

Elinikäinen
oppiminen,
kielenoppiminen
moninaisissa
ympäristöissä

Puhutko pythonia?

entä java scriptiä tai rubyä?



Pelit =

~~Audiovisuaalisuus
Tietotekniikka~~

- * Rakenne
- * Mekaniikka
- * Säännöt
- * Roolit
- * Tavoitteet
- * Lyhyen ja pitkän aikavälin palkitseminen
- * Tasolta toiselle eteneminen
- * Statuksen saavuttaminen
- * Kilpailu paremmuudesta
- * Tiettyjen asioiden tekeminen tietyssä hetkessä
- * Yllätykset, epävarmuus
- * Haasteet
- * Välitön palaute

10 % mitä lukee
20% mitä kuulee

määrittele
kuvaile
listaa
selitä

demoile
sovella
harjoita

30% mitä näkee
50% mitä näkee & kuulee

70% mitä näkee ja kirjoittaa
90% mitä tekee

analysoi
määrittele
luo
arvioi

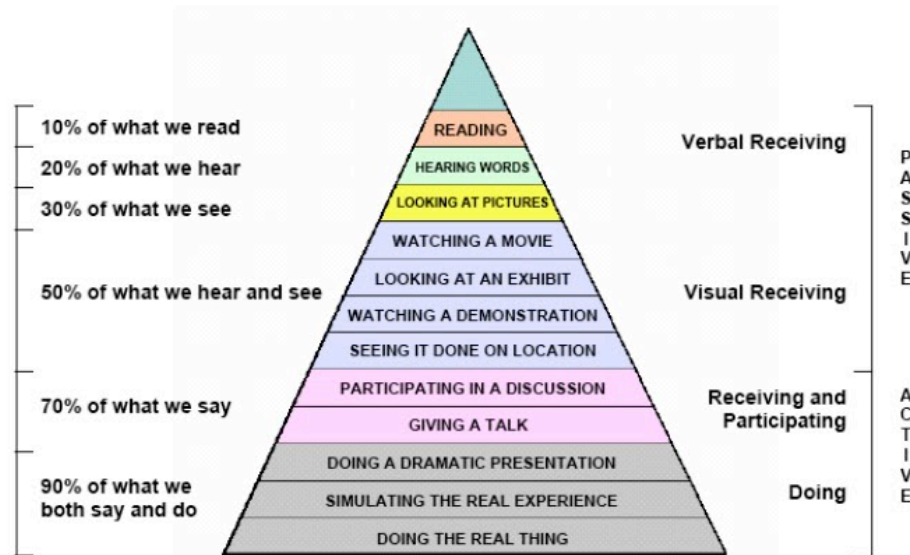




CONE OF LEARNING

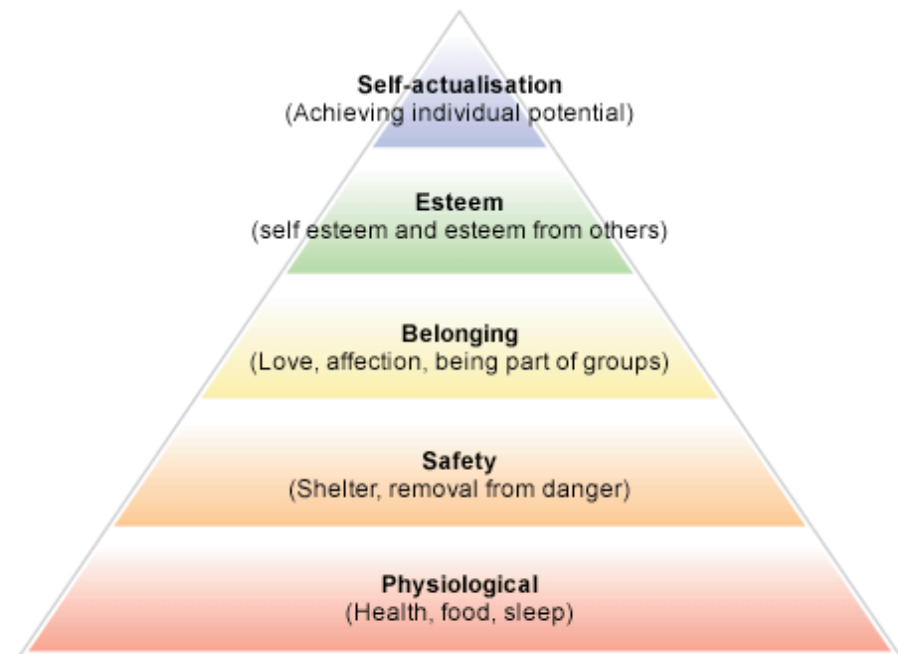
WE TEND TO REMEMBER OUR LEVEL OF INVOLVEMENT

(developed and revised by Bruce Hyland from material by Edgar Dale)



Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd Edition). Holt, Rinehart, and Winston (1969).

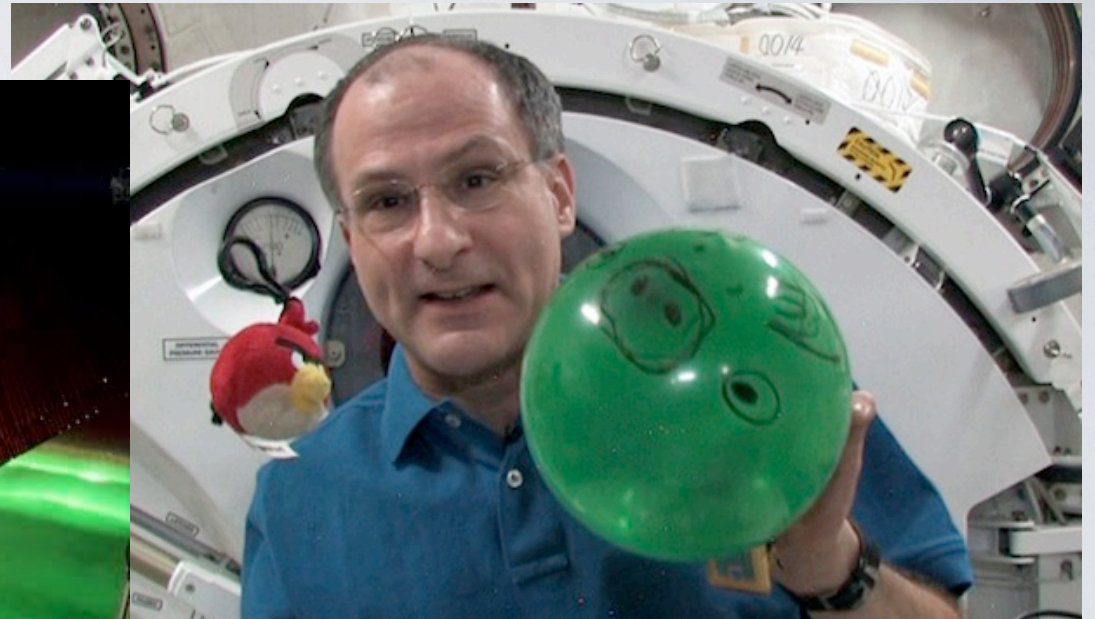
Maslow's Hierarchy of needs (or pyramid of needs)



Miettimisen aiheita

1. Lasten ja nuorten arki on digitaalista, viihdepainotteista
2. Lapset ja nuoret eivät ymmärrä opetuksen ja arjen yhteyttä
3. Peleissä asiat voi tehdä toisin, erilaisia oikeita vastauksia
4. Peleillä voi tehdä muutosta
5. Oppimisen eritahtisuuden ja erilaisuuden tasoittaminen
6. Yhteisöllinen tekeminen, tekemällä oppiminen
7. Mahdollisuus vaikuttaa, saavuttaa ja saada valmiiksi
8. “Outside the box” ajattelu
9. Tekniikka ei riitä, tarvitaan sydän ja moottori

Miettimisen aiheita



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
7. Itä randomisuus vaikuttaa, säävattaa ja saada valmiiksi
8. "Outside the box" ajattelu
9. Tekniikka ei riitä, tarvitaan sydän ja moottori

