

DIGIOPEKSI SYKSY 2016

TALLENNA OMALLA NIMELLÄSI KOPIO TÄSTÄ JA TÄYTÄ SUUNNITELMA (TIEDOSTO/TALLENNA KOPIONA - FILE /MAKE A COPY/NIMEÄ OMA NIMI)

- Jaa suunnitelmasi muokkausoikeudella (jukka.niinimaki@gmail.com)
- Jaa suunnitelmasi myös linkin kautta katseluoikeudella yhteisessä FB tai Slack ryhmässä
- Mieti erityisesti oppimistehtäviä ja niiden ohjausta digitaalisten työvälineiden avulla
- Kronologinen oppimisprosessin kuvaus =oppimistehtävät kronologisessa järjestyksessä.

Digitaalisen opintokokonaisuuden toteutussuunnitelma (Pedagoginen käsikirjoitus)	
VAIHE I. Opintokokonaisuuden taustatiedot	
Oma nimi:	HANNA KIIRAS, HELENA KETONEN, NORA LAINEA
Mikä on opintokokonaisuuden nimi ja laajuus (ov / op, tuntimäärä) (opiskelijoille opiskeluun varattu keskimääräinen tuntimäärä 1 ov = 40 h / 1op = 26,7 h)	Tämä ns. retkipeli on osa Asiakaspalvelun tutkinnon osaa. Tämän tehtävän tavoitteena on, että opiskelija tutustuu retken aikana kauppojen toimintaympäristöön sekä kilpailuun. Ennen retkeä opiskelija kartoittaa tietyn alueen käyttäen internet:iä. Tämän jälkeen "jalkaudutaan" johonkin sopivaan paikkaan tekemään havainnointia sekä sometehtäviä. Tavoitteena olisi, että kaikki ohjeet ja retken tuotokset ovat digitaalisessa muodossa. Opetustunteina tämän retken valmisteluun (tehtäviin koululla), itse retkeen ja tulosten purkamiseen menee noin 8-16 opetustuntia.
Kuvasi opiskelijoiden taustoja (ikä, aiempi osaaminen, ryhmän heterogeenisyys, verkko-oppimisvalmiudet):	Opiskelijat ovat suuremmalti osin 15-17-vuotiaita peruskoulun juuri lopettaneita. Heidän älykännykän käyttönsä on luontevaa, joten siitä näkökohdasta itse retkellä luettavien tehtävien ja niiden tekeminen ei liene ongelma.
Mitkä ovat opintokokonaisuuden tavoitteet ja teemat, tiivistetysti.	Toimintaympäristö Kilpailu Differointi Vähittäiskauppa Kuluttajansuoja vähittäiskaupassa
VAIHE II. Digitaalisia välineitä ja/tai verkkoa hyödyntävä toteutustapa.	
Miten haluat aktivoida oppimista digitaalisesti? esim. -Työssäoppimisen ohjaus -Oppimispelejä/polku -Simulaatio esim.lähiopetuksen tukena,monimuoto-opetusta kokonaan verkko-opiskeluna ohjautusti tai itseopiskeluna tms).	Tässä toimintaympäristöretkessä kaikki tehtävät ja tuotokset pyritään keräämään digitaalisesti. Vähittäiskaupan toimintaympäristön teoria ja retken ohjeet löytyvät "kotipesästä", joka toteutetaan Google sites:nä. Tähän tulee kalvot teoriasta, muuta teoriaa tukevaa materiaalia sekä aloitustehtävä. Itse retkellä opiskelijat avaavat kännykällään retkipeliehtäviä, jotka ovat teoriaan perustuvaa tarkkailua ja havainnointia sekä kuvien ja videoiden tekemistä.

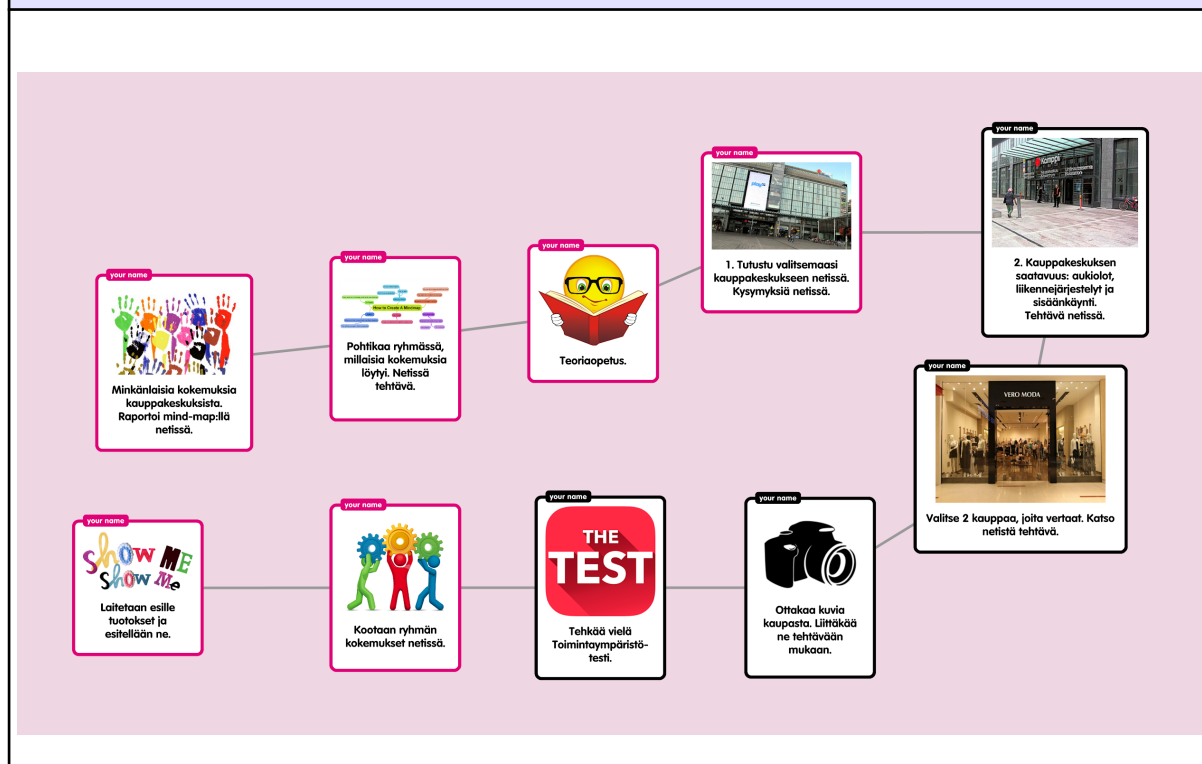
	Kotiin palattua opiskelijat työstävät tehtävien perusteella esityksen haluamallaan digitaalisella työkalulla.
Mitä lisäarvoa toteutustapasi tuo oppimiseen?	Kännykkä on erottamaton osa nykynuorisoa ja heidän ajankäyttöä. Voisiko motivaatio lisääntyä, kun itse tehtävä on jo mobiilisti saatavilla? Koulu säästää tässä myös, sillä tehtävät ovat digitaalisessa muodossa. Tämän lisäksi opiskelijat unohtelevat tai hävittävät tehtäväpapereita, joten digitaalisessa muodossa ne ovat aina saatavilla. Opiskelijat kaipaavat uutta ja digitaalinen toimintaympäristöretki voisi olla sellainen.
Millaista oppimisympäristöä käytät? Työvälineet ja/tai verkkoympäristöt? Avoimuus?	Suljettu ympäristö Google Sites Tehtävien toteutuksesta ei ole vielä tietoa, millä työvälineillä se tehtäisiin.
Miten opintoihin varattu tuntimäärä jakaantuu opiskelijalle (lähiopetusta luokassa / työsalissa, itsenäistä opiskelua, ohjattua opiskelua verkossa):	Luokassa ohjattuna noin 6-8 opetustuntia, mutta tällöinkin työskennellään digitaalisesti. Retkellä itsenäisesti ryhmässä 6-8 tuntia.

VAIHE III. Opintokokonaisuuden oppimisprosessi oppimistehtävien avulla kuvattuna

Oppimistehtävä -nimi/teema -aika/kesto(tunnit) (Kuvaa tehtävät tarvittaessa lähi-etä-lähi....)	Tehtävän palautus: -verkko tai digityökalu (vai lähiopetuksessa) -palautusaika -oppimateriaali	Arviointi ja ohjaus: - vertaisarviointi/palaute - ohjaajan palaute - itsearviointi - muuta ?	-opettajan toiminta verkossa/lähiopetuksessa -opiskelijan toiminta verkossa /lähiopetuksessa ?
Toimintaympäristön teoria	Testi Fronterissa	Testipisteet	★ Opettaja on jo luonut testin Fronteriin. ★ Opiskelija tekee testin Fronterissa.
Ryhmittäminen Ennakkotehtävä valitusta toimintaympäristöstä	Palautetaan tuntien jälkeen Google sites:lle ryhmän kansioon	Ei arvioida	Opiskelijat luovat oman ryhmän Google sites:lle. Opettaja tekee tehtävän Google site:lle Opiskelijat keräävät tietoa ennakkotehtävään Internet:stä digitaalisessa muodossa.
Toimintaympäristöön luotu tehtävä	Palautetaan Google site:lle	Ei arvioida	Opettaja luo tehtävän sometyökaluilla Opiskelijat tekevät tehtävän retkellä ottaen valokuvia, tehden videoita ja kirjoittaen muistiinpanoja.

Kuluttajasuojalaki-tehtävä	Palautetaan Google site:lle	Arvioidaan	Tehtävän luominen sometyökaluilla
Toimintaympäristöretken esityksen kokoaminen	Palautetaan Google site:lle	Arvioidaan	Opettaja tekee tehtävän Google site:lle. Näytetään eri tapoja tehdä esitystä. Opiskelijat tekevät esityksen työkaluilla, jotka he ovat itse valinneet.
Itse esitykset ja parhaan esityksen valinta	ei palauteta	Arvioidaan vertaisarviona	

TUO TÄHÄN KUVAAJA OPPIMISPROSESSISTA



http://prezi.com/j0ajj6cvnlia/?utm_campaign=share&utm_medium=copy

