



Rajoja ylittävä uusi oppiminen

Kuntamarkkinat, 14. syyskuuta 2017, Helsinki

Kirsi Hyytinen, VTT Technical Research Centre of Finland
Marja Toivonen, Aalto yliopisto





**Digitalisaatio opetuksessa ei tarkoita
yksinomaan uusia laitteita ja
aplikaatioita**

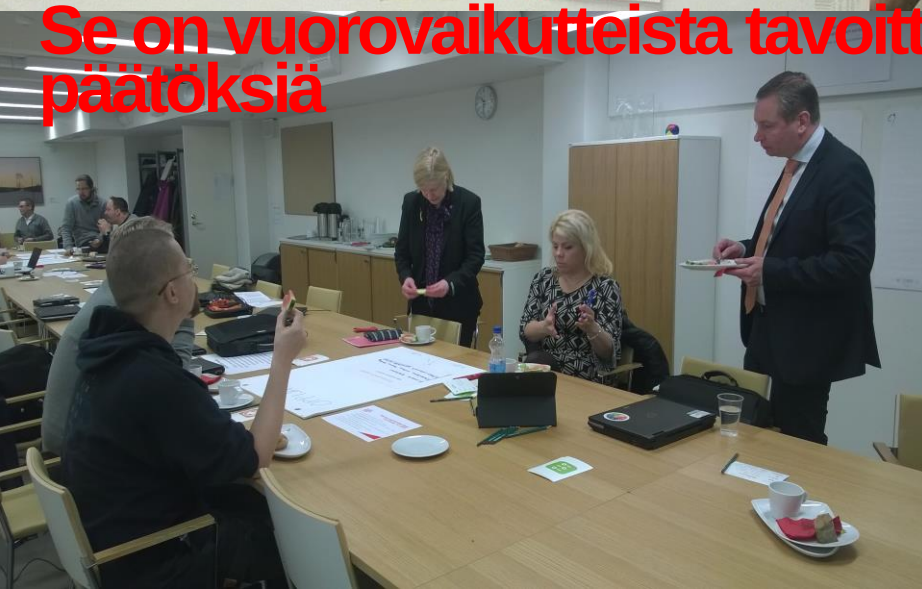
Visioaihiö 2025, Vantaalla...

Oppijat ~~harjoittelevat~~ ovat aktiivisia,
vuorovaikutteisia toimijoita. Yhteistyön
tiedon rakentaminen ~~on keskeistä~~ *toimittu yhteistyössä*
~~ja yhteisissä~~ *ja yhteisissä*
~~työparistuu~~ *työparistuu* ~~suurella osin myös~~
~~informaation oppimiseen, kukaan~~ *informaation oppimiseen, kukaan*
~~ei kukaan~~ *ei kukaan* ~~kirjasto~~ *kirjasto*
~~muokkaa~~ *muokkaa* ~~työparistuu~~ *työparistuu*
~~työparistuu~~ *työparistuu* ~~työparistuu~~ *työparistuu*
Oppimisympäristö mahdollistavat aktiivisen
yhteistyön koulun ulkopuolisten
asiantuntijoiden ja yhteisöjen kanssa.

- Hallinon määrittäminen: regressio + aktiivinen kysely



Se on vuorovaikutteista tavoitteenasettelua ja yhdessä tehtyjä päätöksiä



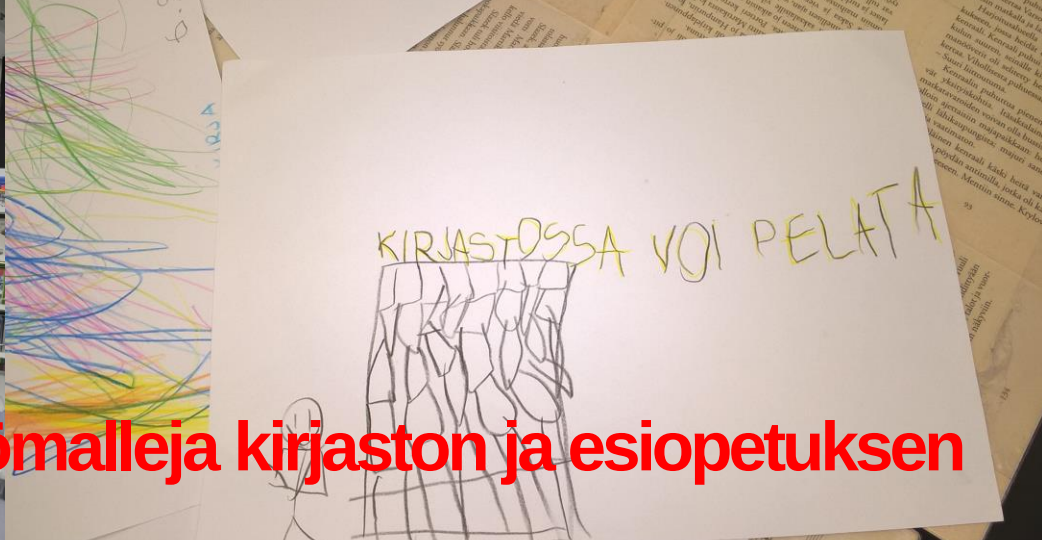


Se on uudenlaisia arjen käytäntöjä niin oppimisessä kuin opettamisessakin

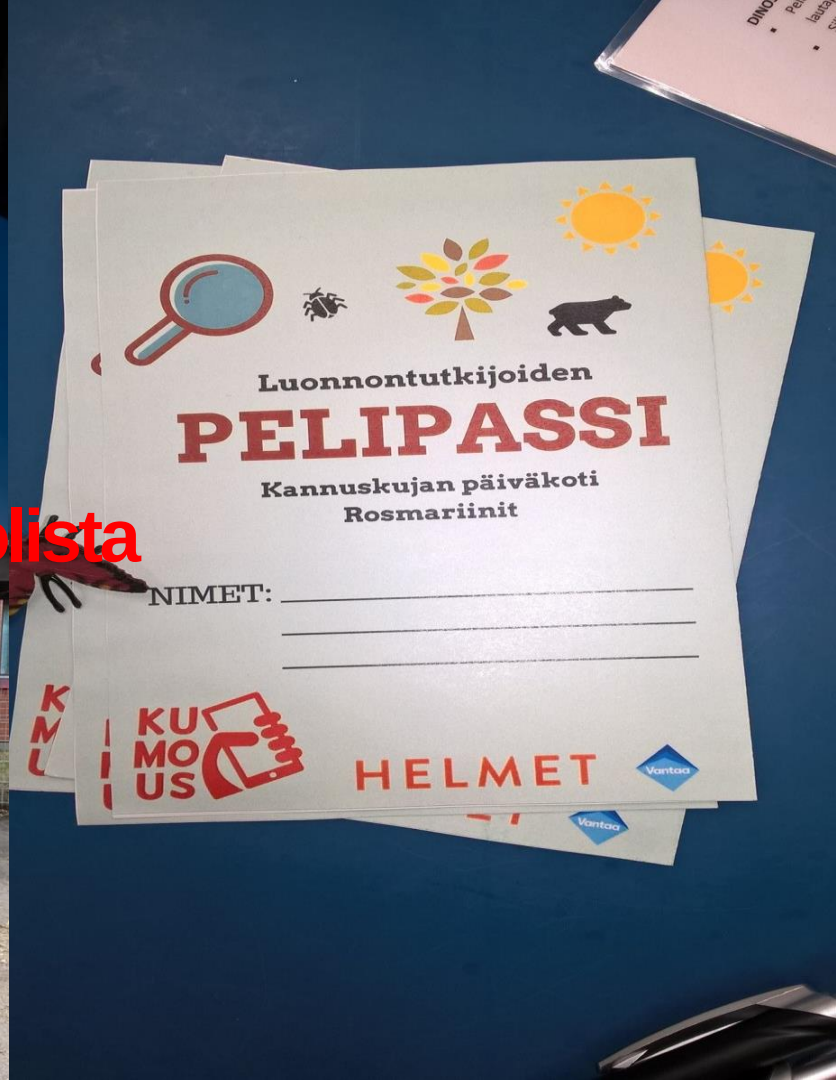




Se on uudenlaisia yhteistyömalleja kirjaston ja esiopetuksen kesken



Se on pelillisen ajattelun monipuolista kehittämistä



Kokeilun toteutuksesta saadut kokemukset

1/2

Uudenlaiset arjen käytännöt oppimisessa ja opettamisessa:

- Esiopetuksen muutos ei ole liturgiaa: opettajilla ammattitaitoa yhdistää joustavuus ja eteneminen kohti päämäärää -hypätä uuteen ja lähteä viemään ops:n tavoitteita innostuneina arjen käytäntöihin
- Ideat kehittyvät yhdessä tehden
- Opettajilla langat käsissään; lapset suuntaavat ja vaikuttavat aktiivisesti oppimisen sisältöihin

Uudenlaiset yhteistyön mallit kirjaston ja esiopetuksen kesken:

- ”Eskari ollut etuoikeutettu” ja saanut paljon kirjastolta (toimitila, pelillisuus, ilmiölähtöisen oppimisen tuki...)
- Uudenlainen aktiivinen yhdessä tekeminen edellyttää kirjastolta paljon resursseja → Peda-tiimin potentiaali kirjaston resurssina
- Kirjaston rooli yhteiskunnassa: ”where education fails, library comes in”; kaikille avoin tila, tasavertaisuutta ja osallisuutta tukeva

Kokeilun toteutuksesta saadut kokemukset

2/2

Pelillinen ajattelu:

- Lapsille luontevaa: eivät tee eroa digitaalisen ja perinteisten pelien välillä vaan yhdistävät kehollisia, aistimellisia, toiminnallisia ulottuvuuksia
- Pelillisen ajattelun kehittäminen ei ole välineisiin sidottua (huomioitava esim. resuppuutteessa) pelillistä ajattelua voidaan toteuttaa ja kehittää monella eri tavalla
- Pelillisuus mahdollistaa loogisen ajattelun kehittymisen myös arjen askareissa

Mallin monistaminen ja skaalaaminen

- Kokeilujen oppien pohjalta on tehty malli, joka toimii MAHDOLLISTAJANA yhteistyölle; vuorovaikutuksen tueksi ja yhteisten ratkaisujen löytämiseksi
- Mallissa kuvataan yhteistyön yleiset periaatteet: projektityö, yhteistyö eskarin ja kirjaston kesken + muut kumppanit
- Alueiden erilaiset todellisuudet: erilaiset vaihtoehdot, joita voidaan räätälöidä soveltaa eri (resurssi)tilanteisiin ja toimintaympäristöihin

