



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSTYRELSEN



UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND



 Peda.net



LUONTO, LEIKKI JA DIGI –PÄIVÄT AVAJAISET 18.2.2020



Tiina Kääpä

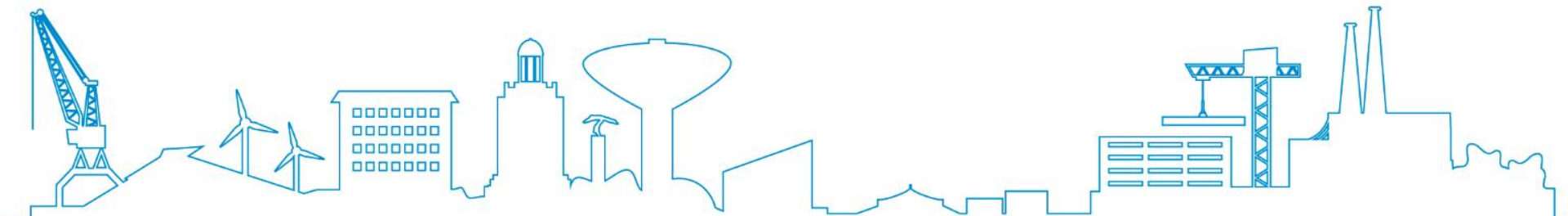
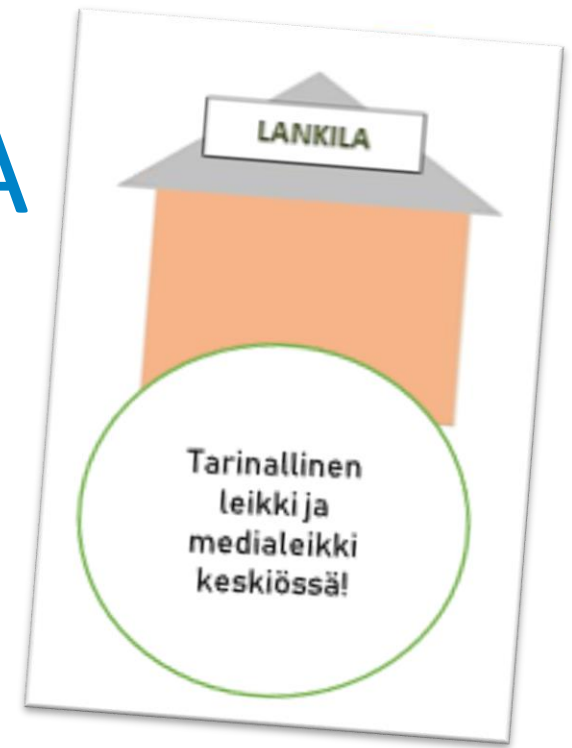


MISSÄ HUONEISSA KÄVIT ÄSKEN?



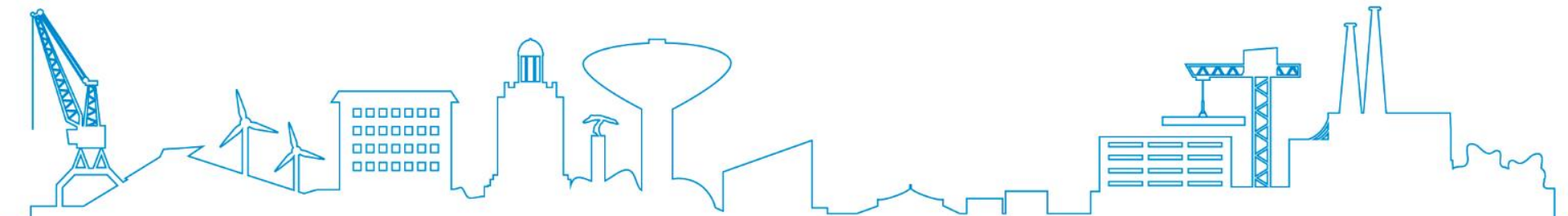
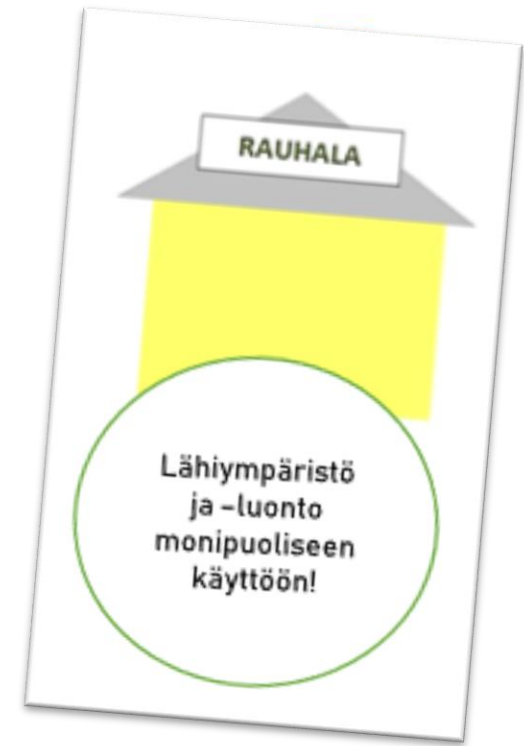
TARINAN LUMOISSA

LANKILAN PÄIVÄKOTI



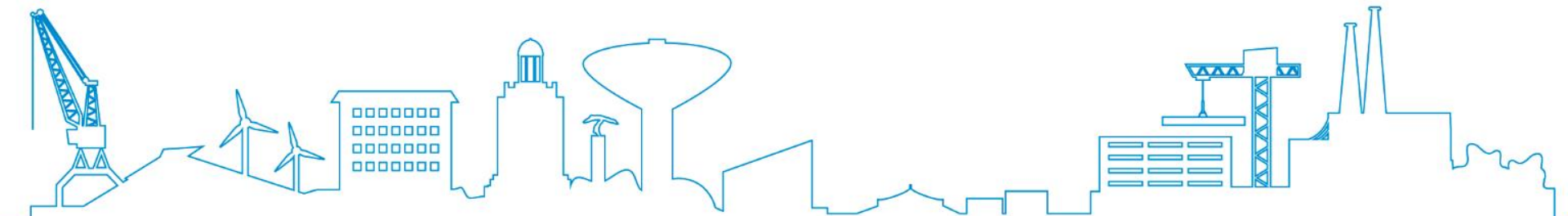
METSÄRETKI

RAUHALAN PÄIVÄKOTI



ILMIÖITÄ LABRASSA

KOTILON PÄIVÄKOTI





OPETUSHALLITUKSELTA AVUSTUS innovatiivisten oppimis- ympäristöjen kehittämiseen

LUONTO, LEIKKI JA DIGI – LASTEN OSALLISUUSVÄYLIÄ 5.6.2018 - 30.6.2020.

Uusia menetelmiä Kotkan vasun todentumiseen.

Lähiympäristö ja –luonto käyttöön!

Leikki oppimisen tapana vahvistuu ja työtavat ovat lapsia osallistavia.

Digivälineitä käytetään luontevasti.

Oppivaa yhteisöä ja asiantuntijoita hyödynnetään monipuolisesti.



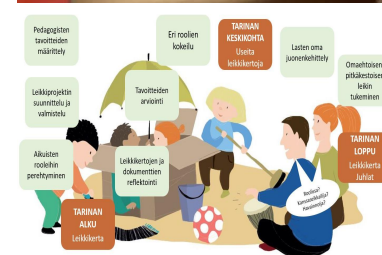
OPPIMISKÄSITYS OSAKSI TOIMINTAA

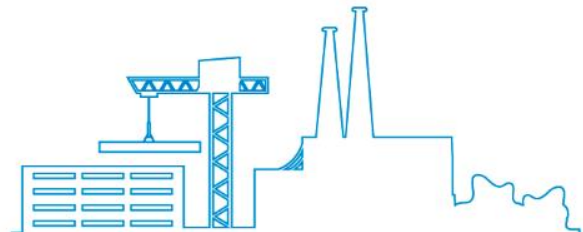


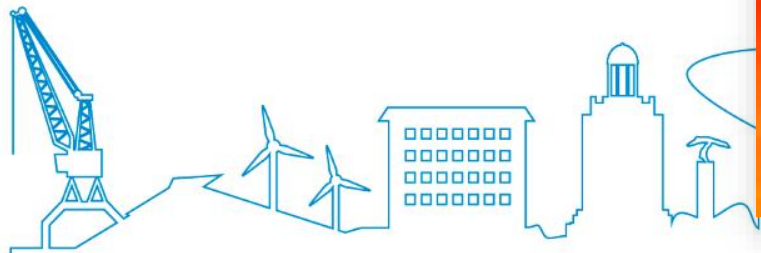
DESIGN- SUUNTAUTUNUT PEDAGOGIIKKA

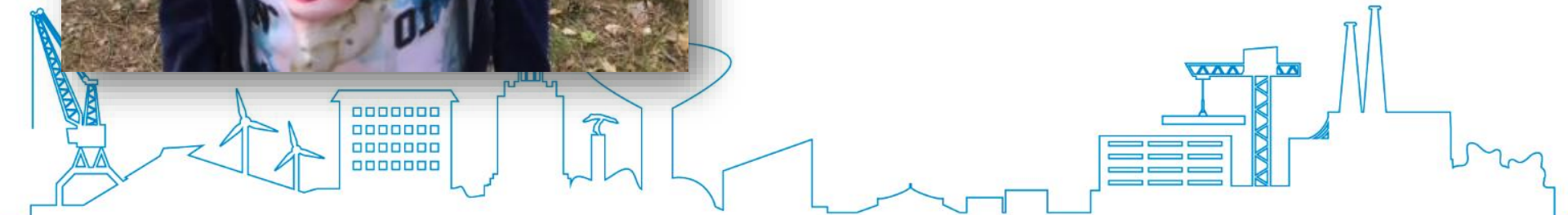


TARINALLINEN LEIKKI





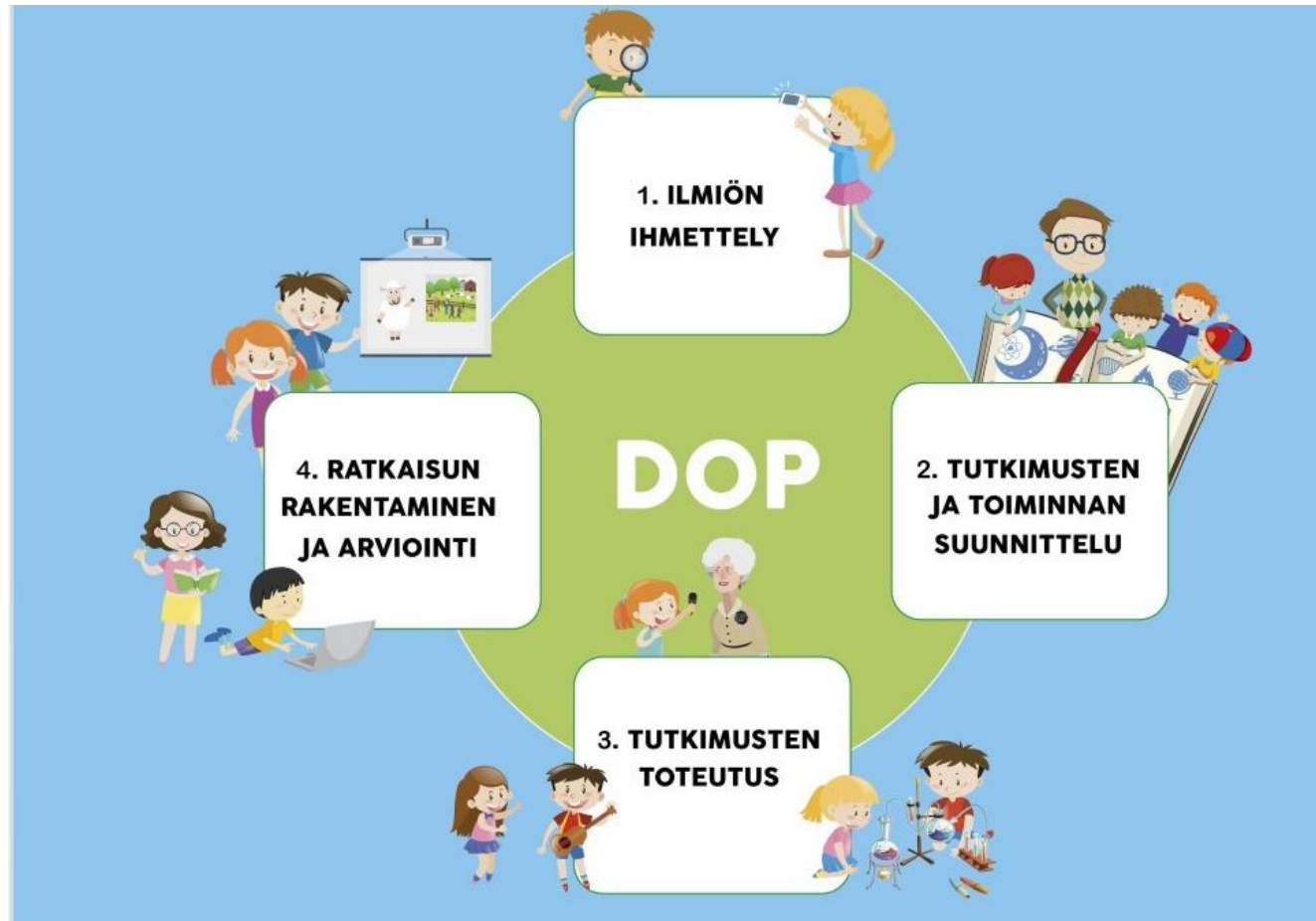






MITÄ ON DESIGN- SUUNTAUTUNUT PEDAGOGIIKKA ELI DOP?

- **Uutta! Luovaa!**
- Osallistavaa oppimista.
- **Ilmiöoppimista.**



- Osallistumista kulttuuristen käytänteiden uudistamiseen.
- Pyrkii edistämään oppijoissa tietoa ja taitoja, joita tulevaisuuden kansalaiset ja työntekijät tarvitsevat (esim. verkostoissa toimiminen).







MITÄ ON TARINALLINEN LEIKKI?

AIKUISTEN JA LASTEN JUONELLISTA YHTEISLEIKKIÄ!



Pedagogisten
tavoitteiden
määrittely

Eri roolien
kokeilu

**TARINAN
KESKIKOHTA**
Useita
leikkikertoja

Lasten oma
juonenkehittely

Omaehtoisen,
pitkäkestoisen
leikin
tukeminen

Leikkiprojektin
suunnittelu ja
valmistelu

Tavoitteiden
arviointi

Aikuisten
rooleihin
perehtyminen

Leikkikertojen ja
dokumenttien
reflektointi

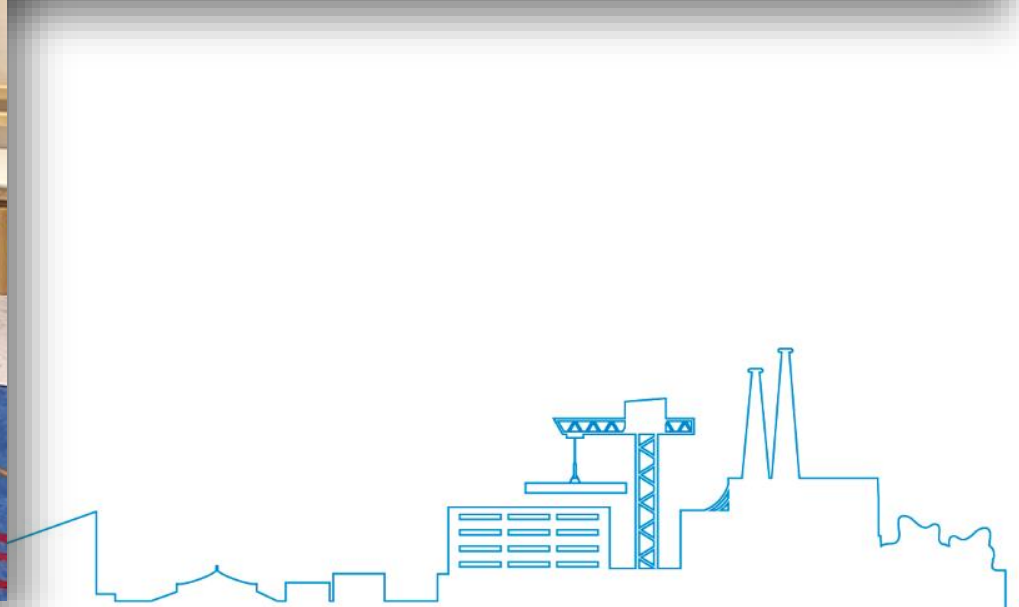
**TARINAN
ALKU**
Leikkikerta

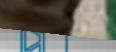
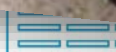
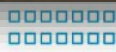
**TARINAN
LOPPU**
Leikkikerta
Juhlat

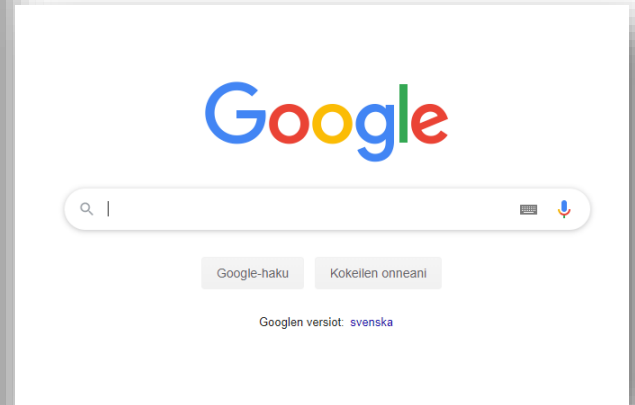
Roolissa?
Kanssaseikkailija?
Havainnoija?

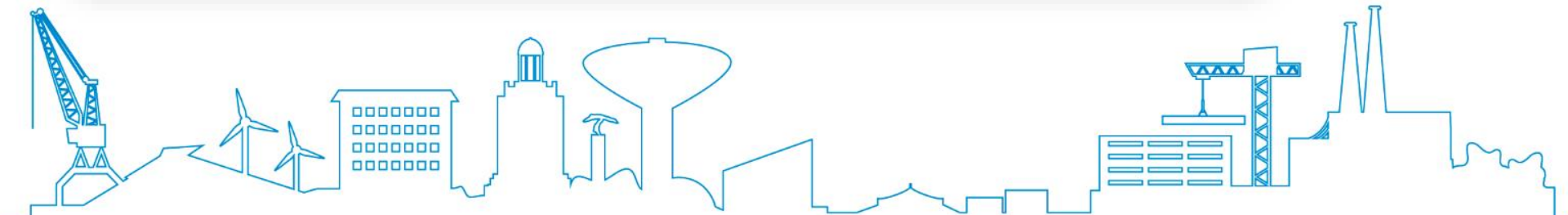


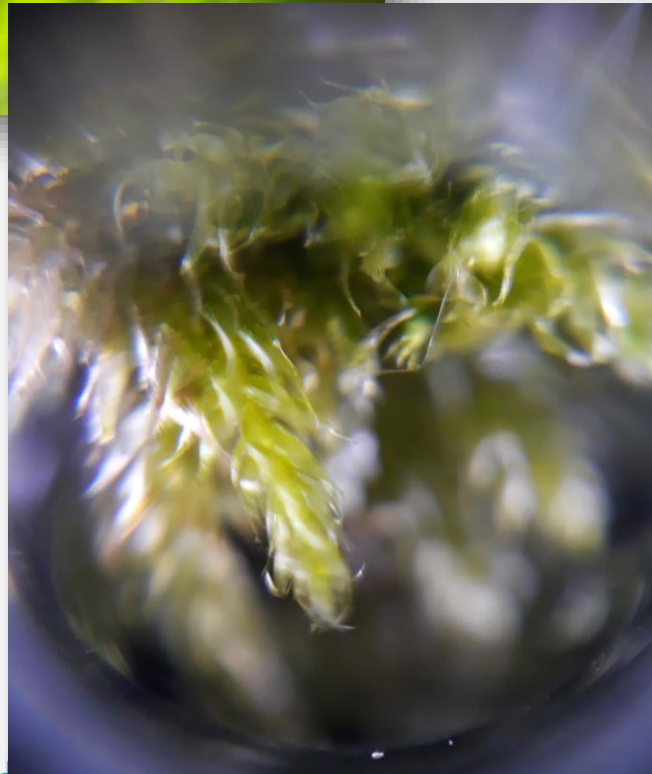
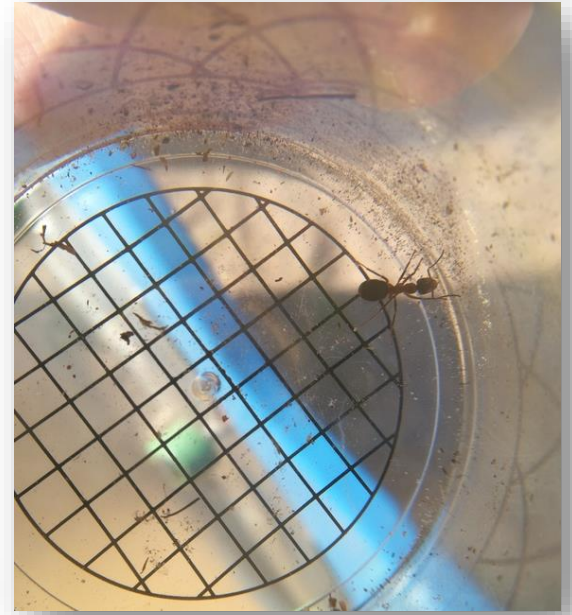


















Kiitos!

