

Oppimispelit ja Virtuaalimaailmat Opetuksessa OVI -hanke 2011 - 2013

KEOS 2013, JYVÄSKYLÄ

Minna Kytölä, Anna Linnakylä, Lauri Pirkkalainen ja Petri Lounaskorpi

Oppimispelit ja virtuaaliset ympäristöt -koordinaatiohanke



OVI-hankkeen tavoitteet



- Hankkeen tavoite on edistää virtuaalisten oppimisympäristöjen ja pelinomaisten oppimissovellusten pedagogisesti mielekästä opetuskäyttöä.



- Koordinointihanke ohjaa oppimispelien ja virtuaalisten oppimisympäristöjen hyödyntämistä kouluissa sekä kokoaa ja levittää hyviä käytänteitä opettajille.



- Järjestää testausta ja pilotointia kouluissa opettajien ja oppilaiden kanssa – haluatko mukaan?

Mitä OVI-hanke tarjoaa opettajille?

- Linkkejä oppimispeleihin ja virtuaalimaailmoihin oppiaineittain, luokkatasoihin jaoteltuina
- Opastettuja tutustumiskäyntejä virtuaalimaailmoihin
- Ideoiden levittämistä opettajilta ja muilta asiantuntijoilta kouluihin
- Tietoa uusista oppimisympäristöistä ja niihin liittyvistä käytänteistä
- Osallistumismahdollisuuksia pelien ja virtuaalisten ympäristöjen kehittämiseen

www.peda.net/polku/ovi



Oppimispelit , virtuaalimaailmat ja mobiilioppiminen

- Pelit voivat opettaa kommunikointia, ryhmätyötaitoja, kriittistä ajattelua, virtuaalimaailman ja todellisuuden yhdistelyä ja erottamista.
- Aktivoivat opiskelijat toimijoiksi, tiedon kerääjiksi ja tuottajiksi.
- Pelit voivat tarjota monitieteellisen oppimisympäristön, joka tarjoaa parhaassa tapauksessa mahdollisuuksia yhteistyölle, uusien asioiden oppimiseen ja tiedonrakentamiseen.
- Pelejä voidaan hyödyntää myös esim. yrittäjyyskasvatuksessa ja johtajuustaitojen opettelussa.

Oppimispelien mahdollisuudet

Tukee

Palkitsee



Motivoi

Integroi

Pelit motivoivat oppijaa

- Pelien kirjo on laaja
 - > Jokaiselle oppijalle löytyy sopiva peli
- Pelit aktivoivat oppijaa
 - > Flow
- Yhdessä pelaaminen
 - > yhdessä oppiminen
- Ongelmanratkaisu
- Tiedon etsiminen hauskaa



Pelaaminen on palkitsevaa

1. Oma eteneminen -> itsearvostus

nopeus, taidot, uudet tasot...

2. Opettajan arvostus

Positiivinen palaute,
paremmat arvosanat

3. Kavereiden arvostus

”Hän on hyvä vastus.”

”Mä haluan samaan joukkueeseen Villen kanssa, koska hän on niin hyvä pelaamaan tätä.”



Pelit integroinnin välineenä

- Oppiaine integraatio
 - Angry Birds – Fysiikka
 - Kovat kertoimet – maantieto, yhteiskuntaoppi, uskonto, etiikka, 12 eri kieltä...
- Pelit vieraan kielen opetuksessa
 - ”Pojat kiilaavat tyttöjen ohi englannin kielessä tietokonepelien ansiosta.” Olli Uuskosken englantilaisen fi pro gradu, Helsingin yliopisto 2011. (YLE uutiset 9.11.2011)
- Erilaiset oppijat yhdessä
 - Vanhemmat oppilaat <—> nuoremmat oppilaat
 - erityisoppilaat <—> normioppilaat



Pelien käyttömahdollisuuksia

- Pedagogisina kokonaisuuksina
 - Vesikoulu (KE) tai Kovat kertoimet (HI, YHT, UE, kielet)
- Simulointi (esim. Virtuaalikunta)
- Osana kuratoituja sisältöjä
 - TULUVAT –hanke
- Eriyttämisen välineenä
 - Luki-Luukas (AI)
- Itseohjautuva materiaali
 - esim. matematiikan oppimishjelmat
 - Ekapeli, Sumdogg, Timez Attack tai Manga High



Haasteet

- Kulttuurit kohtaavat, mutta kansa ei naurakaan...
 - Oppimispelitkin ovat opiskelua
 - Mihin pelejä verrataan?
 - Vaatii tottumista oppilaalta
- Oppimisen todentaminen
 - Arvioitava tuotos
- Ajankäytön ongelma
 - ”OPS-mitoitus”



Second Life oppimisympäristönä

- Virtuaalimaailma on yksi sosiaalisen median muoto.
- Opiskeluajasta ja -paikasta riippumaton oppimisympäristö
- Toiminnallisuus ja elämyksellinen oppiminen
- Mahdollisuus muokata ympäristöä
- Avatar tarjoaa mahdollisuuden heittäytyä uusiin asioihin ilman ”kasvojen menettämisen” pelkoa.
- Virtuaalinen irrottelu viihdyttää, ryhmäyttää ja luo yhteenkuuluvaisuuden tunnetta.
- Verkostoitumisen ja vuorovaikutuksen helppous, yhteisöllisyys, mahdollisuus kansainvälistymiseen
- Todellisuuden mallintaminen ja sen yhdistäminen fantasiaan.

Oppimispelit ja virtuaaliset ympäristöt

Konnevesi > Konneveden lukio > OPPIMISPELIT JA VIRTUAALISET YMPÄRISTÖT >

OPPIMISPELIT JA VIRTUAALISET YMPÄRISTÖT

Oppimispelit

Virtuaaliset ympäristöt

Mobiililoppiminen

Löytöretki V 1.10. Tallenteet ja materiaalit

Tietoa hankkeesta

Pelit ja virtuaalimaailmat jatko-opintoina

Tutkimusta

OVI-hankkeen blogi

Ilmoitukset

Löytöretki VI seminaari ti 30.09.2014

Viimeisin muutos: 23.10.

Löytöretki V 1.10.2013 Tallenteet ja materiaalit

Löytyvät nyt aliveräjältä tuosta vasemmalta!

Antoisia hetkiä upeitten luentojen parissa!

Löytöretki 5 seminaari 1.10. Keski-Suomen alueuutisissa !

YLE Areenaan

"Digitaalisen oppimateriaalin käyttöönotto etenee eri tahtiin Suomen kouluissa."

Konnevesi kärjessä

<http://peda.net/polku/ovi>

Oppimispelit

Kieli Pelittää, pelejä venäjän, ranskan, ruotsin, italian, saksan ja englannin opetukseen

KiVa koulu -pelit

Biologia

Englanti

Espanja

Fysiikka

Historia

Kemia

Kuvataide

Liikunta

Maantieto

Matematiikka

Musiikki

Opinto-ohjaus

Psykologia






Yleissivistävään opetukseen soveltuvat pelit

Näille sivuille on koottu pelejä, joita voidaan hyödyntää eri aineiden opetuksessa peruskoulussa ja lukiossa. Pelit ja materiaalit on jaoteltu karkeasti oppiaineittain, tosin jotkut pelit saattavat soveltua useampaan aineeseen. Sivuja päivitetään jatkuvasti ja etsimme koko ajan uusia pelejä tai pelinomaisia materiaaleja näille sivuille.

Tavoittemme on koota sivuille myös opettajien kokemuksia pelien käytöstä opetuksessa. Toivomme käyttäjäkokemuksia ja palautetta oppimispeleistä, jotta voimme nostaa hyväksi koetut pelit esiin. Kaikki arviointipalautteista on meille tärkeää! Arviointi oppimispelistä-linkistä pääset sähköiseen arviointikaavakkeeseen.

Jos olet kokeillut pelejä tai virtuaalimaailmoja omilla tunneillasi, voit jakaa näitä ns. hyviä käytänteitä muiden opettajien kanssa myös täyttämällä "open kortin".

Merkkien selitykset

-  Peli
-  Pelillinen tehtävä
-  Toimii hyvin kosketustaululla
-  Sopii tableteille (Lataa Ipadiin **Puffin** -selain)
-  Moniin oppiaineisiin sopiva



Vaatii koneelle lataamista (download)

OpenKortti

Petri Lounaskorpi - Pelien käyttöönotto luokan oppimisen tukena, Löytöretki 1.10.2013

Video

Information

Attachments

Share

More videos



00:00 / 52:50

Peliarvostelut

Opettajan arvostelu oppimispelistä

Anna tällä lomakkeella arviosi oppimispelistä. Toivomme peleistä palautettasi, jotta voimme arvioida pelien soveltuvuutta ja laatua opetuksessa käyttäjien kannalta. Arviot kuin ruusutkin ovat yhtä tervetulleita! Voit myös viestiä ja esitellä käyttämäsi oppimispelin tämän linkin kautta. Täytä lomake ja klikkaa lähetä. Lämmin kiitos yhteistyöstäsi!

[Lomake oppimispelien arvosteluun](#)

Etusivu

Asiasanat

Teksti

Hakemisto

Uusimmat julkaisut

[Ohje]

Kaikki /

Historia Kuvataide 1. luokka 2. luokka 3. luokka 4. luokka 5. luokka 6. luokka 7. luokka

8. luokka 9. luokka Aktiivinen kansalaisuus Aktiivinen kansalaisuus ja yrittäjyys **Alakoulu** Ammattiopisto

Animaatio AppleTV Biologia Blogi Dataprojektori eBeam Scrapbook Englanti Erityisopetus Esitelmä Essee

Etiikka Etäopiskelu Excel-kysely Fast write - lomake Filosofia Fysiikka Google Docs Google Edu Apps

Harjoitustekstien julkaisu Hyvinvointi ja turvallisuus Ihminen ja teknologia Ihmisenä kasvaminen Internet Ipad2

Kansalaisopisto Kemia Kestävä kehitys Kielioppi Kirjavinkkaus Kirjoituslusta.fi Kotitalous Kronikka

Kulttuuri-identiteetti ja kansainvälisyys Kulttuuri-identiteetti ja kulttuurien tuntemus Kuvataide Käsityö Lempirunojen julkaisu

Liikunta Live@edu **Lukio** Lukio 1. vuosikurssi Lukio 2. vuosikurssi Lukio 3. vuosikurssi

Lähdekritiikki **Maantieto** Matematiikka Mediakasvatus Mieliopidekirjoitus Mind42-käsittekarttaohjelma Musiikki Ning

Office työvälineet OneNote **OPPIJAT.fi** sivusto Oppilailla käytössä tietokoneet ja nettiyhteys oppilaskunta Oppilaspalaute

Oppimiskokonaisuus **Oppimistehtävä** Oppimisympäristöt Osallistuva kansalaisuus

Osallistuva kansalaisuus ja yrittäjyys Osallisuuskasvatus Painoviestinnän perustutkinto Paint Pedanet PenUltimate

PowerPoint Psykologia Raamattu Ranska RSS Runojen tulkinta Runokeskustelu Runot Ruotsi SAB26 ja SAB38

Saksa Sivuntaitto- ja julkaisu SkyDrive Sosiaalinen media Teknologia ja yhteiskunta Tekstinkäsittelyohjelma

Terveystieto Tiedonhaku Tieto- ja viestintäteknikka Tietotekniikka Tietotekniikkataidot **Toteutusmalli** Tukiovetus

Tää on mun juttu! Vaikuttava kielenkäyttö Valokuvaus Vapaa sivistystyö Venäjä Verkkokeskustelutyökalu Verkkolehti

Videointi Videokamera videotykki, tietokone Viestintä- ja mediaosaaminen Viestintä- ja mediataito voki

<http://peda.net/openkortti>

5.-6. luokka

Sivukartta



5.-6. luokalle soveltuvat pelit

Arcademic skill builder



Academics + Arcade = Fun Learning!

Boost student engagement with our free multiplayer educational games, math games, language arts games, and much more. Siellä on moninpelejä ja yksinpelejä, sivusto lajittelee pelit haluttaessa luokka-asteittain tai aihepiireittäin.

Manga High



Hyvä englanninkielinen peleihin perustuva matematiikan opetusohjelma, jossa on 17 erilaista eri luokka-asteille sopivaa peliä. Pelit edistävät matemaattisten taitojen lisäksi oivaltamista ja ne vaikeutuvat tasolta toiselle edetessä. Pelaaminen on ilmaista, mutta palvelun käyttö vaatii opettajan ja koulun rekisteröimistä. Rekisteröidyttyään opettajalle on tarjolla valmiita tuntisuunnitelmia peleihin (englanniksi) sekä mahdollisuus seurata opiskelijan edistymistä peleihin (Prodigy-opetus). Jotkut peleistä sopii jo alakouluikäisille, mutta peleissä riittää haastetta yläkoululaisillekin. ★★★★★

Sumdog



Tässä amerikkalaisessa ohjelmassa on 17 peliä, joista kussakin voi valita yli 100 laskutoimituksesta, joita harjoitellaan. Pelaaja valitsee vastustajan joko samaan aikaan pelaavista on-line-pelaajista tai pelaa tietokoneen hahmoa vastaan. Tehtävät vaikeutuvat pelaajan edetessä, joten peli sopii kaiken ikäisille ja -tasoisille laskijoille. Pelaaja saa peleistä palkinnoksi kolikoita, joilla hän voi hankkia pelihahmolleen uusia varusteita shopista. Ohjeet on englanniksi, mutta pelaaminen ei vaadi kielitaitoa. Peli vaatii sisäänkirjautumisen (pelinimi ja salasana). Pelaaminen on ilmaista, mutta jos opettaja haluaa ryhmästä koosteen, mitkä asiat oppilailta sujuvat hyvin, mitkä tarvitsevat tukea, muuttuu palvelu maksulliseksi. Pelejä joka makuun mm. Junk Pile - Jätepinon, Endangered - Pelasta eläimiä häkistä, Jet-Ski Rescue - Aja vene omaan satamaan, Dress Down - Pukemiskilpailu, Pop Tune - Sävelyskisa, jossa vastaukset muodostaa melodioita, Submarine - Kalasta sukellusveneessä jne. ★★★★★

Geogebra



Ohjelmaa geometrian oppimisen ja opettamisen avuksi. Monitasoisia tehtäviä, jotka sopivat alakoulusta lukioon. ★★★★★

Timez Attack



Englanninkielinen kertolaskuja drillaava seikkailupeli, jossa useita eri vaikeustasoja eri luokille. Hieno 3D-ympäristö ja hyvä pelattavuus innostavat jatkamaan kertolaskujen harjoittelua. Pelin perusversio on ilmainen ja ladattavissa pelin nettisivulta. ★★★★★

10monkeys



10monkeys -matematiikkaohjelmassa lapsi voi harjoitella matematiikan perustaitoja ja soveltamia hauskaa pelillisessä ympäristössä. 10monkeys on suunniteltu alakouluikäisille sekä harjoitteluun kotona. 10monkeys on suunniteltu yhteistyössä suomalaisten alakoulujen ja yliopistojen kanssa. Opetussisällön on suunnitellut kokenut oppimateriaalien suunnittelija Lisen Häggblom. Ilmaisversiossa on yli 100 erilaista tehtävätyyppiä seitsemästä eri aihealueesta: numeroiden ymmärtäminen, yhteen- ja vähennyslasku, sanalliset ja rahatehtävät, jako- ja kertolasku. ★★★★★

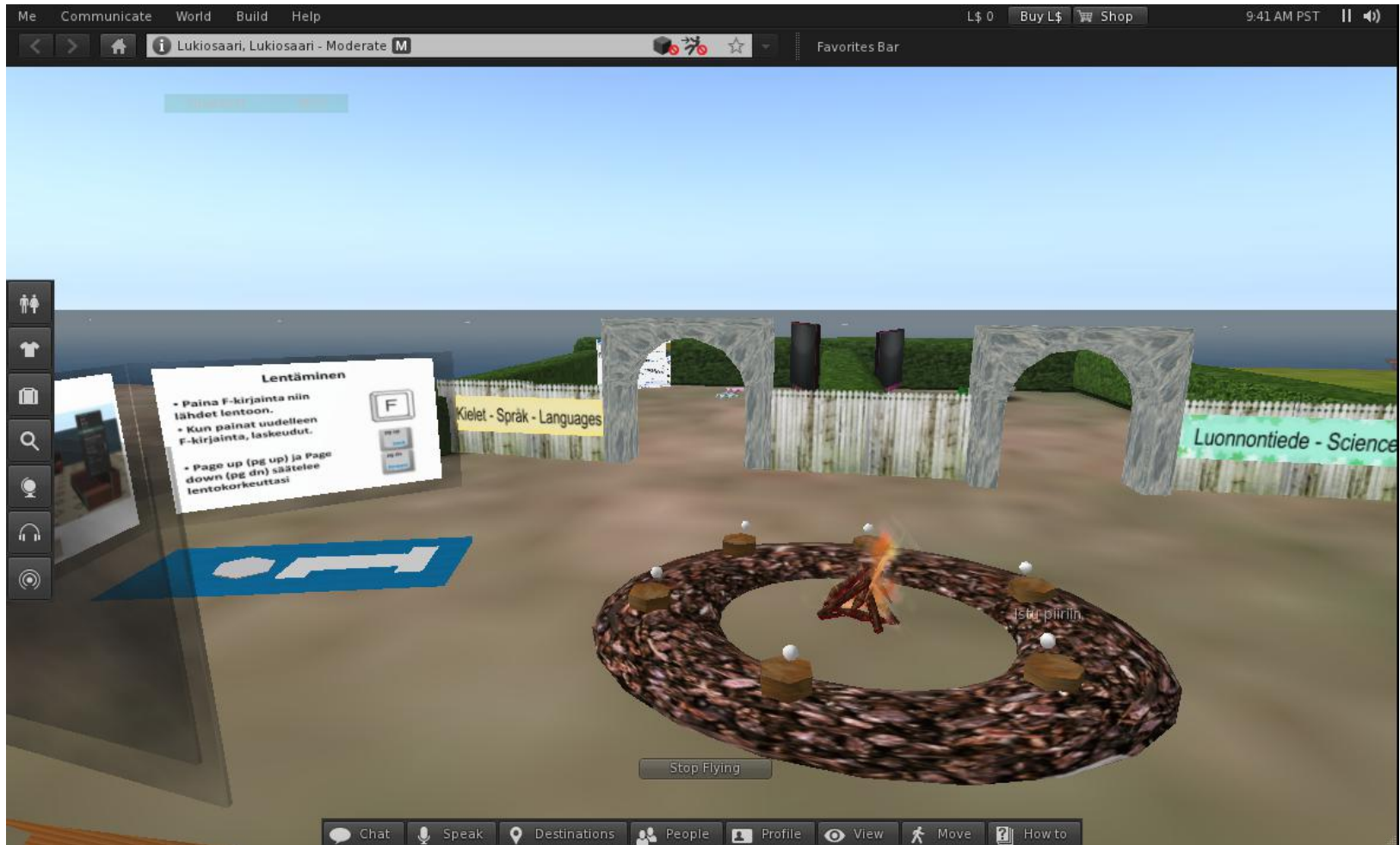
Oppimisen ja opettamisen mahdollisuudet virtuaalimaailmoissa

- Oppimisen laajentaminen luokan ulkopuolelle
- Autenttisuus
- Joustavuus opiskelussa ja ohjauksessa
- Reaaliaikaisuus
- Vuorovaikutus, verkostoituminen, yhteisöllisyys
- Yksilölliset oppimispolut
- Toiminnallisuus ja elämyksellinen oppiminen
- Mahdollisuus kansainvälistymiseen
- Todellisuuden mallintaminen ja sen yhdistäminen fantasiaan

Oppimisen ja opettamisen haasteet virtuaalimaailmoissa

- Tekniset – laitteet, tuki, tietohallinto
- Identiteettiin liittyvät – anonymiteetti, leikin ja työn yhdistäminen
- Kulttuuriset – virtuaalimaailmojen ja koulun erilaiset toimintatavat
- Yhteistoiminnallisuuteen liittyvät – luottamuksen rakentaminen
- Ajankäyttöön liittyvät – yksinkertaistenkin asioiden opetteleminen vie aikaa
- Taloudellinen – kaupallisuus

Löytöretkipuisto / Opettajan galleria 4-marras-13



Oppimispelit ja virtuaaliset ympäristöt



OPPIMISPELIT JA VIRTUAALISET YMPÄRISTÖT

Oppimispelit
Virtuaaliset ympäristöt

Mobiililoppiminen

Tietoa hankkeesta

Tutkimusta

OVI-hankkeen blogi

Koulutukset ja seminaarit

Kalenteri

Yhteystiedot

OVI på svenska

OVI In English

Tervetuloa OVI-hankkeen sivuille!

OVI-lyhenne tulee sanoista **Oppimispelihin ja virtuaalimaailmihin perustuvat ratkaisut tukemassa opetuksen laatua ja uudistumiskykyä**. Kyseessä on opetushallituksen rahoittama hanke, jonka päätavoite on edistää virtuaalisten oppimisympäristöjen (erityisesti virtuaalimaailmojen) ja pelinomaisten oppimissovellusten pedagogisesti mielekästä opetuskäyttöä.

Haluamme esitellä opettajille erityisesti matalan kynnyksen peli- ja virtuaaliympäristöratkaisuja, pieniä palasia, joita kuka tahansa opettaja uskaltaa kokeilla omassa arjessaan.

Löytöretki III seminaari siirryy 6.11.2012 !

LÖYTÖRETKI 3 -SEMINAARI 6.11.2012

Suosittu Löytöretki Toiseen Maailmaan-seminaarit jatkuvat **uudistuneena** taas marraskuussa 2012.

Koulutus on kolmeosainen. Se muodostuu ennakotehtävästä, seminaarista ja jälkitehtävästä.

Ennakotehtävä: Tutustu seminaarin pajatarjontaan. Tee opintosuunnitelma asioista, joihin haluatte perehtyä ja kokeilla omassa opetuksessasi. Koulutuksen jälkeen: Toivomme, että kirjaatte opetuksessa hyviksi koetut käytänteet openkortti-tietokantaan <http://peda.net/openkortti>

Jos teillä on hyviä malleja, joita haluatte jakaa, voi openkortin täyttää jo etukäteen.

WebLi-kokous

Ohjauryhmän kokous 25.9.2012 klo 10 -
Tervetuloa!

Siirry huoneeseen (Luennoitsija ei ole tällä hetkellä paikalla.)



Artikkeleita

Oppimispelit ja virtuaaliset ympäristöt



Konnevesi > Konneveden lukio > OPPIMISPELIT JA VIRTUAALISET YMPÄRISTÖT > Virtuaaliset ympäristöt >

Virtuaaliset ympäristöt

Lapsille sopivat virtuaalimaailmat

Second Life

OpenSim

MinecraftEdu

Open ohjeet Toiseen maailmaan

Virtuaalimaailmat

Tietokonesimulaation tuottamat kolmiulotteiset virtuaalimaailmat tarjoavat uusia, jännittäviä mahdollisuuksia leikkiin, pelaamiseen, opiskeluun, työhön sekä yhteisölliseen ja yhteiskunnalliseen osallistumiseen (Childs 2010; Dickey 2005; Noveck 2006). Kolmiulotteisissa, simuloituissa virtuaalimaailmoissa käyttäjät luovat uuden identiteetin ottamalla avattaren hahmon sekä toimivat ja tuottavat itse sisältöä yhdessä muiden hahmojen kanssa (Noveck 2006). Virtuaalimaailmat ovat houkuttelevia ja jännittäviä, koska niissä voi käyttää mielikuvitusta ja laajentaa identiteettiä sekä toimia sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ja yhteistyössä (Bers 2008)

Kenties tunnetuimpia virtuaalimaailmoja ovat pelien genreen lukeutuvat MMORPG –maailmat (Massively Multiplayer Online Role-playing Game) kuten World of Warcraft. Tietokonepelien ja virtuaalimaailmojen välinen raja on häilyvä. Vaikka virtuaalimaailmat eivät aina ole pelejä, ne mahdollistavat usein myös pelaamisen ja sisältävät usein pelillisiä elementtejä. Virtuaalimaailmat voivat muistuttaa todellisia ympäristöjä, mahdollisia maailmoja tai ne voivat olla puhdasta fantasiaa (Salmon 2009).



Lähteet:

16 tapaa hyödyntää virtuaalimaailmoja opetuksessa (Ryan 2008)

1. Visuaalisen elementin lisääminen – Abstraktien asioiden selventäminen kolmiulotteisella mallilla
2. Interaktiivisena kirjastona – Hyödynnä muiden kirjastoja tai luo omasi
3. Yhteydenpitovälineenä – etäopetuksessa tai kansainvälisesti
4. Roolipelinä – skenaariot, hahmot, tapahtumat
5. Simulaationa – Monimutkaisten prosessien hahmottaminen ja harjoittelu
6. Oppimispelien pelaaminen ja luominen esim. palapelit, tietovisat, aarteiden etsintä
7. Taidon harjaannuttaminen – virtuaalinen drillaaminen
8. Tutkimuskohteena – virtuaalimaailmat ilmiönä tai todellisuuden peilinä
9. Virtuaalisena turistikohdeena – Pariisi, Moskova jne.
10. Ryhmytymisen apuna – jään murtaminen, ryhmätyöt, sosiaaliset taidot verkossa

Sivukartta



Oppimispelit ja virtuaaliset ympäristöt



SL-biologia

Sivukartta



Biologia ja ekologia

BIOME - Luonnon monimuotoisuus ja ekologia

"Biome and Biome II are "islands" devoted to the study of biodiversity, classification, bioenergetics, and ecology in the virtual world Second Life. Biome is also the site for graduate courses in science education. Owned by Northern Michigan University it is maintained by Dr. Carolyn Lowe (Clowey Greenwood in Second Life)."

<http://simbioticbiome.wordpress.com/>

Forum Europe - Luonnonhistoriallinen museo

Genome

- 3D tutoriaaleja ja videoita bakteereista ja kromosomeista
- geenivisiailu
- DNA:n rakenne
- pue avattarellesi "kromosomipaita"

Geenimaailma

Sotungin lukion saarella pilvien tasalla leijuva jättimäinen 3D-malli DNA-molekyylistä ja toimivasta geenistä

Pasin biologiavideot: atomit, molekyylien muodostuminen, DNA

The Abyss Observatory

Tutustu vedenalaiseen maailmaan. Kulje reittiä pitkin ja koe kalojen ja korallien läheisyys.

Voit myös tutustua syvän meren tutkimus laitokseen ja matkata 2000m syvälle.

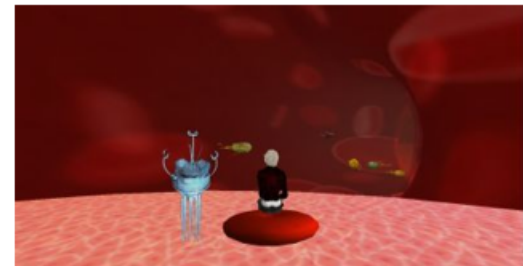
<http://maps.secondlife.com/secondlife/Second%20Earth%203/178/65/3483>

Anatomica

Tämä loistava toteutus antaa tietoutta valkosoluista ("sankarisoluista"). Pääset liikkumaan verisuonien sisässä ja katsomaan kun valkosolut hyökkäävät bakteereihin. Saat myös tietoutta bakteereista. Viimeisessä vaiheessa pääset lentämään punasolulla bakteereiden seassa, joko yksin tai kaverein kanssa.



Anatomica



Oppimispelit ja virtuaaliset ympäristöt



OPPIMISPELIT JA VIRTUAALISET YMPÄRISTÖT

- Oppimispelit
- Virtuaaliset ympäristöt
- Mobiiloppiminen
- Löytöretki V 1.10. Tallenteet ja materiaalit
- Tietoa hankkeesta
- Pelit ja virtuaalimaailmat jatko-opintoina
- Tutkimusta
- OVI-hankkeen blogi
- Koulutukset ja seminaarit
- Kalenteri
- Yhteystiedot
- muistiot
- Venäjän veräjä
- OVI In English
- LUUMOETA
- Matkalla Ruotsiin

Ilmoitukset

Löytöretki VI seminaari ti 30.09.2014

Välisin muutokset: 23.10.

Löytöretki V 1.10.2013 Tallenteet ja materiaalit

Löytyvät nyt aliveräjältä tuosta vasemmalta!

Antoisia hetkiä upeitten luentojen parissa!

Löytöretki 5 seminaari 1.10. Keski-Suomen alueuutisissa!

YLE Areenaan

"Digitaalisen oppimateriaalin käyttöönotto etenee eri tahtin Suomen koulussa."

Konnevesi kärjessä



Keski-Suomessa Konnevesi kärjessä

Tervetuloa Löytöretki VI -seminaariin Syvlin Metsiin 30.9.2014

LÖYTÖRETKI VI -SEMINAARI 30.9.2014 KONNEVEDELLÄ

Ensi vuoden Löytöretkellä tutustutaan sähköisiin oppimateriaaleihin ja sähköisiin ylioppilaskirjoituksiin. Aihealueilta saadaan käytännön esimerkkejä ja mielenkiintoisia demonstraatioita

Oppimispelit ja virtuaalimaailmat ovat uudella, mielenkiintoisella tavalla esillä.

3-D tulostuksesta saadaan lisää käytännön esimerkkejä.

Mielenkiintoiset yritykset esittelevät laitteitaan ja oppimiskäyttönsä.

OHJAUSRYHMÄN KOKOUS

23.10.2013 KLO 13.00

Sirry huoneeseen (Luennoitsija ei ole tällä hetkellä paikalla.)

Mappi

Office365d1.mp4

2 Mb 15.10.

office365D2.mp4

4,7 Mb 15.10.

Tervetuloa OVI-hankkeen sivuille!

OVI-lyhenne tulee sanoista **Oppimispelien ja virtuaalimaailmoin perustuvat ratkaisut tukemassa opetuksen laatua ja uudistamiskykyä.** Kyseessä on opetushallituksen rahoittama hanke, jonka päätavoite on edistää virtuaalisten oppimisympäristöjen (erityisesti virtuaalimaailmojen) ja pelinomaisten oppimisympäristöjen pedagogisesti mielekästä opetuskäyttöä.

Haluamme esitellä opettajille erityisesti matalan kynnyksen peli- ja virtuaalisympäristöratkaisuja, pieniä palasia, joita kuka tahansa opettaja uskaltaa kokeilla omassa arjessaan.

LÖYTÖRETKILLÄ TOISEEN MAAILMAAN VOL 1, esimerkkejä projektien kokemuksista

Klikkaa tästä itsesi sähköiseen julkaisuun!

Kesäloman kynnyksellä julkaisimme OVI -koordinaatiohankkeessa kerättyjen kehittämissuhteiden kokemuksia oppimispelien ja virtuaalimaailmojen käytöstä opetuksessa. Julkaisun nimi on "Löytöretkellä toisessa maailmassa" ja siihen on kerätty sekä tutkimuksellisia osioiden että konkreetteja tarinoita sähköisten välineiden opetuskäytöstä ja hyvistä käytännöistä.

Julkaus on toteutettu Mobie Zine -julkaisujärjestelmällä kaikille alustoille, eli julkaisua voit lukea laiturin nokassa niin tietokoneella, tabletilla kuin älypuhelimella.

(Aiemmpaa löydät pdf-version)

PDF

Löytöretkellä toisessa maailmassa vol 1 pdf

Loytoretkillä_toisessa_maailmassa_vol_1.pdf

58,4 Mb 10.06.

Voiko oppimispelien avulla saada aikaan

- sytyttävää oppimista?
 - pystyvyyden tunnetta?
 - asioiden ymmärtämistä ja tiedon prosessointia?
 - aitoa yhdessä tekemistä ja osallistumista?
 - syväprosessointia?
 - aitoa ponnistelua?
 - myötäelämisen kykyä?
- Vai ovatko pelit vain pieniä välipaloja ja teknistä kikkailua?





OVI-hanke tarjoaa opettajille

- Linkkejä oppimisasihin

www.peda.net/polku/ovi

- Pelit on jaettu oppiaineittain ja otsikoitu koulutasoittain kansioihin
- OPS-vastaavuus
- Artikkeleita ja tutkimustuloksia oppimisasihin

Yhteystiedot

Hankkeen koordinaattori

Lauri Pirkkalainen

lauri.pirkkalainen@konnevesi.fi

Projektiasiantuntija

Petri Lounaskorpi

petri.lounaskorpi@gmail.com

Opinto-ohjaaja

Tuovi Liimatainen

tuovi.liimatainen@konnevesi.fi

Lehtori

Marika Järvikallio

marika.jarvikallio@konnevesi.fi

Lähteet

Egenfeldt-Nielsen, S. (2007) Third generation educational use of computer games. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 16 (3) 263-281.

Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. *Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurin toimijoina*. Hypermedialaboration verkkojulkaisuja 6. Tampere: Tampereen yliopiston hypermedialaboratio. Saatavilla www - muodossa: <URL: <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>>, 31.10.2011.

Gee, P. (2007) Good video games + good learning

Kankaanranta, M. & Puhakka, E. (2008). *Kohti innovatiivista tietotekniikan opetuskäyttöä. Kansainvälisen SITES 2006 -tutkimuksen tuloksia*. Jyväskylän yliopisto: Koulutuksen tutkimuslaitos.

OECCD 2010. *What students know and do: Students' performance in reading, mathematics and science. First results from PISA 2009*. Paris: OECD.

Prensky, M. (2000) *Digital game-based learning*. New York:McCraw-Hill

peda.net/polku/ovi

