



Monenlaiset MOOCit opetuksessa

Tomi Tolonen
digitaalisen pedagogiikan asiantuntija
Laurea-ammattikorkeakoulu

Virve Pekkarinen
digitaalisen pedagogiikan asiantuntija
Laurea-ammattikorkeakoulu

Esittely



Tomi

Tomi toimii Laureassa digitaalisen pedagogiikan asiantuntijana. Hänen erikoisosaamistaan ovat MOOC-kurssit. Tomi on koulutukseltaan luokanopettaja ja uransa aikana hän on toiminut monissa eri asiantuntija- ja konsultointitehtävissä. Opetuksen pelillistäminen on lähellä Tomin sydäntä ja oleellinen osa hänen pedagogiaansa.



Virve

Virve toimii Laureassa digitaalisen pedagogiikan asiantuntijana.

Virven erityisosaamista ovat yliopisto- ja korkeakoulu-opettajien pedagoginen koulutus, digipedagogiikka sekä innovatiiviset digitaaliset oppimiskäytänteet, kuten MOOCit ja mikrosisällöt.

Virve on koulutukseltaan aikuiskasvatustieteilijä, aikuiskoulutukseen suuntautunut opettaja, sekä sosionomi AMK ja työn alla on parhaillaan myös kasvatustieteen väitöskirjan kirjoittaminen sekä henkilöstöjohtamisen MBA-tutkinto. Virvellä on lähes 20 vuoden kokemus erilaista asiantuntijatehtävistä yliopisto- ja korkeakoulukontekstissa.

Kokemuksia MOOCeista?

Kuinka monella on jotain aiempaa kokemusta MOOCeista?

Nosta kätesi ylös **jos** sinulla on jotain aiempaa kokemusta MOOCeista.

Tekijänä



Osallistujana



Suunnittelijana



Vastuupettajana



Opiskelijana



Sisällöntuottajana

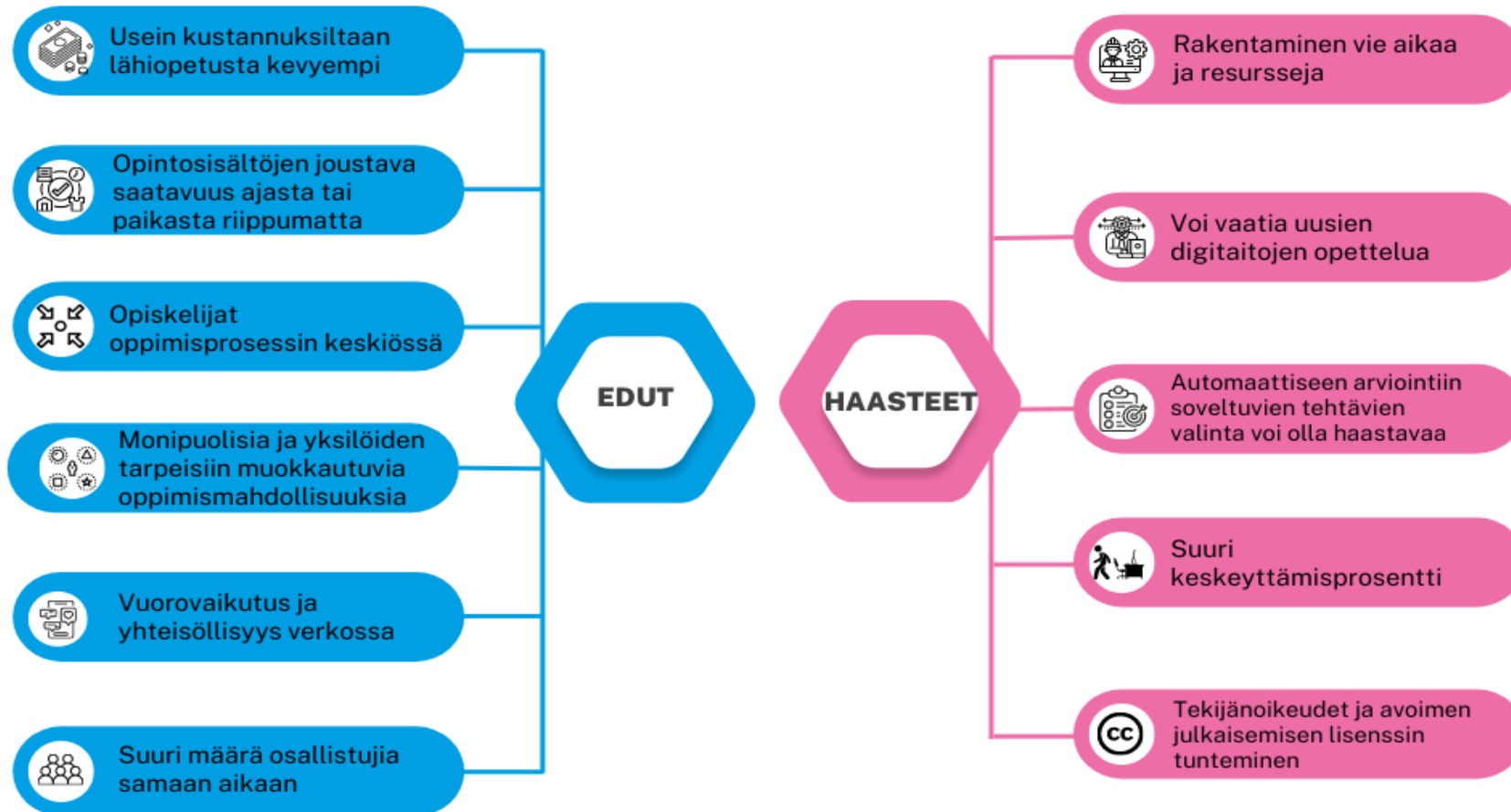


Yleistä MOOCeista

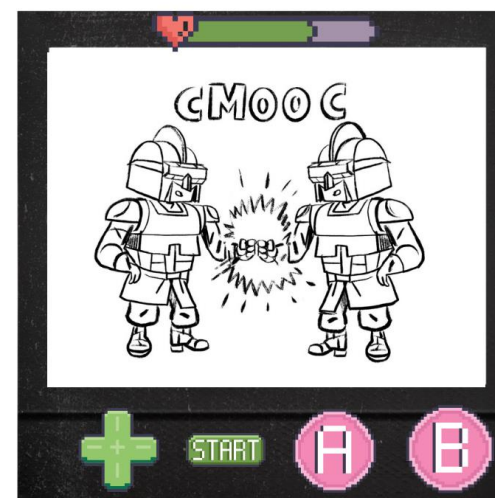
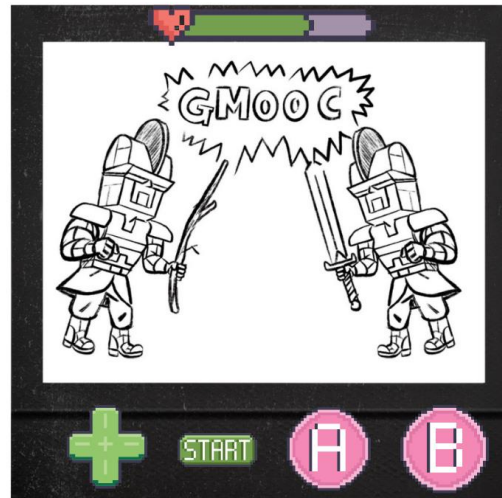
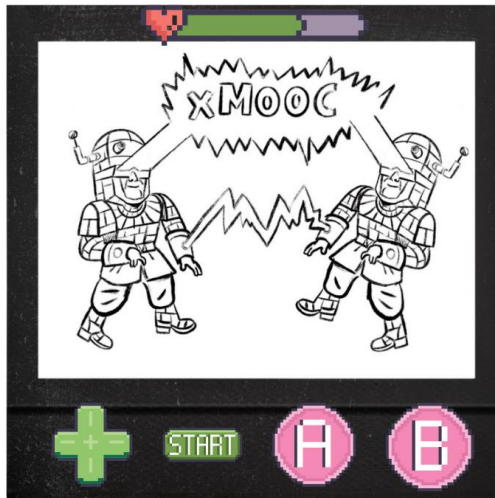
- MOOC (Massive Open Online Course) eli suuri ja avoin verkkokurssi
- MOOCeja tarjoavat esimerkiksi eri maiden yliopistot ja korkeakoulut kuin myös yksityiset MOOCeihin erikoistuneet palveluntarjoajat (esim. Coursera, edX, Udacity ja Khan Academy)
- MOOC ei ole vain yhdentyyppinen pedagoginen ratkaisu vaan MOOCeja on monenlaisia moniin eri tarkoituksiin
- Joskus on myös syytä sanoa EI – MOOCit tehdään aina pedagogiikka edellä



MOOCien edut ja haasteet



Monenlaiset MOOCit



XMOOC

PÄÄTAVOITE:

JOUSTAVA, ITSENÄINEN, AJASTA JA PAIKASTA RIIPPUMATON OPISKELU, SKAALAUTUVA

OMINAISPIIRTEET:

SELKEÄT TAVOITTEET, TARKASTI SUUNNITELTU KURSSIRAKENNE

VUOROVAIKUTUS:

ERIAIKAINEN

OPETTAJAN ROOLI:

SUUNNITTELEE OPINNON JA SEN ARVIOINNIN ETUKÄTEEN, AUTOMAATTINEN PALAUTE, EI OLE OPINNON AIKANA MUKANA

OPISKELIJAN ROOLI

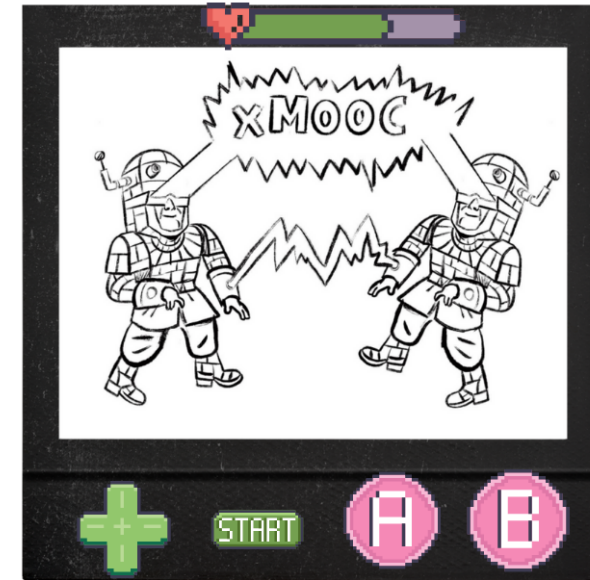
AKTIIVINEN, ITSENÄINEN, OPINNON SUORITUS JOKAISEN OMAN AIKATAULUN MUKAISESTI

OPPIMATERIAALIT JA TYÖKALUT:

ASYNKRONINEN KESKUSTELUALUE, DIGITAALISET MATERIAALIT (VIDEOT, KUVAT, PODCASTIT, KIRJAT, ARTIKKELIT JA INTERAKTIIVISET ELEMENTIT, TESTIT/QUIZIT)

ARVIOINTI:

AUTOMAATTINEN ARVIOINTI (TESTIT JA TEHTÄVÄT), PALAUTE JA OPINTOJEN ETENEMISEN SEURANTA



CMOOC

PÄÄTÄVOITE:

YHTEISÖLLINEN, VUOROVAIKUTTEINEN,
YHTEISTYÖN MAHDOLLISTAVA, OSAAMISTA JA
TIETOA JAKAVA

OMINAISPIIRTEET:

MUOVAUTUVA, RAKENNE JA OSAAMISTAVOITTEET,
VOIDAAN MUOKATA KURSSIN EDESSÄ YHDESSÄ
OPISKELIJOIDEN KANSSA

VUOROVAIKUTUS:

SAMANAIKAINEN

OPETTAJAN ROOLI:

LUO PUITTEET YHTEISELLE TIEDONRAKENTELULLE JA
VUOROVAIKUTUKSELLE, VOI OPINNON AIKANA FASILITOIDA
OPPIMISPROSESSIA

OPISKELIJAN ROOLI

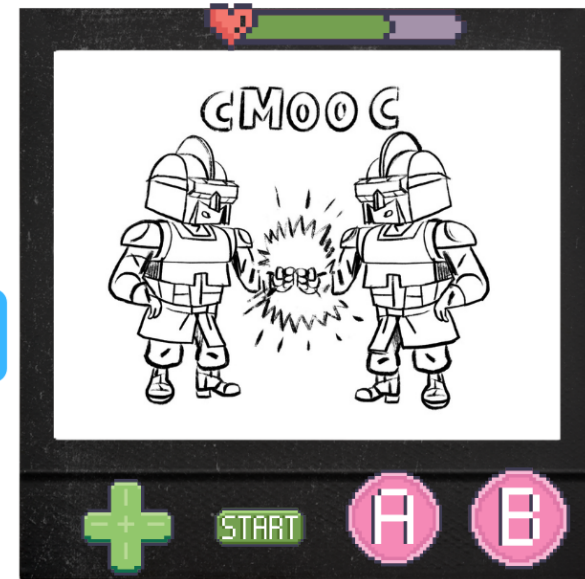
AKTIIVINEN OSALLISTUJA, JAKAA OMAA OSAAMISTAAN JA OPPII
MUILTA

OPPIMATERIAALIT JA TYÖKALUT:

SYNKRONINEN KESKUSTELUALUE, SOSIAALISEN MEDIAN TYÖKALUT JA
SOVELLUKSET, DIGITAALISET MATERIAALIT JA TYÖKALUT
YHTEISÖLLISEEN TIEDONRAKENTELUUN

ARVIOINTI:

EI VÄLTTÄMÄTTÄ MUODOLLISTA ARVIOINTIA,
VERTAISARVIOINTI, OPINTOJEN ETENEMISEN SEURANTA



GM00C

PÄÄTAVOITE:

PELILLINEN, LEIKKISÄ, YKSILÖLLINEN, YHTEISÖLLINEN, MOTIVOIVA, KANNUSTAVA

OMINAISPIIRTEET:

PELIELEMENTTIEN KÄYTTÄMINEN
TARKOITUKSENMUKAISESTI, IMMERSIIVINEN,
MOTIVOIVA, MERKITYKSELLINEN JA MIELLYTTÄVÄ
OPPIMISKOKEMUS

VUOROVAIKUTUS:

ERI- TAI SAMANAIKAINEN

OPETTAJAN ROOLI:

SUUNNITTELEE OPINNON JA SIIHEN SOPIVAN PELILLISEN KONTEKSTIN
SEKÄ PELIELEMENTIT, VOI OLLA MUKANA OPINNON AIKANA

OPISKELIJAN ROOLI

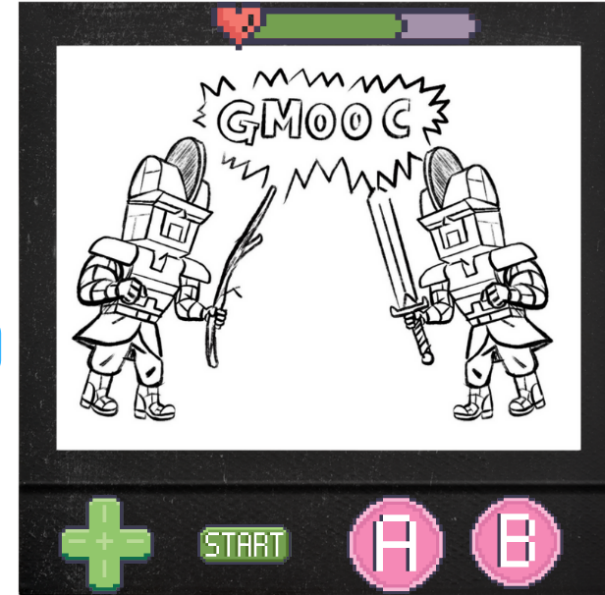
AKTIIVINEN ITSENÄINEN TAI YHTEISÖLLINEN TOIMIJ JA TEKIJÄ

OPPIMATERIAALIT JA TYÖKALUT:

PELILLISYYTTÄ TUKEVIA, MONIMEDIAISIA, MONIPUOLISIA, DIGITAALISIA
JA TARKOITUKSENMUKAISI

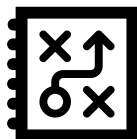
ARVIOINTI:

INTEGROITU. SAARVUTUKSET, QUESTIT, ANSIOMERKIT
JA PALKINNOT

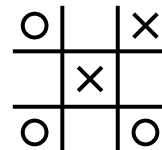


Interaktiivisuus ja pelillisuus MOOCeissa

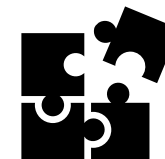
Onko sinulla kokemusta seuraavista?



Pelillisyydestä



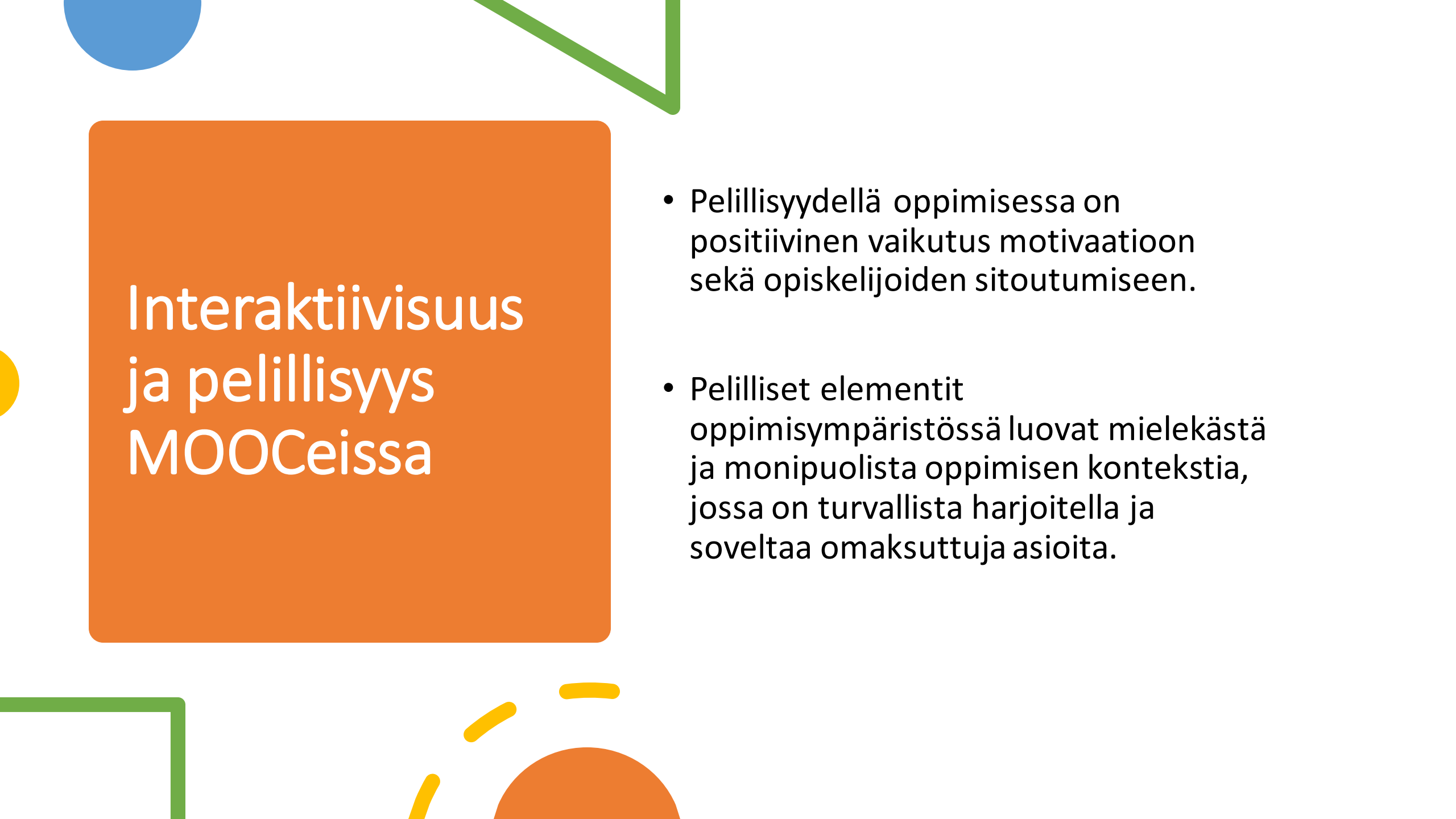
Pelillistämisestä



Oppimisen ja opettamisen
sekä pelien yhdistämisestä

Nosta kätesi jos sinulla on jotain
aiempaa kokemusta yllä
mainituista aiheista.





Interaktiivisuus ja pelillisuus MOOCeissa

- Pelillisyydellä oppimisessa on positiivinen vaikutus motivaatioon sekä opiskelijoiden sitoutumiseen.
- Pelilliset elementit oppimisympäristössä luovat mielekästä ja monipuolista oppimisen kontekstia, jossa on turvallista harjoitella ja soveltaa omaksuttuja asioita.

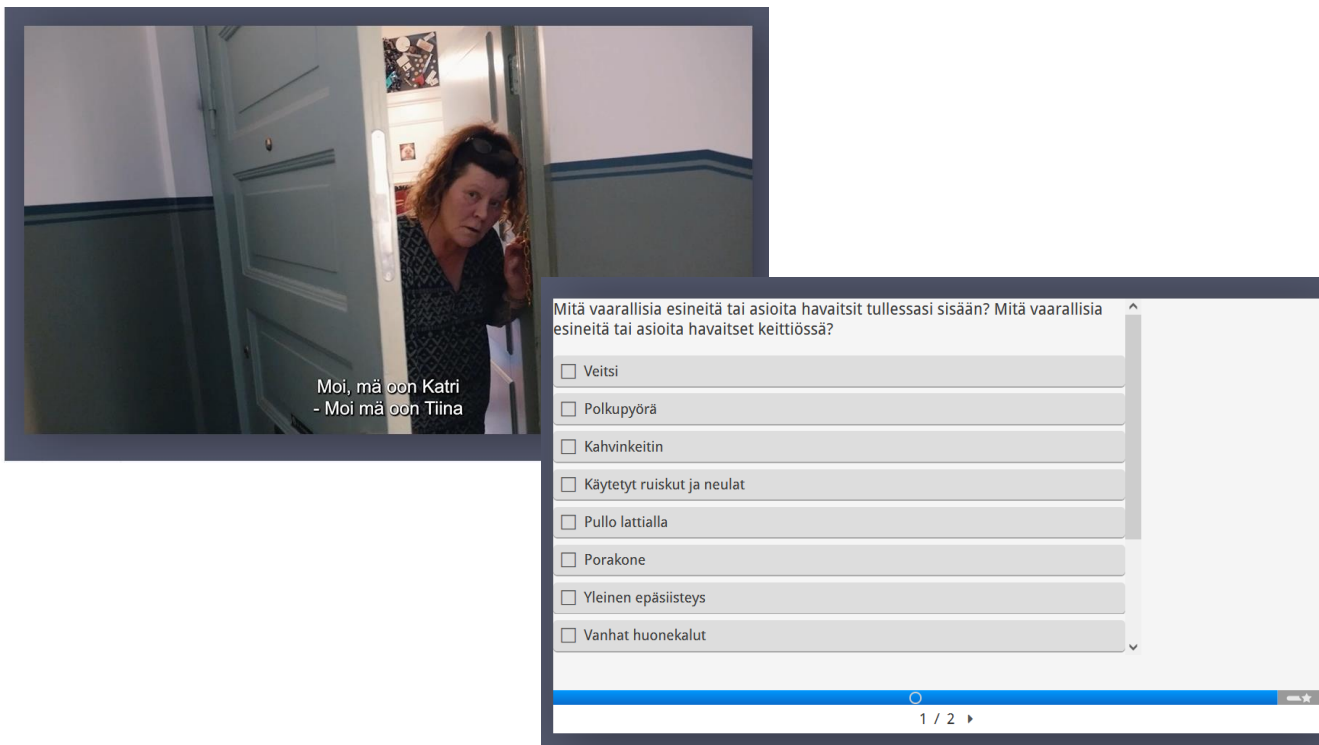


Interaktiivisuus ja pelillisuus MOOCeissa

- MOOCeissa pelillisyydellä voidaan lisäksi pyrkiä tukemaan opiskelijan oppimisprosessia ja opinnon loppuun saattamista, mikä on usein haasteena korkeiden keskeytysprosenttien vuoksi.
 - MOOC-ympäristöissä käytetyimpiä pelillisiä elementtejä ovat
 - tulostaulut
 - palkinnot ja ansiomerkit
 - edistymispalkit
 - opintojakson sisäinen valuutta tai resurssi
 - erilaiset saavutukset ja haastetehtävät
 - ympäristöön luotava oma avatar -hahmo.
- 

Esimerkkejä pelillistetyistä MOOCeista eli gMOOCeista

- Jalkautuvan hoitotyön pelillinen simulaatioesimerkki osana MOOCia
- MOOCin suunnitteluun ja tekemiseen liittyvä pelillistetty gMOOC.



Kuinka alkuun gMOOCien kanssa?

Lähdetään liikkeelle kysymyksestä:

Mitä sinä haluaisit pelillistää? Mikä asia voisi olla motivoivampi, hauskempi, sitouttavampi?

Pelillisen MOOC:in tekeminen:

- Aihe
- Tavoite
- Kohderyhmä
- Resurssit
- MOOCin mahdollisuudet ja rajoitukset
- Pelilliset elementit ja niiden sopivuus (aihe, kohderyhmä, tavoite)

Huomio, että esim. muistipelin lisääminen MOOCiin ei vielä tee siitä pelillistä vaan kyseessä on kokonaisvaltaisempi pedagoginen ratkaisu



Linkkejä ja inspiroivaa materiaalia

Pekkarinen, V. & Tolonen, T. 2022. **Automatisoitu, vuorovaikutteinen ja pelillinen – monenlaiset MOOCit opetuksessa.** <https://journal.laurea.fi/automatisoitu-vuorovaikutteinen-ja-pelillinen-monenlaiset-moocit-opetuksessa/#51bc313c>



Pekkarinen, V. 2021. **Rakentaisinko MOOCin vai en? Siinäpä vasta kysymys.** <https://journal.laurea.fi/rakentaisinko-moocin-vai-en-siinapa-vasta-kysymys/#51bc313c>



H5P:n sivusto: <https://h5p.org/>

Games for Change: <https://www.gamesforchange.org/>

KIITOS!

Kaipaanko lisätietoja?
Laita meille sähköpostia tai soita.

Tomi
tomi.tolonen (at) laurea.fi
+358 504143794

Virve
virve.pekkarinen (at) laurea.fi
+358 504901919

