

HANKESUUNNITELMA 2012 -

PEPE - PELIPEDAGOGIIKKA JA PORTFOLIO-OPPIMINEN

413/530/2012

Helsingin opetusvirasto

PL 3000

00099 Helsingin kaupunki

- Puhelinnumero (vaihe): 09 3108 600
- Yhdyshenkilö: Lind
- Puhelinnumero (suora): 09 3108 6213
- Sähköpostiosoite: liisa.lind@hel.fi

- Koulutuksen järjestäjän tyyppi: kunta
- Maakunta: Uusimaa
- Hanke on: uusi
- Hanke kohdistuu ensisijaisesti: Esiopetus Perusopetus
- Koordinointihanke:

Hankkeen tavoitteet

Tämän hankkeen tavoitteena on tutkia opetussuunnitelman tavoitteiden toteutumista pelillisen oppimisen kautta (pelipedagogiikka) ja dokumentoida pelillisen oppimisen prosesseja ja tuotoksia oppijoiden prosessi- ja näyteportfolioihin.

Helsingin opetusvirasto on uusinnut tietoteknologian käytön hallinnon, opetuksen ja kasvatuksen linjaukset vuosille 2012-15. Tavoitteena on juurruttaa tietoteknologian käyttö arjen luontevaksi toimintatavaksi ja taata kaikille oppijoille tasavertaiset mahdollisuudet hyödyntää tietoteknologiaa opinnoissaan. Pedagogisena tavoitteena on tukea aktiivista ja tutkivaa oppimista, ja nk. tulevaisuuden taitojen omaksumista laajentuvissa oppimisympäristöissä ja joustavilla opintopoluilla.

Oppijoille halutaan luoda ehyt tietoyhteiskunta- ja mediataitojen oppimispolku varhaiskasvatuksesta toiselle asteelle. Oppimaan oppimisen tärkeänä tukena ja arvioinnin työkaluna näemme sähköisen portfolion käytön kehittämisen. Se tukee kaikkien aineiden opetusta, mutta on myös keino todentaa tietoteknologian käytön merkitystä oppimiselle. Sähköisen portfolion kehittämisessä painotamme etenkin oppimisprosessia dokumentoivaa portfolioa, jonka avulla oppijaa tuetaan oman oppimisensa reflektoinnissa ja ymmärtävässä oppimisessä. Prosessiportfolion pohjalta voidaan tuottaa myös näyteportfolioita.

Monet kouluista ovat kiinnostuneita sähköisen portfolion käytön kehittämisestä. Koulujen lähtökohdat ovat erilaisia, vaihdellen yksittäisen opintokokonaisuuden prosessin taltiointista, näyteportfolioon ja oppijan kouluaikaisen etenemisen dokumentointiin. Myös teknisiä toteutustapoja on tarjolla monenlaisia. Hankkeessa haluamme päästä syvemmälle ja tutkia etenkin prosessiportfolion muotoja ja menetelmiä ja vahvuuksia oppimaan oppimisessä ja ymmärtävässä oppimisessä. Koemme että tässä on paljon tekemistä.

Pelillisen oppimisen ajatus on vielä vieras kouluille. "Peli ei kuulu oppimisympäristöön", totesi eräs opettajista. Pelaaminen on kuitenkin hyvin suosittua lasten keskuudessa, pelaaminen innostaa heitä ja pelimaailma on runsas ja monipuolinen. Valmiiden pelien ohella peliohjelmointi ja muun pelillisyyden integrointi oppimiseen ja opiskeluun tarjoavat uusia mahdollisuuksia silloittaa oppijoiden kahta maailmaa toisiinsa ja ottaa pelien vahvuudet koulukäyttöön. Myös peleihin liittyvät kielteiset ilmiöt on tunnettava ja tunnistettava, jotta voidaan ohjata oppijoita.

Hankkeen kuvaus

Vuonna 2011 opetusvirasto etsi sisäisellä haulla perusopetuksen kouluja, jotka lähtisivät kehittämään uusien linjausten mukaisesti teknologian pedagogista käyttöä seuraavilla alueilla: sähköisen portfolion käyttö arvioinnissa, pelillinen oppiminen, mobiililoppiminen ja videopohjainen etäopetus. Tavoitteena on luoda kaupunkiin kehittäjäkoulujen verkosto ja laajentaa sitä tällä hankkeella. Portfolioiden käyttö kulkee yhteisenä nimittäjänä kokonaisuudessa, tässä hankkeessa on lisäksi fokuksessa pelillinen oppiminen.

Osa kouluista on mukana Sormet ja Mobiilisti maailmaan –kehittämishankkeissa ja niihin liitetään tämän hankkeen kautta portfolio-oppiminen ja pelillisuus.

Mobiilisti maailmaan -hanke laajentuu kohti pelillisyyttä ja lisätyn todellisuuden luomia mahdollisuuksia luonto-opetuksessa. Pilottoimme hankkeessa Grafetee- karttasovellusta (suomalainen mobiilisovellus), joka mahdollistaa myös pelillisyyden ja lisätyn todellisuuden lisäämisen oppilaiden käytettäväksi kartta-alustalla. Pelillisyyden tuominen Grafetee-sovellukseen mahdollistaa oppilaan osallisuuden lisäämisen oppimisessa. Pelillisyyden mukaan tuominen osaksi opetusta vaatii koulun toimintakulttuurin muutosta ja opettajan tulee hyväksyä oppilaan laajempi osallistuminen ja omaan oppimiseen vaikuttaminen.

Helsingin kaupungin Mediakeskuksen Sormet-hanketta syvennetään portfolio-näkökulmaa hyödyntäen. Informaalin ja formaalin oppimisen silloittamiseen kehitettävä portfolio-työkalu ohjaa oppijaa tablet-laitteiston hyötykäyttöön koulussa ja vapaa-ajalla. Portfoliotyökalun linkittäminen tablet-työkalun toiminnallisuuksiin ohjaa oppilasta vahvemmin käyttämään laitetta oppimistarkoituksessa. Opettajan on portfolio-työkalun avulla helpompi seurata ja siten ohjata oppijan edistymistä tavoitteiden suuntaisesti. Tablet-laitteesta muodostuu käyttäjälleen hyvin henkilökohtainen. Portfolion liittäminen tablet-opetuskokeiluun lisää nähtävästi oppimisen henkilökohtaistumista ja oppimisen omistamista.

Olemme verkostoituneet kaupungin Nuorisioasiankeskuksen (verkkopalvelupäällikkö Suvi Kuikka) Pelitalon, valtakunnallisen verkkonuorisotyön keskuksen Verken ja heidän Digitaaliset pelit –hankkeensa kanssa. Kohderyhmämme ovat samat, mutta toimintaympäristöt (informaali – formaali) erilaiset. Tämän yhteistyön kautta meillä on yhteydet helsinkiläisiin ja pääkaupunkiseudun pelikehittäjiin. Pilottiyhteistyössä järjestettiin keväällä 2012 iNNOSTU!-tapahtumia kolmella koululla. Tapaamisissa pelialan kehittäjät kertoivat työstään ja oppilaat saattoivat suunnitella ja ohjelmoida pelejä. Tavoitteena on tässä hankkeessa kehittää yhteistyötä ja toimintamuotoja edelleen.

Hankkeessa oppijat toimivat pelien suunnittelijoina, tekijöinä, käyttäjinä ja hyödyntäjinä. Näemme, että pelillinen oppiminen voi tukea tulevaisuuden perusopetusta tuntijakotyöryhmän esittämällä kehittämisalueilla: kirjoitusvalmiuksia (pojat!) tarinankerronnassa ja pelillisyyden rakentamisessa, media- ja ilmaisutaitoja tuottamisessa, visuaalista luku- ja kirjoitustaitoa, ongelmanratkaisukykyä ohjelmoinnissa ja pelaamisessa. Ilmiöpohjainen tarkastelu istuu hyvin pelillisiin ratkaisuihin – sovelluksia löytyy ja voi kehittää luonnontieteisiin, yhteiskuntaoppiin, taloustietoon jne. Pelien kehittämisessä ja yhteispelaamisessa korostuvat jaettu asiantuntijuus, sosiaaliset taidot ja vuorovaikutukselliset prosessit. Verkkopelit ovat kansainvälisiä ja opettavat kanssakäymistä vieraalla kielellä toisista kulttuureista ja sosiaalisista konteksteista tulevien osallistujien kanssa.

Hankkeen tavoitteena ei ole raskas pelikehittäminen, vaan olemassa olevien pelien, pelillisten sovellusten, ohjelmoinnin, suunnittelun ja tulkinnan vieminen koulukontekstiin ja opetussuunnitelmiin ja etsiä pelillisen oppimisen vahvuuksia tulevaisuuden taitojen ja kompetenssien kehittämisessä. Hankkeessa pyritään oppijaa aktivoivaan toimintaan, oppimisen ja sen ilon näkyväksi tekemiseen. Toimintaa rakennetaan kokemuksellisen oppimisen pohjalle ja korostetaan pelien elämyksellisyyttä, narratiivisuutta, visuaalisuutta ja ongelmanratkaisua arjen oppimistilanteissa.

Haemme koulun toiminnasta ja toimintakulttuurista tapoja ja menetelmiä tuoda pelillisuus mukaan opetukseen - oppiaineisiin, aihekokonaisuuksiin, projektioppimiseen, integroimiseen, kerhotoimintaan, kodin ja koulun yhteistyöhön, yhteistyöhön nuorisotoimen

kanssa.

Käyttöön otettavat pelilliset ympäristöt - laitteet, ohjelmistot ja toiminnalliset peliratkaisut - valitaan niiden käyttöönnoton vaivattomuuden, opetussuunnitelman tavoitteiden tukemisen ja oppijoiden motivoinnin perusteella. Valinnassa huomioidaan myös informaalinen ja formaalin oppimisen maailmojen silloittaminen. Mediakeskuksen erityissuunnittelijat ovat osallistuneet pelillisen oppimisen koordinaatiohankkeen seminaareihin ja tarkoituksena on hyödyntää siinä tehtyä taustatyötä tämän hankkeen suunnittelussa.

Olemme sopineet yhteistyöstä Microsoftin Partners in Learning –hankkeen Marianna Niemisen kanssa ja mm. Kodu-ohjelmoinnin ja Kinetictin kokeilusta kouluissa.

Tarkoituksena on myös kokeilla mm. MineCraftEdu-pelimaailman rakentamisen ympäristöä ja lisätyn todellisuuden sovelluksia.

Pelilliseen oppimiseen luemme myös leikinomaisen oppimisen ja tutkimme, miten mediateknologiaa voi leikin- ja pelinomaisesti käyttää voimauttavan havainnoinnin ja tutkimisen välineenä esiopetuksessa. Tässä hyödynnämme ja levitämme myös kokemuksia ja käytänteitä, joita on kehitetty mm. Molla ja Epun mediareppu –hankkeissa. Ruotsinkielinen päivähoito siirtyi Helsingin opetusviraston alaisuuteen vuoden 2011 alusta – tässä hankkeessa tuodaan leikkilistä tieto- ja mediateknologiaa ja menetelmiä päiväkoteihin kiertävän välineistön ja koulutuksen kautta. Päiväkotien esiopetukseen saapuu ”Kringresande cirkus” – medialeikit ja –pelit mahdollistama mediasalkku metodeineen. Leikit ja pelit silloittavat tietä koulumaailmaan ja tavoitteena on tehdä jo esikoululaisista aktiivisia havainnoijia ja median tuottajia, ei vain vastaanottajia. Kasvun kansioon tulee uusia elementtejä ja linkittyy kouluoppijan portfolioon.

Hankkeeseen liittyy sähköisen portfolion pedagogiseen käyttöön sekä peleihin ja pelillisyyteen liittyvää opettajien täydennyskoulutusta, jossa on tavoitteena hankkeen kuluessa saada kehitettyä pysyviä koulutusmoduuleja mediakeskuksen tarjontaan. Kouluttajina toimivat tutkijat, pelialan kehittäjät, pelejä pelaavat ja kehittävät lapset ja nuoret. Opettajien peliosaamisen lisäämisessä teemme yhteistyötä nuorisooasiankeskuksen (kts. edellä) kanssa.

Olemme sopineet tutkimuksen osalta yhteistyöstä professori Päivi Häkkisen kanssa Jyväskylän yliopiston Koulutuksen tutkimuslaitokselta. Tutkimusyhteistyön kautta hankkeellamme on yhteys Jyväskylän kaupungin mOppijat-hankkeeseen (yhteystenkilö Eino Leisimo). Meidän hankkeessamme selvityksen ja tutkimuksen kohteena on portfolioiden käyttö oppimisprosessin tukena ja pelilliset ratkaisut opetussuunnitelman mukaisten tavoitteiden saavuttamisessa. Selvityksistä, seurannasta ja tutkimuksesta sovitaan tarkemmin rahoituksen selvityä.

Kohderyhmä

Esiopetuksen henkilökunta ja eskarilaiset Helsingin ruotsinkielisessä päivähoitossa. ”Kringresande cirkus” kiertää eri päiväkotia. Päiväkoteja on kaikkiaan 41.

Helsingin kaupungin suomen- ja ruotsinkielinen perusopetus eri vuosiluokilla, opetushenkilöstö ja oppilaat, myös kodit. Hankevaiheessa on mukana ainakin viisi ruotsinkielistä ja 20 suomenkielistä koulua ja niistä eri-ikäisiä kohderyhmiä. Nuorisooasiankeskuksen kanssa tehtävä työ alkaa 5.-6.-luokkalaisista.

Tavoitteena on levittää ajattelua ja käytänteitä kaikkiin kouluihin, jo hankkeen kuluessa. Peruskouluja Helsingin kaupungilla on 124, joista 22 ruotsinkielisiä.

Hankkeen tuloksia levitetään valtakunnallisesti, etenkin sähköisen prosessiportfolioin kehittämisestä ja pelipedagogiikasta opetussuunnitelmien tavoitteiden saavuttamisessa.

Mitkä ovat hankkeen avulla tavoiteltavat konkreettiset tulokset?

1. Pelillisen oppimisen ja pelillisyyden vahvuudet opetussuunnitelmien mukaisten

tavoitteiden ja kompetenssien saavuttamisessa (erityisesti uusien opetussuunnitelmien kehittämistavoitteiden ja nk. tulevaisuuden taitojen saavuttamisessa) – dokumentoituja prosesseja portfolioissa, seurannan ja tutkimuksen tuloksia, käytänteitä, pelipedagogiikan aihioita valtakunnallisesti jaettuina. Helsingissä tietoa hyödynnetään opettajien osaamisen kehittämisessä, opetuksen menetelmällisessä kehittämisessä ja toimintakulttuurin muuttamisessa.

2. Pelillisen oppimisen ja pelitietämyksen koulutusmoduulien kehittäminen opettajien täydennyskoulutukseen ja suunnitelma pelillisen oppimisen kehittämiseksi koko kaupungissa yhteistyössä nuorisosiankeskuksen kanssa. Moduuleista tulee osa Mediakeskuksen peruskoulutustarjontaa. Moduulit tuotetaan valtakunnallisesti hyödynnettäviksi malleiksi.

3. Portfolio-oppimisen täydennyskoulutusmoduulien kehittäminen opettajien täydennyskoulutukseen yhteistyössä tutkimuskumppanin ja hanketoimijoiden kanssa. Moduuleista tulee osa Mediakeskuksen peruskoulutustarjontaa. Moduulit tuotetaan valtakunnallisesti hyödynnettäviksi malleiksi.

4. Yritysyhteistyön kehittäminen pelialan toimijoiden ja portfolioratkaisujen kehittäjien kanssa. Tässä hankkeessa ei sinänsä kehitetä uusia pelejä. Kyse on asiantuntijuuden jakamisesta ja kokeiluista ja uusien yhteistyön muotojen etsimisestä.

5. Uusien toimintamuotojen kehittäminen digitaalisten pelien tematiikasta lasten ja nuorten informaalin ja formaalin maailman välille opetustoimen, nuorisotoimen ja kotien välille. Tuloksena toimintamalleja ja esimerkkejä valtakunnallisesti jaettaviksi.

6. Kartoitus/selvitys sähköisen portfolion käytön ja kehittämisen tutkimuksesta etenkin koskien perus- ja toista astetta (tutkimuskumppanilta ostopalveluna). Julkistettava selvitys.

7. Tutkimus sähköisen prosessiportfolion tuottamisesta pelillisissä oppimisprosesseissa, oppijan oppimaan oppimisen ja ymmärtävän oppimisen näkökulmasta.

Miten hankkeen tavoitteiden toteutumista ja vaikuttavuutta arvioidaan?

Hankkeeseen liittyy ulkopuolinen tutkimus, joka tilataan Koulutuksen tutkimuslaitokselta.

Hankkeessa olevat koulut/luokat/ryhmät kirjaavat hankkeen etenemisen ja oman reflektionsa blogiin (samoin kuin oppijat omiin portfolioihinsa oppimisensa etenemisen) ja tekevät itsearviointia.

Hanke toimii aktiivisesti koordinaatiohankkeen verkostossa ja kerää vertaispalautetta ja kehittämisideoita.

Yhteistyön osapuolilta kerätään palautetta.

Miten hankkeesta tiedotetaan ja miten tulokset levitetään?

Hankkeelle luodaan tiedotussuunnitelma eri kanaviin ja kohderyhmille.

Hankkeella on oma sosiaalisen median tiedotuskokonaisuus (wiki, blogi, FC jne.) ja oma sivunsa Helmi-intrassa Helsingin kaupungin sisällä. Hanke osallistuu viestintään koordinaatiohankkeen kanssa ja kautta.

Mediakeskus järjestää rehtoreille kerran lukukaudessa tietoyhteiskunta- ja mediataitojen kehittämisen ajankohtaispäivän, jossa hanke ja sen eteneminen ovat esillä. Alueittain tavataan säännöllisesti aluepäälliköitä ja rehtoreita ja luodaan käytänteitä alueelliselle levittämiselle. Valtakunnallisesti osallistutaan keskeisiin tapahtumiin (ITK, Virtuaaliopetuksen päivät, koordinaatiohankkeiden tilaisuudet).

Osallistutaan portfolioiden käytön kehittämisen kansainvälisiin tapahtumiin (Epic) ja verkostoihin.

Tutkimustulokset julkistetaan (www, painotuote) ja hyvät käytänteet dokumentoidaan edelleen hyödynnettäviksi (CC-oikeuksin netissä).

Kaikki tuotettava materiaali on valtionavustussääntöjen mukaisesti hyödynnettävissä.

Hankkeen www-osoite

pepe.meke.wikispaces.net

Hankkeeseen osallistuvat oppilaitokset

Lisätietoja yhteistyöverkosta

Hankkeen toteuttamiseen sitoutuneet muut yhteistyökumppanit

Talousarvio

- Henkilökustannukset yhteensä: 127 000 €
- Muut kustannukset yhteensä: 115 000 €
- Hankkeen kokonaiskustannukset: 242 000 €

- Opetushallitukselta haettavan avustuksen osuus: 193 600 €
- Oma rahoitusosuus: 48 400 €

Mistä muualta haetaan avustusta?

Muualta haetun avustuksen määrä:

Lisätietoja