

Pilkahduksia - Immersiivinen oppimisympäristö YTO-opinnoissa, Perusteista poluille -hanke

Ryhmäkeskustelulle on varattu aikaa klo 9.20–9.40

MIIA LEHTONEN 21.09.2021 08.20

Työskentelyn ohjeistus

- Pidetään kamerat päällä.
- Kerro oma nimesi, ja mistä organisaatiosta tulet
- Sopikaa,
 - kuka toimii kirjurina / kirjoittavatko kaikki muistiinpanoja Padlettiin?
 - kuka esittelee pienryhmän keskustelujen nostot
- Jaa omat vinkkisi!

Ammatillisessa erityisoppilaitoksessa polut ovat pääsääntöisesti yksilöllisiä, jotka rakennetaan moniammatillisesti opiskelijan kykyjen ja tuen tarpeen mukaan.

EduFutura yhteistyö, Gradiasta JAMKiin-korkeakoulupolkuopinnot (30 op + 10 p). Mahdollisuus tehdä myös yksittäisiä opintoja.

Kysymys 1:

Mitä ajatuksia esitys herätti?

Kirjaa vastauksesi muotoon:

Ryhmä 1: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Uusien välineiden ja menetelmien käyttöönotto vaatii opettajalta paljon resursseja. Toisaalta kun materiaalia on saatu tuotettua, siitä on hyötyä jatkossa.

Kysymys 2:

Miten teidän oppilaitoksessanne hyödynnetään pelillisyyttä? Entä virtuaalisia (VR) ja lisätyn todellisuuden (AR) oppimisympäristöjä?

Kirjaa vastauksesi muotoon:

Ryhmä 1: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Digikehittämisen tiimi on käynyt esittelemässä välineitä opettajille, mutta opetuksessa ei ole ollut omassa toimipisteessä käytössä.

Polkuja-hanke / Turun ammatti-instituutti | Kehittäjäopettaja Juha Pusa

Matematiikan opetus työissa, hyödynnetty CTRL Realityn 360 alustaa

ViSu-hanke | Turun ammatti-instituutti

Koululaiva Bore, avoimet ja opiskelijoille suunnatut AR sisällöt. Toteutettu CTRL Realityn kanssa

Kysymys 3:

Mitkä ovat näiden oppimisympäristöjen hyödyt? Entä mahdolliset haitat?

Kirjaa vastauksesi muotoon:

Ryhmä 1: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Peli voi "imaista" opiskelijan mukaansa. Tämä on oppimisen näkökulmasta positiivista, mutta voi viedä myös mukanaan aiheen ulkopuolelle ja on vaikeasti hallittavissa. Opettajan rooli korostuu.

Osa opiskelijoista ei halua edes kokeilla VR-laseja, kokee ne ahdistaviksi ja pelottaviksi.

※※※※※