



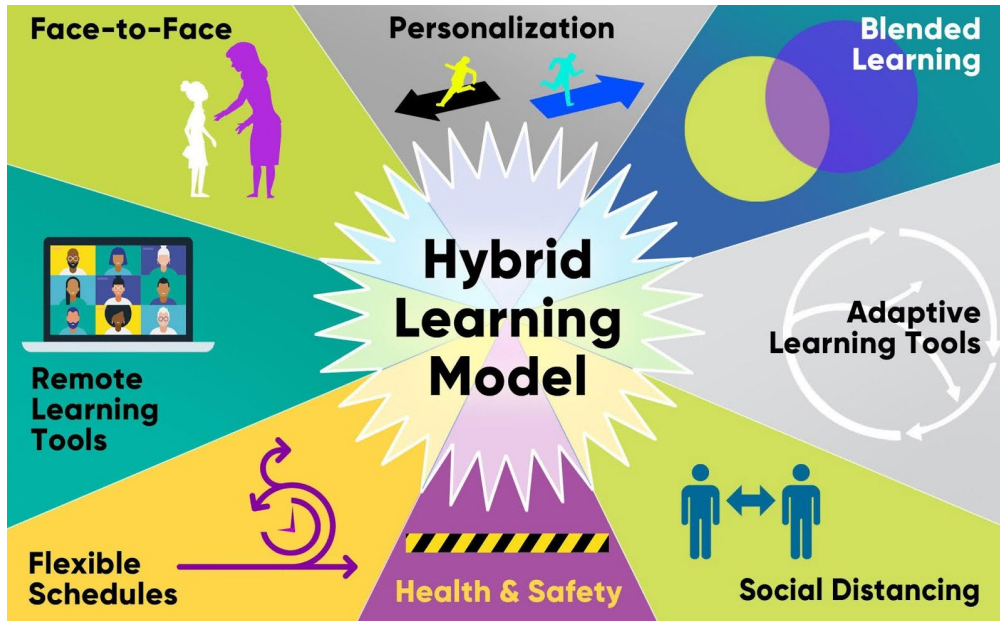
OTPP1020 HYBRIDIT OPPIMISYMPÄRISTÖT

17.1.2022



HYBRIDIT OPPIMISYMPÄRISTÖT

- Hybridi: etä- ja lähinäkökulma
- Hybridi: teknologian näkökulmasta
- Yhdistää erilaisia teknologisia oppimisympäristöjä sekä lähi- ja etäopetusta



Kuva: A Principal's Reflections: Moving to a Hybrid Learning Model (esheninger.blogspot.com)

Voiko hybridi olla myös kokonaan lähi tai kokonaan etä?

Ei erotella, onko kokonaan verkossa/lähinä → vaan on vapaus valita

Oppimisen kirja

Lähiopetus	Monimuoto	Hybridi	Etä/verkko	Joustava
Opetus/koulutus tapahtuu luokassa. Teknologiaa voidaan käyttää henkilökohtaisen opetuksen täydentämiseen.	Opetus tapahtuu pääasiassa kasvokkain luokkaympäristössä, ja teknologiaa käytetään oppimateriaalien, tavoitteiden, tehtävien ja arvioinnin toteuttamiseen. Lähiopetusta täydennetään opetusteknologialla.	Opetus tapahtuu sekä verkossa että lähiopetuksena luokassa. Tähän voi kuulua porrastettua ja vuoro-oppimista, jolloin osa oppijoista on lähiopetuksessa ja osa verkossa. Verkko-oppiminen voi olla sekä synkronista että asynkronista.	Kun luokkatilanne siirtyy verkkoon ja yli 90 % opetus- ja oppimistoiminnasta tapahtuu digitaalisella välineellä. Kasvokkain tapahtuva vuorovaikutus on rajallista tai sitä ei ole lainkaan.	Lähes kaikki opetus ja oppiminen tapahtuu verkossa. Lisäksi oppijat voivat joustavasti valikoida miten ja mitä opitaan, ja missä ja milloin oppiminen tapahtuu. Osallistumisaste on korkeampi, koska oppijat päättävät oppimisajoista itse.

Opetusteknologian käytön määrä kasvaa →

itslearning - Hybridioppimisen käsikirja 5

TAUKO 15 MIN.

VUOROVAIKUTTEISET OPPIMISYMPÄRISTÖT
- VUOROVAIKUTUS JA YHTEISÖLLINEN
OPPIMINEN

UUDET LUKUTAIDOT - VUOROVAIKUTUS JA OSALLISUUS

Vuorovaikutus - Uudet lukutaidot

”Kuvaukset on johdettu tukimateriaaliksi varhaiskasvatussuunnitelman perusteista sekä esi- ja perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteista. Kuvaukset tukevat opetuksen suunnittelua ja toteuttamista sekä paikallisten suunnitelmien laatimista ja päivittämistä. Kuvaukset on laadittu Uudet lukutaidot -kehittämishjelmassa, joka on osa opetus- ja kulttuuriministeriön laajempaa Oikeus oppia -kehittämishjelmaa (2020–2022). Kuvauksia on ollut laatimassa opettajia ja muita asiantuntijoita.”

VUOROVAIKUTUS



Vuosiluokilla 3–6 oppilas...

osaa koulun käytössä olevien yhteisöllisten digitaalisten ympäristöjen käytön.

osaa hyödyntää sovellusten vuorovaikutusta tukevia mahdollisuuksia.

käyttää yhteisöllisiä digitaalisia ympäristöjä tarkoituksenmukaisesti.

osaa lähettää sähköpostia ja vastata siihen hyvien tapojen mukaisesti ja tilanteeseen tarkoituksenmukaisella tavalla.

ottaa vastuuta yhteisöllisestä työskentelystä.

osallistuu koulun yhteiseen sisällöntuotantoon.



OSALLISUUS



Vuosiluokilla 3–6 oppilas...

osallistuu työskentelyyn, keskusteluun ja vaikuttamiseen koulun digitaalisessa ympäristössä.

ymmärtää mahdollisuuksiaan vaikuttaa digitaalisissa ympäristöissä.

osaa tehdä aloitteita digitaalisissa ympäristöissä.

osaa olla vuorovaikutuksessa erilaisten ryhmien kanssa digitaalisissa ympäristöissä.

POIMINTOJA TEHTÄVISTÄ OTTP010 -JAKSOLTA



- Selkeät tehtävänannot (vs. avoimet tehtävänannot)
- Oppilaiden osallistaminen
- Oppimisen suunnittelu
- Tutkiva oppiminen
- Ideoiden jakaminen muille, kommentointi
- Aivoriihi/brainstorming
- Oman toiminnan arviointi
- Palaute toiminnasta, toiminnan sanallistaminen
- Pedagogiset järjestelyt (ryhmäjaot)
- Videoiden käyttö
- Teknologia-avusteinen reflektio/itsearviointi/vertaispalaute
- Tavoitteiden pilkkominen
- Ohjattu keskustelu
- Ajattelun havainnollistaminen
- Mahdollistaa myös anonyymien toiminnan
- Erilaiset saatavilla olevat valmiit materiaalit
- Musiikki luo tunneilmapiiriä
- Keholliset viestit taka-alalla
- Mikrotehtävät
- Yhteiset pelisäännöt
- Non-verbaali viestintä verkossa: emoji, reaktiot jne.

TEHTÄVÄ 1: - KIRJOITA YLÖS

- Mitä vuorovaikutteisia oppimisympäristöjä tiedät?
- Listaa niin monta kuin ehdit



TEHTÄVÄ 2: KÄYTÄNTÖ – POHDI JA KIRJOITA ITSELLESI LYHYESTI YLÖS

- + Mikä tekee ympäristöstä vuorovaikutuksellisen?
- + Mikä ympäristössä tukee vuorovaikutuksellisuutta?
- Mitä huonoa ympäristössä on?

Mihin käyttötarkoitukseen ympäristö soveltuu
parhaimmin?

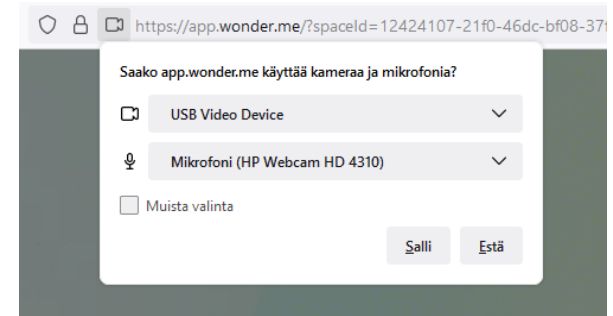


VUOROVAIKUTTEISET YMPÄRISTÖT – JOITAKIN ESIMERKKEJÄ

- Teams
- Zoom
- Discord
- Slack
- AltSpace VR
- <https://www.wonder.me/>
- <https://gather.town/>
- <https://www.kumospace.com/>

WONDER - YMPÄRISTÖ

<https://app.wonder.me/?spaceId=12424107-21f0-46dc-bf08-37f0083f7391>



RYHMÄ- / PARIKESKUSTELU

- Keskustelkaa pienryhmissä vastauksistanne
 - Verratkaa ensin listaamianne ympäristöjä. Mitä samoja ympäristöjä listasitte?
 - Mitä hyviä ja huonoja puolia löysitte ympäristöistänne?



YHTEISESTI

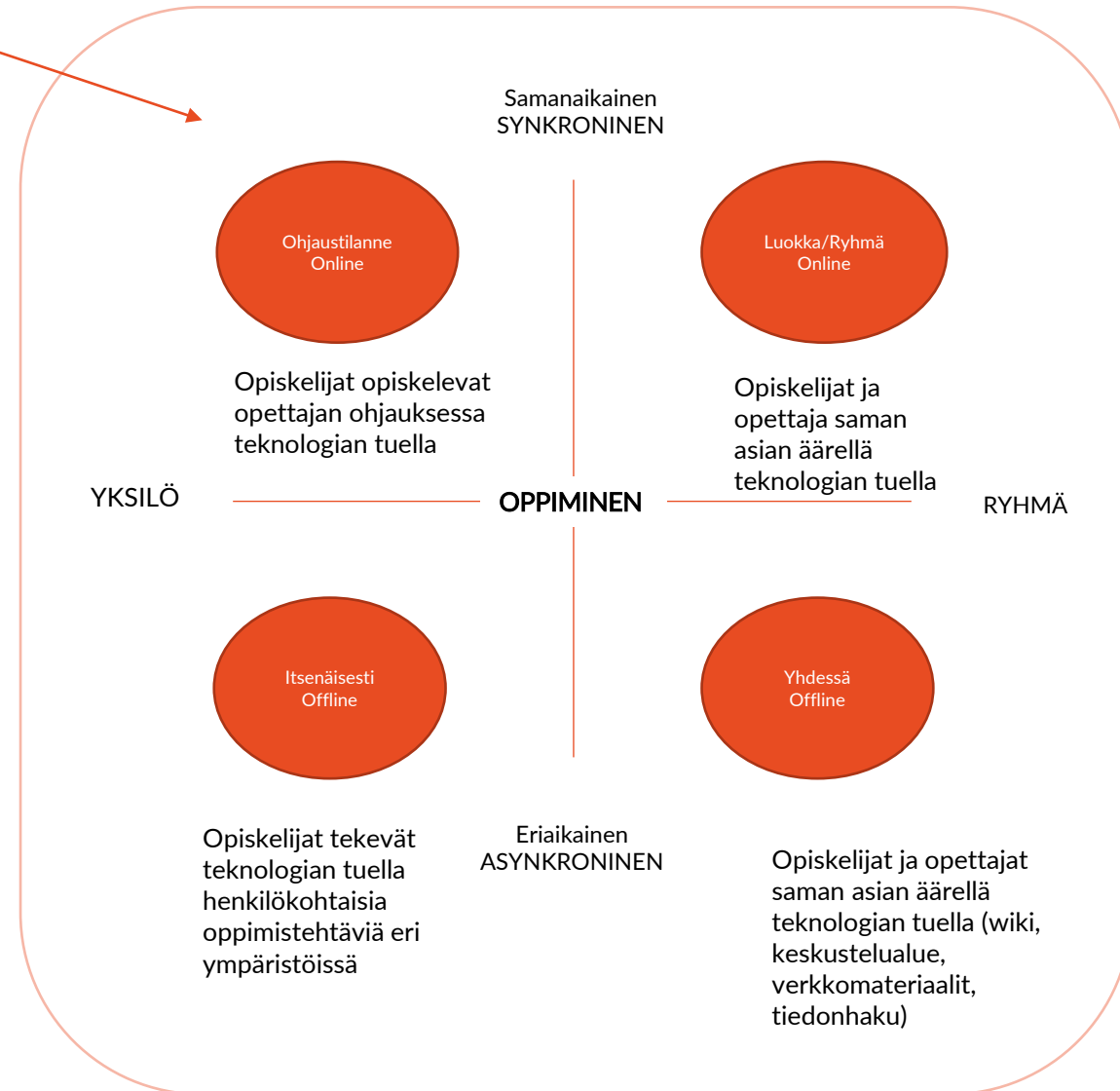


ASYNKRONINEN VAI SYNKRONINEN VUOROVAIKUTUS JA OPPIMINEN?

- Asynkroninen = eriaikainen
 - Synkroninen = samanaikainen
 - Eri tahtinen = yksilöllinen vauhti
 - Saman tahtinen = samassa tahdissa tapahtuva
- Synkronisen ja asynkronisen työskentelyn vaihtelu oppimisprosessin merkittävä tekijä!
- ”Opetuksen sulauttaminen”

<https://oppimateriaalit.jamk.fi/ajatusliikkuu/artikkelit/artikkeli-etanasna-yksin-yhdessa/>

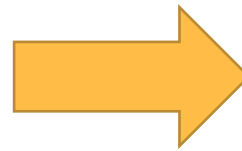
Oppimisympäristö verkossa tai lähi



MILLÄ VÄLINEELLÄ TOTEUTAN?

VUOROVAIKUTTEISET YMPÄRISTÖT - JOITAKIN ESIMERKKEJÄ

- Teams
- Zoom
 - <https://www.wonder.me/>
- Discord
 - <https://gather.town/>
- Slack
 - <https://www.kumospace.com/>
- AltSpace VR



Lisäksi:

- Google Classroom + Drive
- Moodle
- Peda.net
- ThingLink

HYBRIDIOPPIMISEN STRATEGIA

- Hupulan koulu on päättänyt laatia uuden hybridioppimisen strategian. Koulu on saanut lukuvuodelle 22-23 käytettäväksi 15 000 euroa esi- ja alkuopetuksessa sekä peruskoulun 1-6 luokkien opetuksessa toimivan opetushenkilökunnan kouluttamiseen ja tukimateriaalien tuottamiseen sekä laitehankintoihin.
- Teidät on nimetty projektiryhmään, jonka ensimmäisenä tehtävänä on aloittaa suunnittelutyö hybridioppimisen tukimateriaalin pohjaksi erilaisia oppimistilanteita varten ja samalla kartoittaa tarpeita laitehankintoihin.
Tarkastelkaa tuotoksessa erityisesti vuorovaikutuksen ja yhteisöllisen oppimisen näkökulmaa apukysymysten avulla.

- Miten rakennetaan ja tuetaan yhteisöllistä oppimisprosessia?
- Millaista vuorovaikutusta tarvitaan, miten vuorovaikutusta tuetaan?
- Mitä opettajan tulee huomioida?
- Millaisia laitteita tarvitaan?
- Millaisia sovelluksia ja ympäristöjä voidaan hyödyntää?
- Mitä tapahtuu synkronisesti ja mitä asynkronisesti?

RYHMÄTEHTÄVÄ - CASE TYÖSKENTELY:

- Keskustelkaa, etsikää tietoa ja kirjatkaa ylös:
 - Miten rakennat ja tuet yhteisöllistä oppimisprosessia?
 - Millaista vuorovaikutusta tarvitaan, miten vuorovaikutusta tuetaan?
 - Mitä opettajan tulee huomioida?
 - Millaisia laitteita tarvitaan, jotta työskentely on sujuvaa?
 - Millaisia sovelluksia ja ympäristöjä voidaan hyödyntää?
 - Mitä tapahtuu synkronisesti ja mitä asynkronisesti?

Lopullinen tuotos toteutetaan ThingLinkiin

Oppimistilanne:

25 oppilasta, 5.lk,

- kaikilla oppilailla oma puhelin käytössä (Android tai iOS)

CASE 1:

Etäopetus

- Kaikki etänä verkossa

CASE 2:

Monipaikkainen opetus

- Osa etänä, osa läsnä

CASE 3:

Lähiopetus

- Lähiopetus

UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)



ENNAKKOTEHTÄVÄ