 Sotungin lukio	MS KODU – pelin kehitys-ohjelma oppimisessa 1 Ritaharjun koulu, Sami	Pelit oppimisessa Lapunmäen koulu, Pasi Manninen,	GameBridge yhteisöpelit 1 PELI JAO, Birgitta Mannila	Pelit verkosta luokkaan oppiaineittain OVI hanke, Minna Kytölä



OPPIMISPELIT JA VIRTUAALISET YMPÄRISTÖT



	ja Jari Hakala		Rousu			
10.10-10.50	Second Life alkeet 1 kurssi	In Second Life pedagogiikka 1 jatkuu Sotungin lukio	MS KODU – pelin kehitys-ohjelma oppimisessa 1 jatkuu	Matematiikan pelit oppimisessa Ylöjärven lukio, Jussi Kytömäki	GameBridge yhteisöpelit 1 PELI JAO, Birgitta Mannila	Oppimisen mobiili ulottuvuus <i>Mika Setälä, Lempäälän lukio WebLI</i>
10.50-11.30	Second Life alkeet 1 kurssi	In Second Life pedagogiikka 2	MS KODU – pelin kehitys-ohjelma oppimisessa 2 jatkuu	SMART Board ja interaktiiviset oppimispelit, Minna Aalto	Miten Unelmakoulun tietotekniikka luodaan? <i>Allan Schneitz & Hannu Särkkä, Kasavuoren koulu, Kauniainen</i>	Pelit verkosta luokkaan oppiaineittain OVI hanke, Minna Kytölä

11.30-12.10 Lounas

12.10- 12.30 Caset 7 Second Life, Konnevesi Historia, Anna Linnakylä

Case 8 MoMath Konneveden lukio

12.30 – 14.20 Työpajat 2

kello	Polku 1	Polku 2	Polku 3	Polku 4	Polku 5	Polku 6
12.30-13.10	Second Life alkeet 2 kurssi Konneveden lukio: Marika Järvikallio, Anna Linnakylä ja Jari Hakala	In Second Life pedagogiikka 2 Sotungin lukio	MS KODU – pelin kehitys-ohjelma oppimisessa 2 Ritaharjun koulu, Sami Rousu	Pelit oppimisessa Lapunmäen koulu, Pasi Manninen,	Miten Unelmakoulun tietotekniikka luodaan? <i>Allan Schneitz & Hannu Särkkä, Kasavuoren koulu, Kauniainen</i>	Pelit verkosta luokkaan oppiaineittain OVI hanke, Minna Kytölä
13.10-13.50	Second Life alkeet 2 kurssi	In Second Life pedagogiikka 3 jatkuu Sotungin lukio	MS KODU – pelin kehitys-ohjelma oppimisessa 3 jatkuu	Matematiikan pelit oppimisessa Ylöjärven lukio, Jussi Kytömäki	GameBridge yhteisöpelit 2 PELI JAO, Birgitta Mannila	Oppimisen mobiili ulottuvuus <i>Mika Setälä, Lempäälän lukio WebLI</i>
13.50-14.20	Second Life alkeet 2 kurssi	In Second Life pedagogiikka 3	MS KODU – pelin kehitys-ohjelma oppimisessa 3 jatkuu	SMART Board ja interaktiiviset oppimispelit, Minna Aalto	GameBridge yhteisöpelit 2 PELI JAO, Birgitta Mannila	Pelit verkosta luokkaan oppiaineittain OVI hanke, Minna Kytölä

14.20 – 14.30 Seminaarin päätös ja yhteenveto

14.30 – Seminaarin päätöskahvit