

ITK2019 ESITYKSIÄ:



Workshopit

1. Valtakunnallinen tutoropettajapäivä
2. Avoimet oppimateriaalit jatkuvan opiskelun tukena
3. Etäopiskelua ja luentojen tallennusta
4. Let's make an EduGame
5. Lyfta: Immersiivisiä oppimiskokemuksia ympäri maailmaa
6. Microsoft Teams-workshop
7. Miten interaktiivisten kuvien luominen kehittää monilukutaitoa ja tieto- ja viestintäteknologista osaamista?
8. Mobiilivideotyöpaja
9. Monialaista ja Innovatiivista Makeria Micro:bitillä
10. Ohjelmoinnin perusteet lukiossa ja yläkoulussa
11. Onnistunut oppilaitosrakennushanke
12. Pelillisen tarinankerrontamenetelmän workshop
13. STEAM-opinpolku
14. Taitopainotteinen ja digitaalinen kulttuuriperinnön opettaminen
15. Tutkijoiden kevätkoulu
16. Tutkivaa oppimista Go-Lab-verkko-oppimisympäristössä
17. ViLLE - Sähköinen opintopolku opettajan arkeen
18. Voiko turvallista pyöräilyä harjoitella digitaalisessa oppimisympäristössä?

Areenat

1. Tilat ja oppiminen
2. Muutoksen johtaminen
3. Oppimisanalytiikka ja tekoöly
4. XR-VR-robotiikka oppimisessa
5. Yhteiskehittäminen ja muotoiluajattelu
6. Syväoppiminen
7. KV-näkemyksiä oppimisesta

Toimintasessiot

1. Flippaamisella mahdollisuus muutokseen
2. Virtuaalitodellisuutta (VR) vauvasta vaariin
3. Ideoita nettilukutaitojen opettamiseen - kokemuksia opetuskokeiluista
4. Innostu ilmiöoppimisesta - kokeile käytännössä
5. Tutoropettajatoiminta koulu yhteisön muutosagenttina
6. Immersiiviset ilmiöt - 360 ja VR osana oppimista
7. Virtuaalilaboratorio luonnontieteiden opiskeluun

Foorumit

1. Fillarilla - polkupyöräkasvatuksen oppimisympäristö ja virtuaalilasit
2. Voiko robotti opettaa? - Sosiaalisten robottien mahdollisuudet kielen ja vuorovaikutustaitojen oppimisessa
3. Tekoälyä hyödyntävät kirjjasuosittelijat palvelevat Helsingin keskustakirjasto Oodissa
4. Mullistaako oppimisanalytiikka matematiikan opetuksen?
5. "Hei, me minetetään!" - kohti luovaa yhteisöllistä oppimista
6. Pelillinen tarinankerronta opetuksessa
7. Tuettua verkko-opetusta erityistilanteissa
8. Itse tehty digi
9. Seeing beyond tomorrow: innovation and emerging practices in teacher professional learning
10. Future Classroom Lab - tulevaisuuden oppimisen vyöhykkeet
11. Oppimisanalytiikkaa lukion matikan dynaamisilla oppimispoluilla
12. Digiajan oppilaat - valmiina muutokseen?
13. Tarvitaanko enää verkko-ohjaajia - kokemuksia chattiboteista
14. Simulaatiot tehostavat ammatin oppimista
15. Ammattikorkeakoulun opinnäytetyöseminaarin uudistaminen ja digitalisointi
16. Digiteknikka mahdollistaa musiikinopetuksen uudistamisen: MUSAOPE MUUTTUU KANTTORISTA KOUTSIKSI
17. Lukio muuttaa kaupakeskukseen
18. Kehittäjäopettajuuteen tukea koulutuksesta ja verkostosta
19. Miljoonan suomalaisen uudelleen kouluttaminen ei onnistu ilman tekoälyä
20. Digitaalinen peruskoulu - rehtorit koulun digitaaliprosessin johtajina ja opettajat sen toteuttajina
21. Digityökaluilla tehoa osaamisen kehittämiseen!
22. Lukiolaiset teknologian innostajina - Eskarin ROBO-päivä
23. Digitaalinen saavutettavuus ja opiskelijan osallisuus – miten korkeakoulujen sähköisten järjestelmien käytettävyyttä voisi parantaa?
24. Make steaming progress
25. Näkökulmia digitalisoituvan pedagogiikan johtamiseen korkeakouluissa: strategian, toimintakulttuurin ja osaamisen johtaminen
26. Opiskelijan tunnistaminen ja arviointi digitaalisissa oppimisympäristöissä – uudet mahdollisuudet
27. AMK-verkkotutkinnon suunnittelu ja toteutus – muutostarpeet, kokemuksia ja vinkkejä

28. Lukion kurssija verkko-opintoina
29. Vanhan luokkatilan uudistaminen uudenlaiseksi oppimisympäristöksi ja kokeilutilaksi
30. Testattua tietoa lukiolaisten tiedonhaun sekä lähteiden luotettavuusarvioinnin ja argumentaatioanalyysin taidoista
31. Oppilaat ohjelmoivat monialaisen oppimiskokonaisuuden web-sovellukseksi
32. Minä tutkijana, minä keksijänä
33. MOKia ja onnistumisia
34. Valmistuva opettaja suoraan digitutoriksi?
35. Lisätty todellisuus ammatillisessa koulutuksessa
36. Papert ja Resnick: Teknologian pedagogiset ydinajatuksat MIT:stä
37. Oppilaiden TVT-taidot näkyviksi osaamismerkkien avulla
38. Oppimisanalytiikka opettajan työvälineeksi
39. Yhteiskäyttöinen EXAM osana korkeakoulujen opetusyhteistyötä
40. OpenDigi – Kehittäjäyhteisön toimintamalli
41. SometaDuuniin-MOOCista apua uravalmennukseen!
42. Peruskoulun oppilaiden itseohjatun oppimisen osaaminen suhteessa tablettien käyttöön ja pedagogiikkaan
43. Edukata: Koulun muutosjohtaminen osallistavalla muotoilulla
44. Digital School of Europe-tiekartta koulun digitaalisuuden kehittämisessä
45. Ilmiömäiset agentit – digitaalinen osaaminen alkuopetuksessa
46. Science in English -kurssi
47. Tekijänoikeudet muuttuvassa opetuksessa
48. Viisautta verkkoon Medialukutaidon työkalupakilla
49. Uudet tilat - uusi pedagogiikka?
50. Luovaa STEAM oppimista Värkkäämössä
51. Oppimisanalytiikkaa opiskelijoiden silmin
52. Aivot - yhdessä käyttöön, Tampereen kaupunkiseudun 3.-6.luokan ympäristöopin digitaalinen oppimateriaali
53. Osallisuutta ja yhteisöllisyyttä kulttuuriperintökasvatukseen
54. Digiä ummikoille – oppimisen etenemisen seuranta raksalla
55. Svebinar - kv-hanke muutoksen mahdollistajana
56. Ilmiölähtöinen oppiminen laajennetun todellisuuden oppimisympäristöissä (XR)
57. Tulevien opettajien TVT-taitojen osaamispolku
58. 1:1 pedagogiikka lukiossa - historia, nykytilanne ja tulevaisuus
59. Robotit, tekoäly vai virtuaalilasit- Mitä innovatiivisia teknologioita koulujen kannattaa hankkia?
60. Mysteerikoulu
61. Lukiolaiset virtuaalitodellisuuden sisällöntuottajina
62. UMI-teknologiat STEM-opetuksessa
63. Esteettömyyttä vahvistamassa: Virtuaalitodellisuus ja 360-kuvaus autismikirjon henkilön arjen tukena
64. Uuden ajan Digikeskus kannustaa osaamisen kehittämiseen
65. Vahva lukukäsitys ja lisää innostusta ja osallistamista alkuopetuksen matematiikkaan pelillistämällä ja tarinankerronnalla
66. Digistarttikokeilut ammattikorkeakouluissa - miten sujuivat?
67. Erityistä tukea tarvitsevat nuoret digin käyttäjinä

68. Miten lisätty todellisuus taipuu oppilashuollon työvälineeksi?
69. Teemasta toimeen! Lukion teemaopintokursseja kehittämässä
70. Kulttuuriperintö herää eloon - lisätty todellisuus oppimisympäristön laajentajana
71. KOUKUTTAAKO PUHUVA PÄÄ VERKOSSA?
72. Systeeminen uudistuminen kasvatus- ja opetustoimen digitalisaatiossa
73. Inno-oppiva - yhteiskehittämistä innovaatioalustalla
74. Merkilliset osaamismerkkit ammatillisten opettajaopiskelijoiden kokemana
75. Yhteisten tutkinnonosien verkkonäytöistä ratkaisu reformituskaan
76. Mitä on se valmennuspedagogiikka reaaliaikaisessa verkko-oppimisessä ammattikorkeakouluopiskelussa?
77. Virtuaaliympäristöt ja robotiikka amiksessa
78. Ei mikään BOO-klubben! Arviointi-klubista vertaisvoimaa perusopetuksen oppimisaikaiseen arvioinnin kehittämiseen
79. Hack with Espoo - Eettisen hakkeroinnin opetus
80. Automatisoitujen oppimispolkujen luonti Moodlessa
81. Palvelumuotoilulla ryhtiä digisovelluksen testaamiseen ja käyttöönottoon, CASE Digisovellus ravintola- ja cateringalan TOPjaksolla
82. Oppimisen hetkiä ja uusia menetelmiä
83. Hologrammitieteiden mahdollisuuksista opetuskäytössä
84. Paikkatietoa lukioihin etäkoulutuksien ja geomentoreiden avulla
85. Opettajuus digitaalisuuden muutospyörteissä
86. Miten onnistua yhteissuunnittelussa? Case: Tutkivan oppimisen yhteissuunnitteluprojekti opettajien ja tutkijoiden kesken
87. Ideoidaan ja videoidaan - toiminnallisia inspiraatiomessuja Sipoon tyyliin
88. Teknologiapolku
89. Monipuolinen arviointi lukiossa
90. Kulttuurialan korkeakoulututkinto verkossa ja sen menestystekijät
91. GeoGebra - siitä koulun ylläpitäjäkin riemuitsee
92. Esimies- ja tiimitaitoja käänteisen oppimisen periaatteella verkkokurssin tuella
93. Liian paljon digitalisaatiota tekee lapsistamme tyhmiä!?
94. Työkaluja @amisreformin arjen toteutukseen
95. Vihdoin kaikki avoimet oppimateriaalit yhdessä paikassa
96. Avoin koulu, tulevaisuuden koulu? Open School for Open Societies -hankkeen ensituloksia
97. 2000 luvun pedagogiikan ratkaisu: Sosiaalisen mikro-oppiminen
98. Digitaalisuus saavutettavaksi kaikille?
99. Tiimijakso - Tietotekniikka "pakolliseksi" lukiossa
100. Healthy Future project, Osaamismerkkit osana osaamisperusteisuutta
101. Virtuaalisuus haastaa opettajan ja opiskelijan
102. MUINAISEN SARSAN SALAISUUDET - Miten historiasta tehdään elämyksekkäitä

Posterit

1. Adaptiivisuus ja pelillisuus verkko-opetuksessa
2. Autenttisuutta lisätyllä todellisuudella
3. Avaruusprojekti 20182a5b
4. Digioppimisella ammatilliseen kiertotalous- ja kestävän kehityksen osaamiseen
5. Digitaalinen dialogi kodin ja koulun välillä - huoltajat kumppaneina arvioinnin kehittämisessä
6. Digtaitoja opettajille pelillisesti
7. Maker-oppimisympäristöjen kehittämishanke
8. Mitä innovatiivisia teknologioita koulujen kannattaa hankkia?
9. MobiiliKoutsi - aina apunasi
10. OpenBio
11. OPS-muutos on mahdollisuus
12. Pienillä asioilla parempaa verkko-opettajuutta
13. Sairaanhoidajatutkinto verkkototeutuksena
14. Swebinar - digipedagoginen kv-hanke
15. Työkaluja ja menetelmiä globaalien kompetenssien oppimisen tukemiseen
16. Työväline varhaiskasvatuksen TVT-osaamisen arviointiin ja kehittämiseen
17. Vahvistu verkossa – aikuisten perustaidot kuntoon
18. Yhteistä verkko-opintotarjontaa ja asiantuntijayhteisöä rakentamassa

Näyttely

ITK2019 näyttely on kattava läpileikkaus opetusteknologia-alan kaupallisesta tarjonnasta. Joulukuun alkuun mennessä näyttelypaikan on varannut jo lähes 60 yritystä ja organisaatiota. Uusille näytteilleasettajille on vielä muutamia paikkoja vapaana. Näyttely on erittäin tärkeä osa ITK-konferenssia. Monet pitkäaikaiset liikesuhteet ovat alkaneet täällä. ITK-näyttelyssä opettajat, hallintohenkilöstö ja päätöksen tekijät saavat ajankohtaisen tiedon alan viimeisistä suuntauksista.