

Pohjois-Savon perusopetuksen ja lukioiden tutoropettajien messupäivän ohjelma ja työpajojen tarkemmat sisällöt

Ma 7.10.2019, Original Sokos Hotel Puijonsarvi, Maaherrankatu 16, Kuopio
Aloitus Puikkari-tilassa

Klo 8.30-9.00 Ilmoittautuminen ja aamukahvi

Klo 9.00-10.15 Innostu, innosta ja innovoi - tulevaisuus rakennetaan yhdessä, Susanna Rahkamo

Klo 10.15-10.30 Verkostoitumista

Klo 10.30-10.45 Opetushallituksen puheenvuoro, Kimmo Koskinen ja Matti Ranta

Klo 10.45-11.15 Tutoroinnin haasteet ja mahdollisuudet -paneeli

Klo 11.15-12.15 Lounas ja kahvi, Frans & Sophie

Klo 12.15-13.45 PAJAOSUUS 1 (Eino, Leino, Lime, Renkku, Samuel, Ulrika, Puikkari)

Klo 13.45-14.15 Kahvitauko, Puikkarin aula

Klo 14.15-15.45 PAJAOSUUS 2 (Eino, Leino, Lime, Renkku, Samuel, Ulrika, Puikkari)

TYÖPAJAT 1-7, klo 12.15-13.45 (oma tietokone ja/tai iPad mukaan!):

Paja 1, klo 12.15-13.45. Toiminnallinen perehdytys opetuksen pelillistämiseen, Renkku. Koulutuksen tavoitteena on laajentaa sekä syventää opettajien ammattitaitoa opetuksen pelillistämisen avulla. Koulutus tarjoaa työkaluja opetuksen pelillistämiseen, pedagogisen ajattelun kehittymiseen ja opettajan ammatillisen roolin muutokseen. Koulutus tarjoaa uusia pedagogisia ideoita hyödyntäen pelillistä oppimista sekä pelillisiä elementtejä, uuden opetussuunnitelman hengessä. Kouluttaja: Pekka Hummelin, Siilinlahden koulu.

Paja 2, klo 12.15-13.45. Make It like RV! - Värkkäilyä Riistaveden tapaan, Lime. Miten teknologiapainotteista opetusta, värkkäilyä voi hyödyntää eri aineissa ja eri luokkatasoilla? Miten värkkäilyyn ympärille voi rakentaa vaikka uutta luovan monialaisen oppimiskokonaisuuden? Miten hyödynnetään uteliaisuutta luonnonilmiöitä ja rakennettua ympäristöä kohtaan? Millaista voi olla käsityön opetus uudessa OPS:ssa? Kuinka yhdistää luovuus, muotoilu, matematiikka ja sähköopin opiskelu?

Tule hakemaan Riistaveden teknoilijoiden vinkkejä sekä ala- että yläkouluun. Pajassa esitellään muun muassa erilaisia yksinkertaisilla/helposti saatavilla olevilla sähkökomponenteilla ja askartelutarvikkeilla tehtäviä värkkäilyjä. Saat vinkkejä miten ilmainen selainpohjainen 3D-suunnitteluohjelma Tinkercad ja 3D – tulostin soveltuvat esimerkiksi yläkoulun matematiikan, kemian, käsityön ja jopa äidinkielen opetukseen sekä oppiaine- ja luokkatasorajat ylittäviin projekteihin. Lisäksi saat ideoita, kuinka TVT-laitteet sujahtavat sujuvaksi osaksi käsityön ja kuvataiteen tunteja.

Lyhyen yhteisen osuuden jälkeen voit kokeilla erilaisia värkkäilytehtäviä tai esimerkiksi ratkaista avaruusgeometrian tehtävän Tinkercad –ohjelmalla. Tehtävien aiheena on esimerkiksi: Arjen hyötyesine, Pörriäinen, LED-kortti, Liikkuva härveli ja LED-tuikku. 3D-suunnitteluun tarvittavan Tinkercad –tunnuksen voit luoda itsellesi osoitteesta <https://www.tinkercad.com/>

Kouluttajat: Marjo Harakka ja Erno Närhi, Riistaveden koulu

Paja 3, klo 12.15-13.45. Pohjois-Savon lukioiden tutoropettajien verkostoitumispaja, Samuel.

- Esitellään hankkeessa toimivat tutoropettajat
- Hahmotetaan tutoropettajan toimenkuvaa eri lukioissa hankkeen tavoitteiden mukaisesti hakemalla vastauksia kysymyksiin:
 - Mitä haasteita vanha ja uusi LOPS tuovat tutorien toimintaan?
 - Miten näihin haasteisiin vastataan?

- Millä toimilla hankkeessa luotava yhteistyöverkosto saadaan tukemaan tutoropettajien toimintaa mahdollisimman hyvin?

Kouluttaja: Matti Lähtevänoja, Kallaveden lukio

Paja 4, klo 12.15.-13.45. Kokemuksia pelien suunnittelusta, Leino. Pajassa kerrotaan Game it Now -hankkeen mukaisesta pelinkehittämisestä. Aiheita ovat mm. yleinen ohjeistus, ryhmän jäsenten roolitus, erilaiset ohjelmointiohjelmat ja ajankäyttö. Lisäksi pajassa on 5. luokkalaisia oppilaita kertomassa omia kokemuksiaan pelintekemisestä sekä esittelemässä valmiita tuotoksia Scratch-peleistä. Kouluttajat: Anni Mönkkönen ja Tuomas Taskinen, Rajalan koulu, Esa Korhonen, Hatsalan klassillinen koulu.

Paja 5, klo 12.15.-13.45. Virtuaalitodellisuuden ja Taikalattian hyödyntäminen eri kouluasteilla, Puikkari. Pajassa pääsette tutustumaan uusimpiin virtuaalitodellisuuden ympäristöihin ja kuinka niitä voisi hyödyntää opetuksessa eri oppiaineissa. Laitteistona käytetään Oculus GO, Oculus Quest sekä HTC Vive-laitteistoja sekä niihin ladattuja sovelluksia.

Taikalattia (älylattia) on siirreltävä kokonaisuus, jolla voi heijastaa lattialle liikkeeseen reagoivan kuvan. Laitteessa on valmiina 500 sovellusta, joiden lisäksi löytyy 35 helppokäyttöistä sovelluspohjaa oman sisällön tuottamiseen. Pajassa pääset tutustumaan Taikalattian mahdollisuuksiin opetuksessa.

Lukion puolella toimivia sovelluksia ovat mm. ihmisen anatomiaa upeasti havainnollistava Organo Anatomy, sekä Googlen Earth VR, jonka matkassa päästään katsomaan maailmaa sen kaikista kolkista. Ilmiöiden havainnollistamisen lisäksi pajassa voidaan keskustella, miten VR-maailmaa voidaan käyttää myös tutkimuskäytössä sekä arvioinnissa niin, että arvioinnista tulee parhaimmillaan oppimis-, eikä testaustilanne.

Kouluttajat: Juho Laitinen, Kuopion kouluvirasto, Juuso Pyykkönen, Nilsin yhtenäiskoulu, Suvi Orasuo, Paloahon koulu, Esko Vihava, Taikalattia.fi, Riikka Salminen, Kuopion Klassillinen lukio, Samuli Brofeldt, Itä-Suomen yliopisto.

Paja 6, klo 12.15.-13.45. Musiikkiteknologia luovuuden tukena, Ulrika. Tutustutaan Garageband-sovelluksen mahdollisuuksiin omien kappaleiden tekemisessä. Soitto- tai nuotinkirjoitustaidon puuttuminen ei ole este musiikin luovalle tuottamiselle. Riittää, että osaa laskea neljään ja uskaltaa kokeilla. Tutustuminen Garageband-sovellukseen tapahtuu esimerkkien ja oman tekemisen kautta. Mikäli mahdollista, oma iPad mukaan. Kouluttaja: Tuukka Kokkonen, Jynkän koulu.

Paja 7, klo 12.15.-13.45. Micro:bit -perusteet, Eino. Työpaja on juuri oikea sinulle, joka haluat tutustua ohjelmoitaviin Micro:bit-minitietokoneisiin. Pajassa opetamme ohjelmoimaan Micro:bittejä sekä pohdimme, miten niitä voisi käyttää hyödyksi opetuksessa. Osallistujalla ei tarvitse olla aikaisempaa kokemusta Micro:bitin käytöstä. Pajassa tulee olla mukana tietokone. Kouluttaja: Sinikka Leivonen, Kuopion kouluvirasto.

KAHVITAUKO klo 13.45-14.15 (Puikkarin aulassa)

TYÖPAJAT 8-14, klo 14.15-15.45 (oma tietokone ja/tai iPad mukaan!):

Paja 8, klo 14.15.-15.45. Toiminnallinen perehdytys opetuksen pelillistämiseen, Renkku. Koulutuksen tavoitteena on laajentaa sekä syventää opettajien ammattitaitoa opetuksen pelillistämisen avulla. Koulutus tarjoaa työkaluja opetuksen pelillistämiseen, pedagogisen ajattelun kehittymiseen ja opettajan ammatillisen roolin muutokseen. Koulutus tarjoaa uusia pedagogisia ideoita hyödyntäen pelillistä oppimista sekä pelillisiä elementtejä, uuden opetussuunnitelman hengessä. Kouluttaja: Pekka Hummelin, Siilinlahden koulu.

Paja 9, klo 14.15.-15.45. Make It like RV! - Värkkäilyä Riistaveden tapaan, Lime. Miten teknologiapainotteista opetusta, värkkäilyä voi hyödyntää eri aineissa ja eri luokkatasoilla? Miten värkkäilyn ympärille voi rakentaa vaikka uutta luovan monialaisen oppimiskokonaisuuden? Miten hyödynnetään uteliaisuutta luonnonilmiöitä ja rakennettua ympäristöä kohtaan? Millaista voi olla käsityön opetus uudessa OPS:ssa? Kuinka yhdistää luovuus, muotoilu, matematiikka ja sähköopin opiskelu?

Tule hakemaan Riistaveden teknoilijoiden vinkkejä sekä ala- että yläkouluun. Pajassa esitellään muun muassa erilaisia yksinkertaisia/helposti saatavilla olevilla sähkökomponenteilla ja askartelutarvikkeilla tehtäviä värkkäilyjä. Saat vinkkejä miten ilmainen selainpohjainen 3D-suunnitteluohjelma Tinkercad ja 3D – tulostin soveltuvat esimerkiksi yläkoulun matematiikan, kemian, käsityön ja jopa äidinkielen opetukseen sekä oppiaine- ja luokkatasorajat ylittäviin projekteihin. Lisäksi saat ideoita, kuinka TVT-laitteet sujahtavat sujuvaksi osaksi käsityön ja kuvataiteen tunteja.

Lyhyen yhteisen osuuden jälkeen voit kokeilla erilaisia värkkäilytehtäviä tai esimerkiksi ratkaista avaruusgeometrian tehtävän Tinkercad –ohjelmalla. Tehtävien aiheena on esimerkiksi: Arjen hyötyesine, Pörriäinen, LED-kortti, Liikkuva härveli ja LED-tuikku. 3D-suunnitteluun tarvittavan Tinkercad –tunnuksen voit luoda itsellesi osoitteesta <https://www.tinkercad.com/>

Kouluttajat: Marjo Harakka ja Erno Närhi, Riistaveden koulu

Paja 10, klo 14.15.-15.45. Pelin ohjelmointi (Scratch), Leino. Pajan aluksi tutustutaan 4.-luokkalaisten oppilaiden tekemiin peleihin. Tämän jälkeen pelintekemiseen tutustutaan itse tehden lyhyiden harjoitusten kautta. Nykyiset 5.-luokkalaisten oppilaat ovat opastamassa pelinteon saloihin.

Millaisia pelejä voi Scratchillä tehdä helposti? / koodivertailu: tasohyppely tai vapaa liikkuvuus.

1. osa: hahmo liikkumaan.
2. osa: hahmon reagointi ympäristöön.
3. osa: yksinkertaisen pelin viimeistely.

Kouluttajat: Anni Mönkkönen ja Tuomas Taskinen, Rajalan koulu

Paja 11, klo 14.15.-15.45. Pelin ohjelmointi (Gdevelop), Ulrika. Ihan oikea tietokonepeli helposti? Gdevelop on ilmainen, oppilaan itsensä asennettavissa oleva ja kohtuullisen yksinkertainen pelintekoaikala, joka sopii yläluokille oivallisesti. Yksinkertaisessa käyttöliittymässä on omat ranskalaiset kommervenkkinsä, mutta toisaalta se taipuu elokuvamaisesta esityksestä simultaanieditointiin. Pajassa tutustutaan 2D-tasohyppelyn kautta pienen pelin tekoon. Kouluttaja: Esa Korhonen, Hatsalan klassillinen koulu

Paja 12, klo 14.15.-15.45. Virtuaalitodellisuuden ja Taikalattian hyödyntäminen eri kouluasteilla, Puikkari. Pajassa pääsette tutustumaan uusimpiin virtuaalitodellisuuden ympäristöihin ja kuinka niitä voisi hyödyntää opetuksessa eri oppiaineissa. Laitteistona käytetään Oculus GO, Oculus Quest sekä HTC Vive-laitteistoja sekä niihin ladattuja sovelluksia.

Taikalattia (älylattia) on siirreltävä kokonaisuus, jolla voi heijastaa lattialle liikkeeseen reagoivan kuvan. Laitteessa on valmiina 500 sovellusta, joiden lisäksi löytyy 35. helppokäyttöistä sovelluspohjaa oman sisällön tuottamiseen. Pajassa pääsette tutustumaan Taikalattian mahdollisuuksiin opetuksessa.

Lukion puolella toimivia sovelluksia ovat mm. ihmisen anatomiaa upeasti havainnollistava Organo Anatomy, sekä Googlen Earth VR, jonka matkassa päästään katsomaan maailmaa sen kaikista kolkista. Ilmiöiden havainnollistamisen lisäksi pajassa voidaan keskustella, miten VR-maailmaa voidaan käyttää

myös tutkimuskäytössä sekä arvioinnissa niin, että arvioinnista tulee parhaimmillaan oppimis-, eikä testaustilanne.

Kouluttajat: Juho Laitinen, Kuopion kouluvirasto, Juuso Pyykkönen, Nilsin yhtenäiskoulu, Suvi Orasuo, Paloahon koulu, Esko Vihava, Taikalattia.fi, Riikka Salminen, Kuopion Klassillinen lukio, Samuli Brofeldt, Itä-Suomen yliopisto.

Paja 13, klo 14.15.-15.45. Micro:bit, jatkokurssi, Eino. Työpaja sopii sinulle, jolla on jo hieman kokemusta Micro:bittien ohjelmoinnista. Pajassa syvennetään Micro:bittien ohjelmointia osana opetusta. Osallistujilla tulee olla kokemusta Micro:bitin käytöstä. Pajassa tulee olla mukana tietokone. Kouluttaja: Sinikka Leivonen, Kuopion kouluvirasto

Paja 14, klo 14.15.-15.45. Miten Teams voi toimia apuna oppijalähtöisen lähestymistavan hyödyntämisessä kurssin toteuttamisessa? Samuel. Esimerkkinä hyväksi todettuja käytänteitä lukion maailmasta. Käytänteet sovellettavissa myös peruskouluun. Kouluttaja: Matti Lähtevänoja, Kallaveden lukio