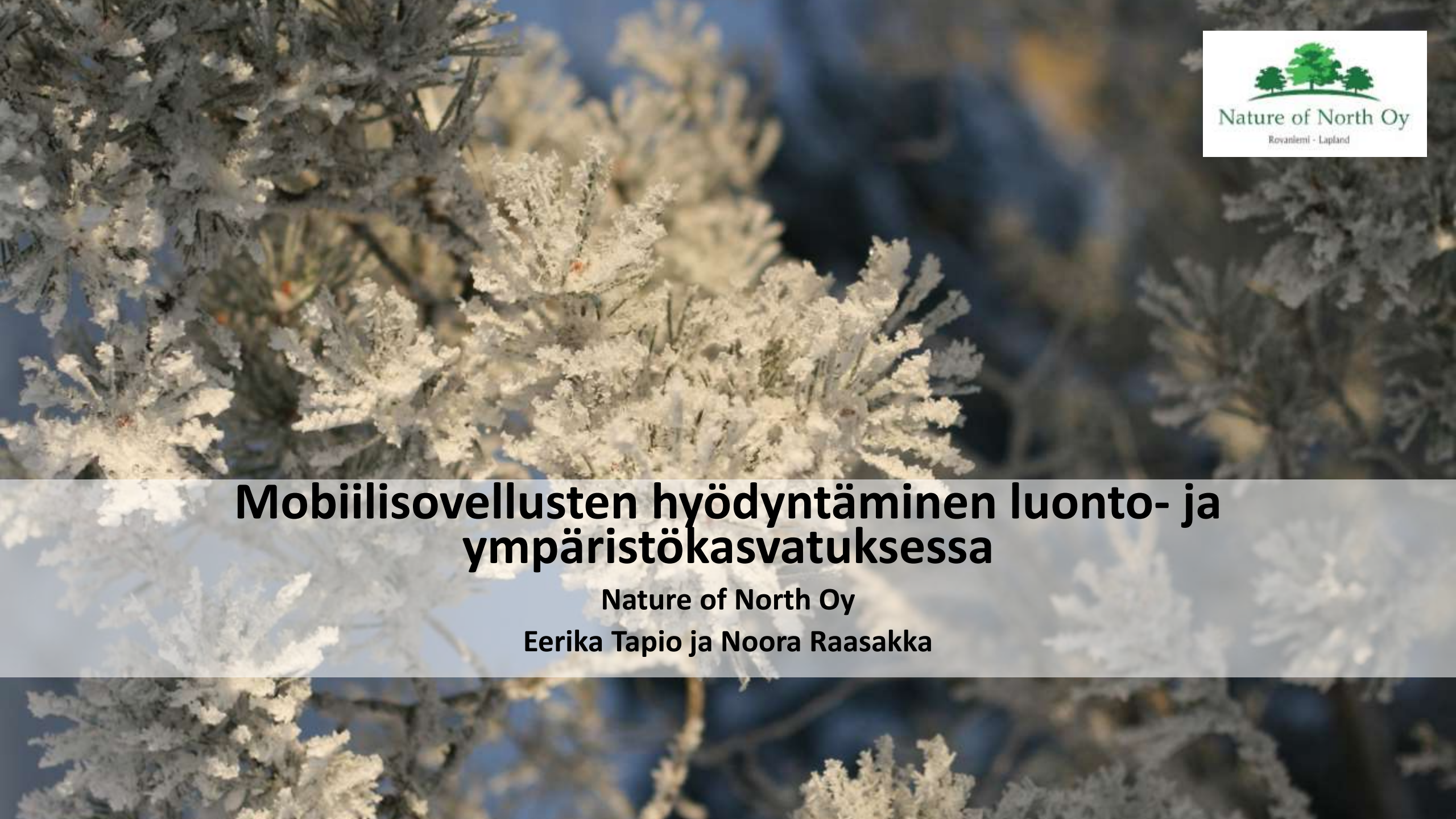


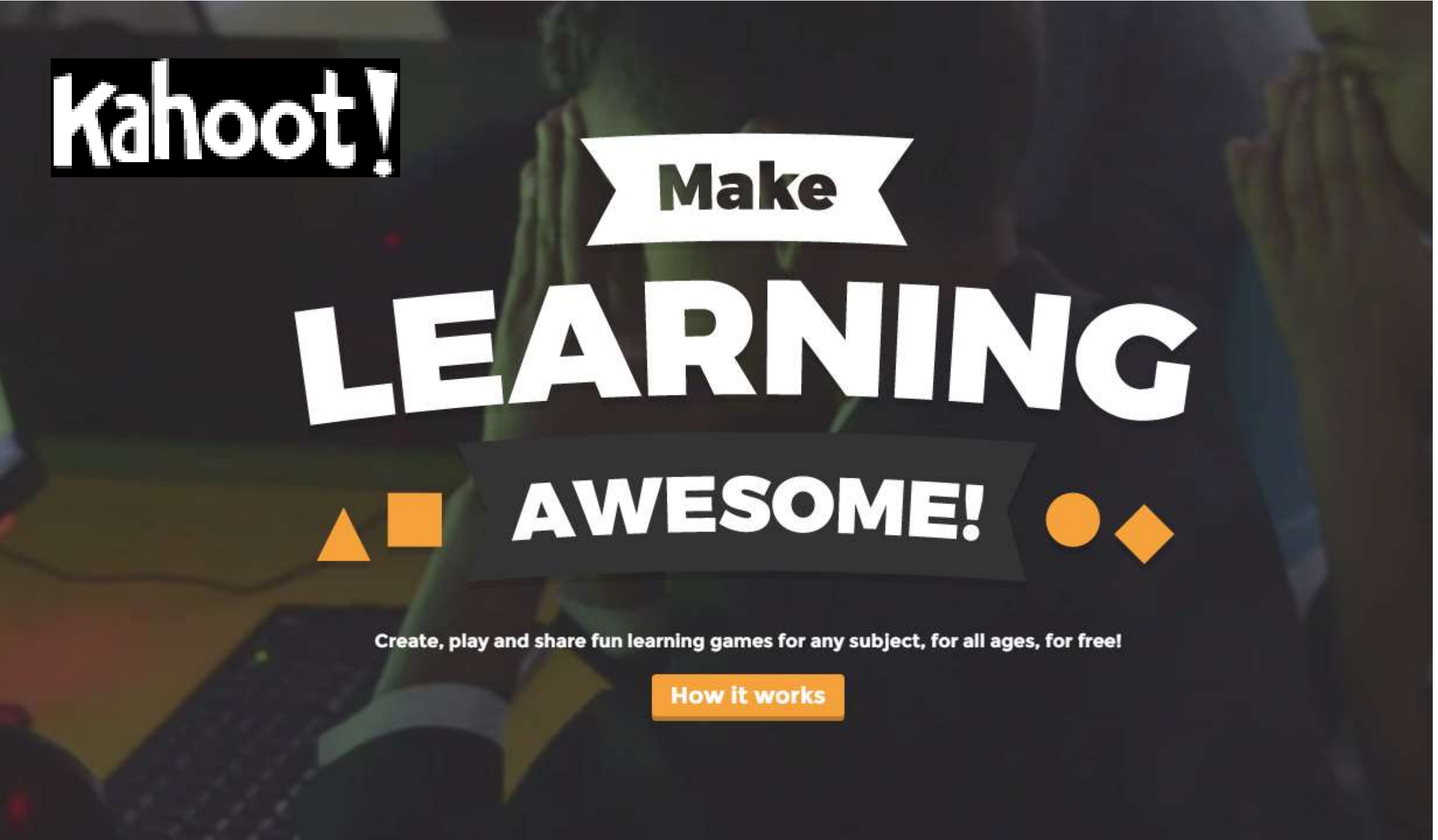
Mobiilisovellusten hyödyntäminen luonto- ja ympäristökasvatuksessa

Nature of North Oy

Eerika Tapio ja Noora Raasakka

Päivän ohjelma

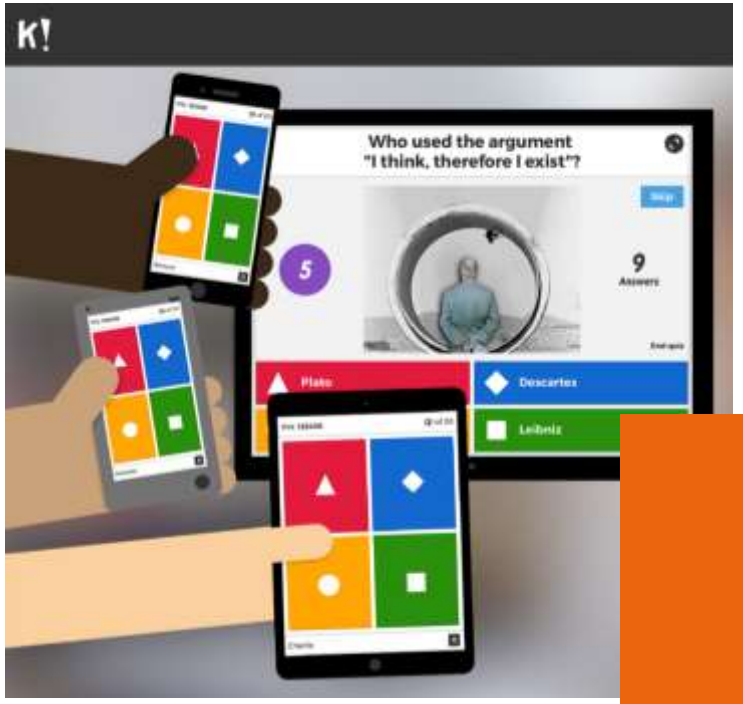
9.00–10.00	Päivän aloitus ulkona
10.00–11.30	Mobiilipedagogiikka ja mobiilioppimisen mahdollisuudet
11.30–12.15	Ruokatauko
12.15–13.15	Mobiililaitteilla ja -sovelluksilla luonnonlukutaitoa Mobiilisovelluksiin tutustumista ja testausta ulkona
13.15–13.30	Kahvitauko
13.30–15.00	Oppimista medioiva teknologia – muuttuva ja alati kehittyvä työväline
15.00–15.30	Yhteenveto ja loppukeskustelu


Kahoot!
Make
LEARNING
AWESOME!
Create, play and share fun learning games for any subject, for all ages, for free!
How it works

Mene omalla laitteellasi selaimella osoitteeseen:

Kahoot.it

tai kirjoita googleen Kahoot







Suurin osa lapsen oppimisesta on seurausta jatkuvasta osallistumisesta arjessa

Teknologian hyödyntäminen

Monet mahdollisuudet

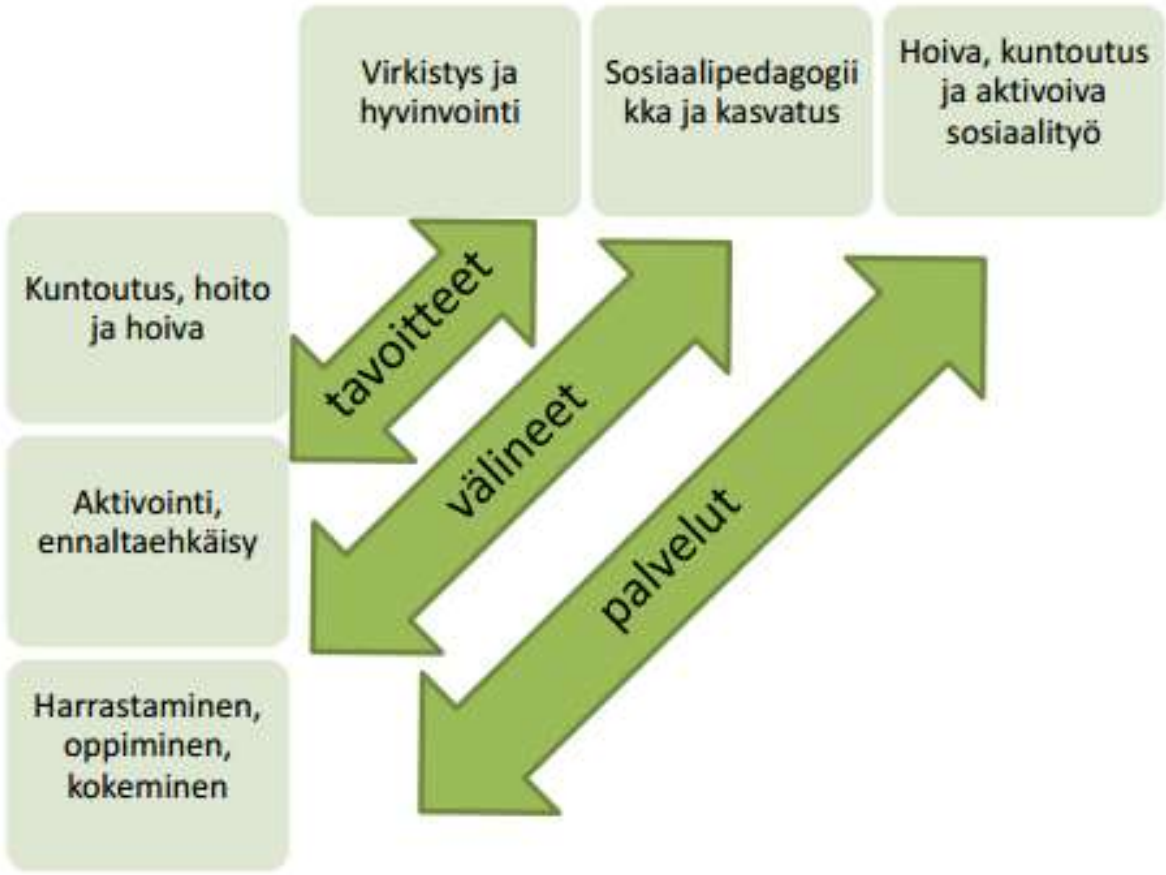
Tiedolliset palvelut

Ongelmanratkaisu

Kehittäminen

Aktivointi

Heräte



Perusteknologiaa

- Monimutkaisuus ei ole lisäarvo
- Ääni, kuva, video – näillä pääset jo pitkälle

Tarpeita vastaavaa

- kohderyhmän mukaan
- Sovella luovasti

Väline → luontokokemuksen aikaansaaminen



Motivointi, innostus, kannustus!

Yhdistetään tieto- ja viestintätekniikan käyttömahdollisuudet

→ Tiedon tuotto, hallinta, välittäminen ja käsittely paikasta riippumatta

Elämys- ja oppimispalvelut

→ Oppimisympäristöistä voidaan tehdä kokemuksellisia elämysympäristöjä

→ Sovellus voi toimia vetovoimana – motivoi konkreettisten luontokokemusten äärille



Haasteita mobiilivallankumoukselle kouluissa?

kuuluvuus
pin-kortittomat padit
nykyakkujen kesto
suojaaminen säältä
lataukset
ikärajat
maksulliset sovellukset
sovellusten käyttökieli
osa vaatii kirjautumisen
käyttäjän lähtötaso
…



Yritä – kokeile – erehdy – opi → KEHITY osaajaksi

Sitkeyttä! Kysy kaverilta! Kysy oppilailta!

Kaikki ei toimi kaikilla

Tavoitteena: käyttöjärjestelmä- ja laiteriippumattomuus

Mobiili voi myös tasoittaa eroja, kuten välimatkojen vaikutusta

Koulussa voi opetella tietotyöskentelyn pelisääntöjä

Mobiili toimii ehkä parhaiten kun OPPIJA ON MOBIILI!

KIRJAT

DOKUM

KAIUTTIMET

KU



NEET

STEREOT

NGAS



Millaisia mobiililaitteita tarvitaan?

Mistä saadaan opetuskäyttöön sopivia mobiilisovelluksia?

Mobiililaite – sellainen laite, jolla pääsee tietoverkkoon langattomasti ajasta ja paikasta riippumatta



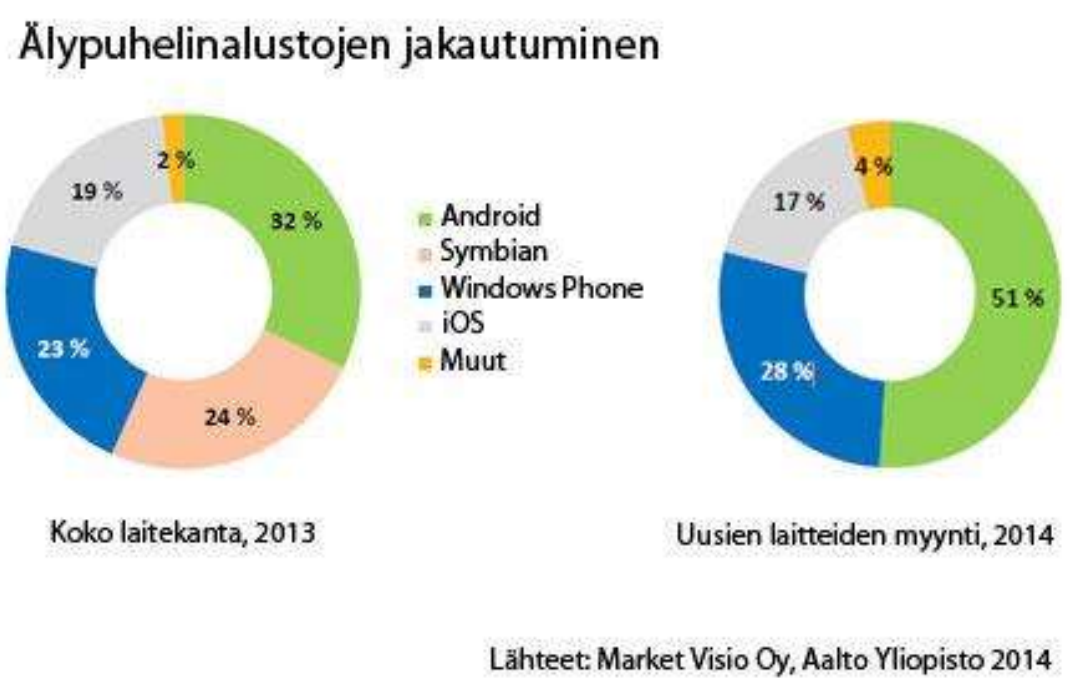
Eri valmistajien puhelimessa eri käyttöliittymä

Käyttöjärjestelmä = ohjelmisto, mahdollistaa muiden ohjelmien toiminnan, esim. kannettavissa Windows ja Linux

Käyttöjärjestelmä vaihtelee mobiililaitteen valmistajan mukaan

Mobiililaitteissa

Googlen Android (Samsung, Huawei)
Applen iOS (Apple)
Windows (Nokia)



Saatavuus kouluissa? – suuri vaihtelu (myös opejen ja oppilaiden laitteiden osalta)

BYOD-periaate
(bring your own device –käytäntö)

Mobiilisovellus – APP eli sovellus, joka on suunniteltu mobiililaitteisiin. Ilmaisia ja maksullisia.

Sovellus on usein kehitetty apuvälineeksi, ongelman ratkaisuun tai hallintaan, tiedonkeräykseen tai puhtaaksi viihdykkeeksi.



WhatsAp? Spotify Sport Tracker Reittiopas HS Mobiilipankki Instagram Twitter Messenger LinkedIn jne. jne. jne

Mitä äppejä käytämme päivittäin?











Etsi tarpeisiisi sopiva appsi

https://play.google.com/store/apps

http://www.apple.com/itunes/download/

https://www.microsoft.com/en-us/store/apps/

Perhe | Alaluokat | Etusivu | Suosituimmat | Uutuudet

Myydyimmät Koulutus

Lisää



Toca Lab
Toca Boca AB
2,99 €



Farming Simulator
GIANTS Software
4,99 €



LetterSchool - learn
Sanoma Media
4,58 €



Peppa Pig: Holiday
Entertainment One
2,99 €



Star Walk Kids - Exp
Vito Technology
2,84 €



Kids Learn About A
CLEVERBIT
1,99 €

Parhaat sovellukset luokassa Koulutus

Lisää



Duolingo: Learn La
Duolingo



Ekapeli Alku
Niilo Mäki Säätiö



Kahoot!
Kahoot!



Quizlet
Quizlet LLC



HorseWorld 3D LITE
Tivola



Matikkakunkku Jun
Oddrobo Software AB

L
e



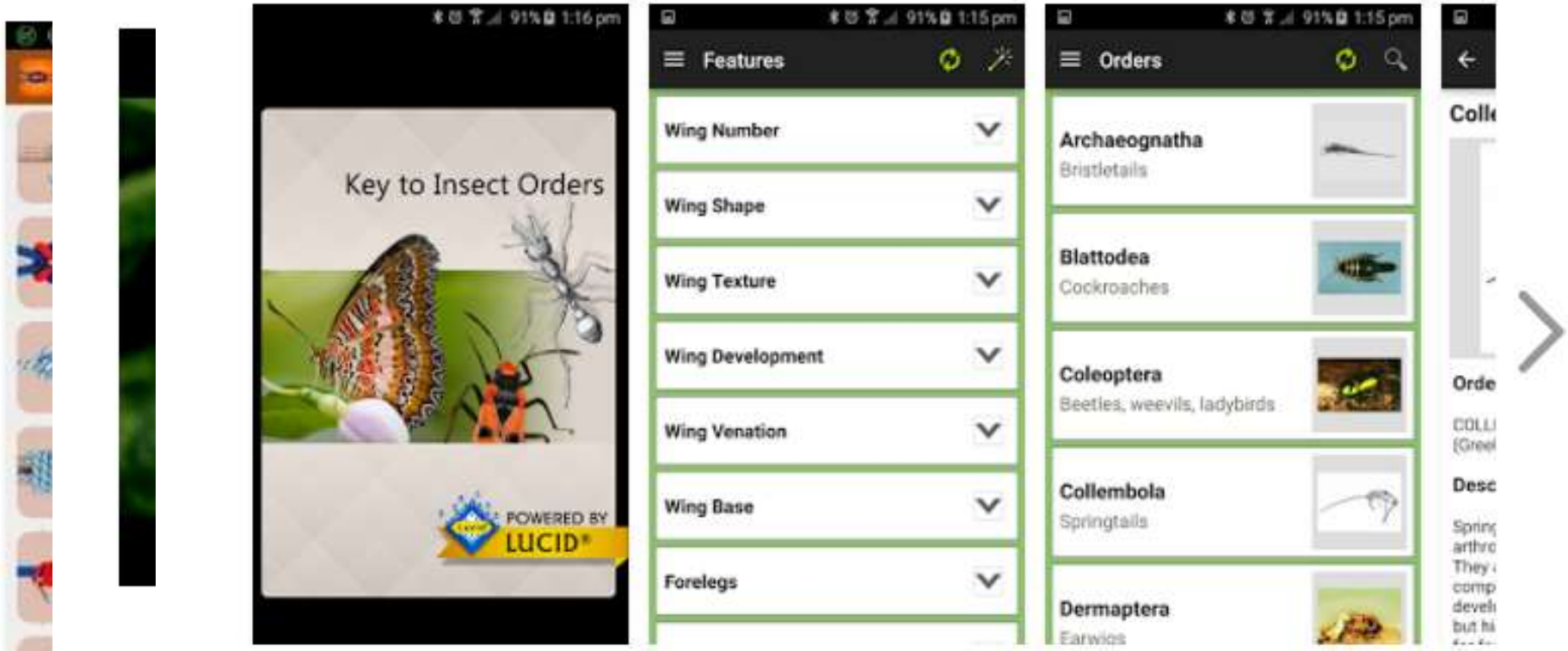
Insect Orders

LucidMobile Kirjasovellukset 315

PEGI 3

Tämä sovellus on yhteensopiva kaikkien laitteidesi kanssa.

Lisää toivelistaan Asenna

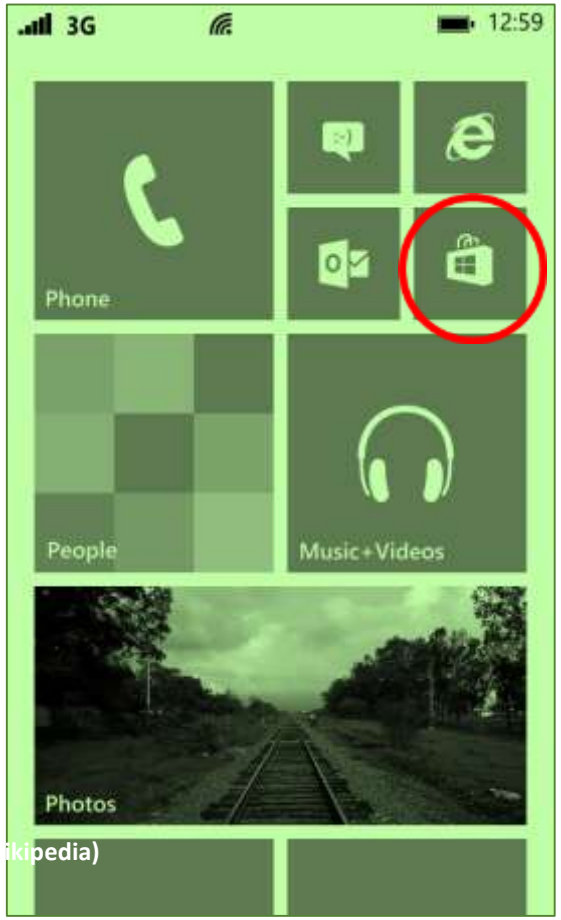


Mobiilisovellusten hankinta

Googlen Play

App Store

Windows







Mobiililaitteiden käyttö oppimisen välineenä on pedagogiikkaa – ei tietotekniikkaa

Mobiilisovellusten valinta

Mitä ollaan oppimassa?

Mitä halutaan tuottaa?

Mihin ja kenelle tuotoksia halutaan jakaa?

Missä opittua halutaan reflektoida?

Mikä on lisäarvo perinteiseen verrattuna?



Mobiilisovellusten käyttö

Pedagoginen monipuolisuus

- Videot
- Sarjakuvat
- Kirjanteko
- Kuvankäsittely
- Paikkatieto
- QR-koodien lukijat ja tekijät
- Tiedon jakamisen
- Tunnistus
- Taito
- Ajantasainen tieto
- …



Välineet ovat oppimistilanteiden rakentamista varten



Kuva: Saaristomeren luontokoulu 2015)



Mobiililaitteilla ja mobiilisovelluksilla luonnonlukutaitoa harjoittelemaan!

Mitä aistimuksia lapsi saa luonnosta?

Kuuloaistilla tavoitetaan luonnolliset äänet, tilakuuleminen, hiljaisuus ja luonnolliset varoitusäänet.

Tuntoaistilla todetaan luonnolliset pinnat ja objektit sekä tunnistetaan muovattavat materiaalit.

Näköaistilla harjoitellaan kauas näkemistä, nähdyn ja kuullun yhdistämistä, käytetään koko näkökenttää ja koetaan laaja-alainen näkeminen.

Hajuaistilla koetaan luonnon erilaiset houkuttelevat ja varoittavat tuoksut.

Tasapainoaistia harjoitetaan luonnossa liikkumalla. Tasapainoaistia on syytä harjoitella erityisesti 2–3 -vuotiaana.

Luonnonlukutaito

Käytä kaikkia aisteja = katsele, tunnustele, haistele, maistele, kuuntele!

Tutki luontoa havainnollisesti, konkreettisesti, toiminnallisesti, leikin kautta, luokittelemalla ja integroimalla

Kokeillaanko?
Mitä ääniä tunnistat? Missä olet?





PAIKKATIETO MOBIILISOVELLUKSISSA - Pysytään kartalla

(Kuva: Repovalkea Oy 2015)

Google Maps

Ilmainen, datan siirto voi maksaa

Android- ja iOS-käyttöjärjestelmiin

Reittihaut ja
reittitietojen jakaminen

Sijainnin näyttö ja seuranta

Maastokartta, satelliittikuva



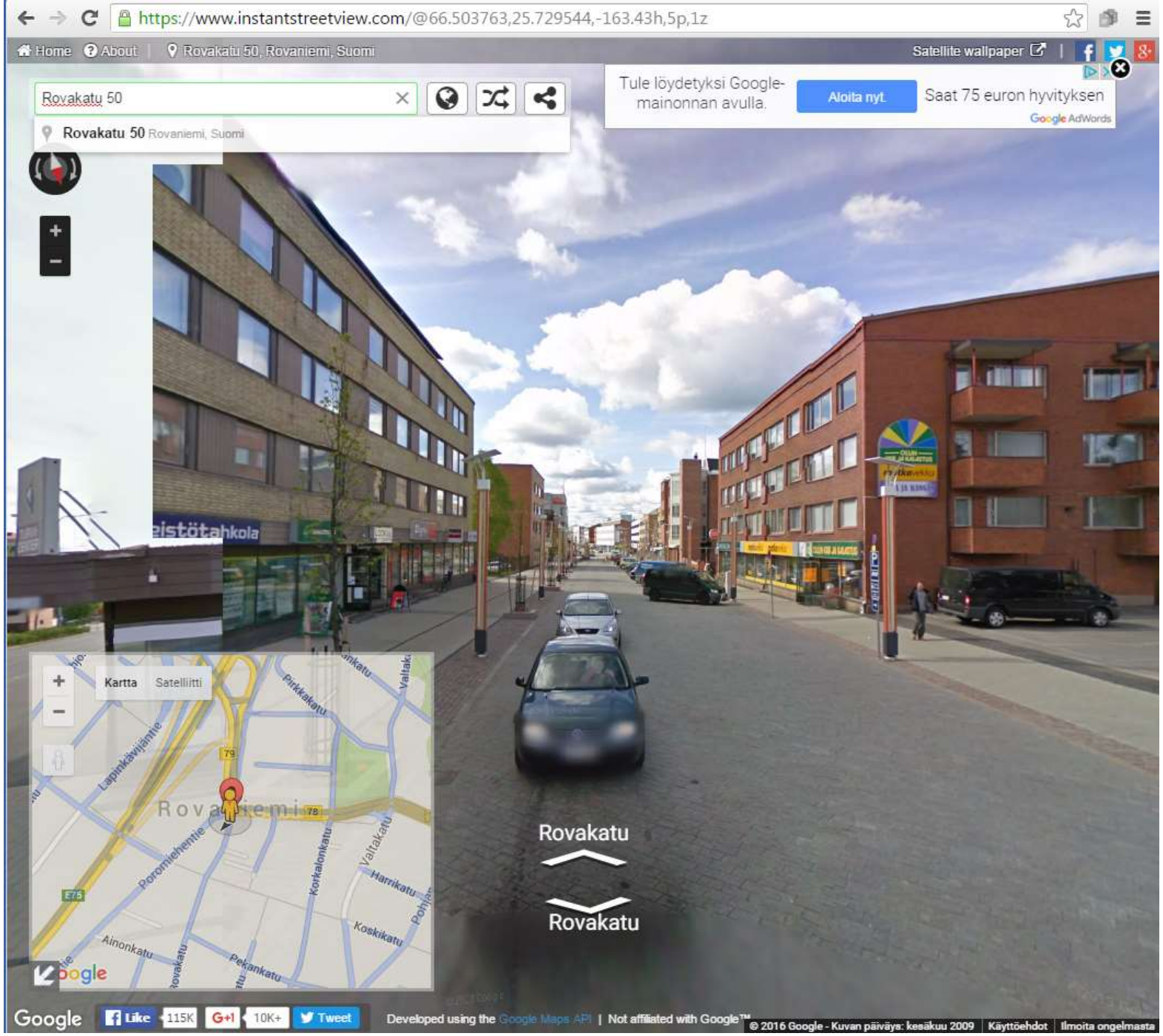
Offline-kartan lataaminen, edellyttää kirjautumista

Navigointi ja osoitteiden etsiminen hakutoiminnolla ei onnistu offline-kartoissa

Offline-karttojen tarkastelu eri karttatasoissa



Instant Street View – selaimessa



Karttaselain

Maanmittauslaitoksen ajantasaisin maastokartta

Sisävesien syvyyskäyrät, merikartat ja kiinteistörajat

Kaupunki- ja taajamakartat, ajantasaiset ilmakuvat

Karttahaut osoitteella ja koordinaateilla



(Kuva: AccelBit Oy 2015)

Karttojen offline-käyttö

Kompassi

Pinta-alojen määrittäminen

Android-, iOS- ja Windows-käyttöjärjestelmiin

Yhden kuukauden ilmaiskäyttö



Maastokartat

Ilmainen, Android- ja Windows-käyttöjärjestelmiin

Suomen maastokartta
Ilmakuvat ja merikartta,
Norjan ja Viron maastokartat
OpenStreetMap





Liikuntasuoritusten/reittien rekisteröintisovellus

(Kuva: Visit Rovaniemi 2015)

Sports Tracker

Ilmainen

Käyttöjärjestelmäversiot

- Googlen Android
- Applen iOS
- Windows



(Kuva: Sports Tracking Technologies 2014)

Mm. biologian ja maantiedon opetukseen

Tehtäväratojen ja luontopolkujen suunnittelu

Kuljettu reitti näkyy kartalla

Reitin varrella otetut valokuvat sijoittuvat karttaan (sovelluksen sisällä olevan kamera ikonin kautta, EI toimi kaikissa puh!)



Mobiilisovelluksia tähtitaivaan ihmettelyyn



(Kuva: E. Keski-Oja 2011)

Google Sky Map

Taivaankappaleiden tarkasteluun

Ilmainen, Android-käyttöjärjestelmän mobiililaitteille

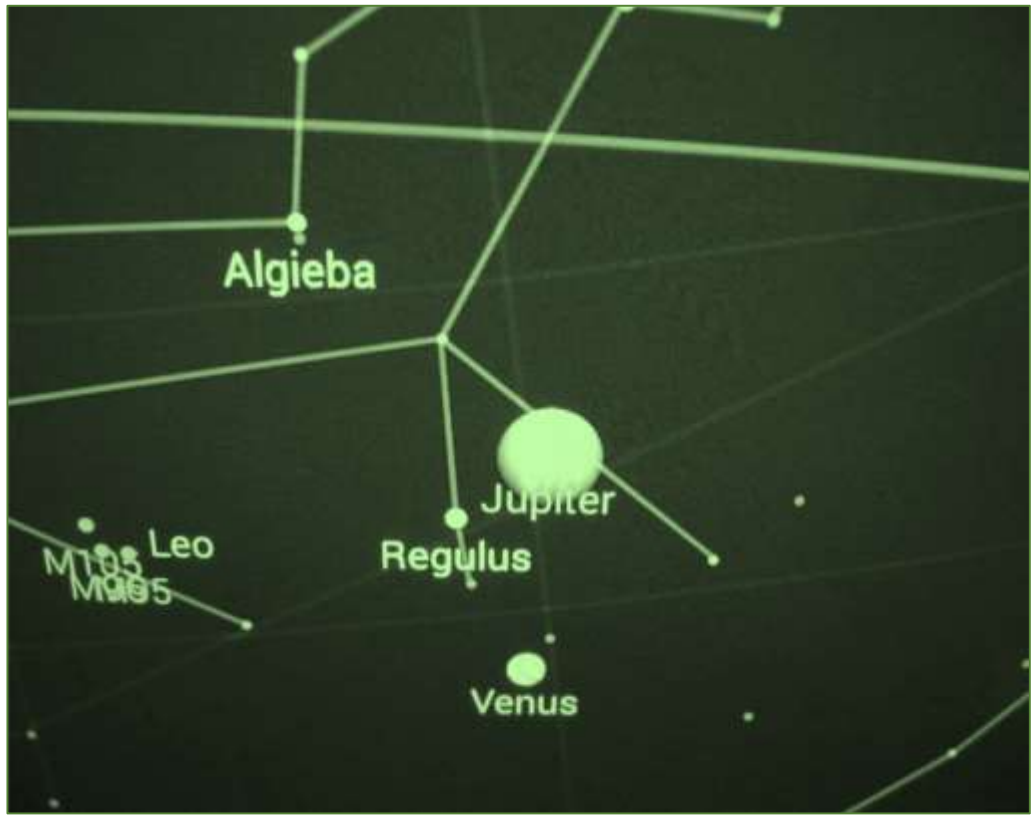
Käyttää paikannus- ja asennontunnistusominaisuuksia laitteen sijainnin ja asennon määrittämiseksi

Windows Phone

Ilmainen **SkyMap Free**

iOS

Ilmainen **Sky Map**





Naavaa vai luppoa?
Mobiilisovellusten mahdollisuuksia lajintunnistuksessa

NatureGate – LuontoPortti



Ilmainen havaintopäiväkirja

- Omien havaintojen tallentaminen
- Kuvien liittäminen
- Havaintojen jakaminen
- Muiden havaintojen selaaminen



(Kuva: LuontoPortti-verkkolehti 2013)

Mobiileja sienioppaita

Sieniopas Lite iOS-mobiililaitteisiin, ilmainen

Mobiili Sieniopas Android-, iOS- ja Windows Phone-laitteisiin

- Hinta 3,99 eur
- 140 sienilajia
- Käyttö ei tarvitse verkkoyhteyttä



Mobiilipeli **Mushy Rooms**

Sopii myös sienten tunnistamiseen

Ilmainen

Windows-laitteisiin



(Kuva: Microsoft Store 2015)

Google Goggles

Kuvantunnistus
    Skannaus laitteen kameralla

Viivakoodit, tekstit, kulttuurinen ja rakennettu ympäristö

Ei tunnista kasveja tai eläimiä

Ilmainen, Android- ja iOS-laitteisiin





Metsänmittauksen välineet ovat raivanneet tiensä mobiililaitteisiin

Relasphone

Puuston runkotilavuuksien mittaus ja hinnan arviointi

Ilmainen

Kehittäjä VTT

Googlen Android -laitteisiin



(Kuva: Teknologian tutkimuskeskus VTT 2013)

Relaskooppinäkymä

- Puulajien runkomäärät
- Pituuden mittaus

Annetuista tiedosta

- Puulajikohtaiset pohjapinta-alat (PPA)
- Puuston runkotilavuus (m3/ha)



QR-koodit

Kaksiulotteinen kuvatiedosto

Voi sisältää

- Verkko-osoitteen
- Vapaata tekstiä
- Muita merkkejä

Voi toimia linkkinä pilvipalveluun tallennettuun tiedostoon, kuvaan tai kansioon



QR-koodin lukijaohjelma (skanneri)

QR-koodien luominen (generaattori)

Useita ilmaisohjelmia saatavilla



QR-koodien hyödyntäminen toiminnallisissa tehtävissä

Valmiiden videoiden käyttö
Itse tehdyt tehtävät
Pistokokeet
Pelit ja tietovisat
Rastiradat luokassa tai ulkona
Suunnistus





QR-koodisuunnistus

(Pieni kuva: M. Niemelä 2013)

Rastitehtävien QR-koodeista voi aueta

Kysymys tai vastaus

Vihje tai lisätietoja

Vastauslomake

Vinkkejä karttamerkeistä

Oppimispeli

Musiikkivideo, jonka aikana on ehdittävä seuraavalle rastille

Tehtävä selfien ottamisesta todisteeksi, että rasti on löydetty

Oppijoiden tekemä esitys kyseisestä metsätyypistä

Kuntopiirin tehtävät

www.biomi.org/kotiseudun-linnut/

KOTISEUDUN LINNUT

Tarkkaa sijaintiasi ei saatu selville, joten ao. lintuluettelo ei välttämättä ole aivan oikealta alueelta. Jos käytät tietokonetta, kokeile mielummin älypuhelimella jossa on GPS! (virhesäde 316894 m)

Olet nyt lintulaskenta-alueella nimeltään "Tampere, Pispala". Tällä sadan neliökilometrin alueella **pesii 85-145 lintulajia**, joista **30 on uhanalaisia**. Alueen linnusto tunnetaan **erinomaisesti**. (ruutu 682:332)

Varmasti pesivät

Alueelta on löydetty näiden lajien pesä tai poikasia.


Laulujoutsen


Kanadanhanhi


VU
Haapana


Tavi


Sinisorsa


EN
Tukkasotka


Telkkä


VU
Isokoskelo


Pyy


Teeri

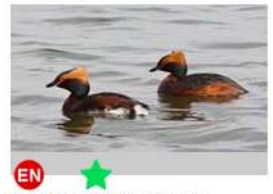

Metso


Kaakkuri


Kuikka


Silkkiuikku


Härkälintu


EN
Mustakurkku-uikku


Kaulushaikara


Harmaahaikara


Ruskosuohaukka


Varpushaukka


Sääksi


Tuulihaukka


Nuolihaukka


EN
Nokikana


Töyhtöhyyppä


Lehtokurppa


Kuovi


VU
Naurulokki


Kalalokki


Harmaalokki


Kalatiira


Sepelkyyhky

VR-lasit älypuhelimeen – SIIS PAHVISTA!

Koe mahtavia 3D-efekteja

Katso 360 –videoita

Taittele ite, liitä oma puhelin ja kuulokkeet..

BE AMAZED!



Kuva Clas Ohlson



Mobiileja kansallispuistoja Lapissa

Nähtävyyksien esittely
- Tekstit
- Kuvat
- Videot

Aistien aktivointi luontohavainnoille
- Äänitarinat
- Lintujen ääninäytteet

Kartat, reitit ja taukopaikat



(Kuva: Google Play 2015)

MobiRanger

Historiakohteet ja geologia kansallispuistoissa
- UKK
- Pyhä-Luosto

Ilmainen
Kehittäjä Citynomadi Oy

iOS- ja Android ja Windows 8 Phone - mobiililaitteille



(Kuva: M. Mannonen 2015)

Monimediaiset muistiinpanot



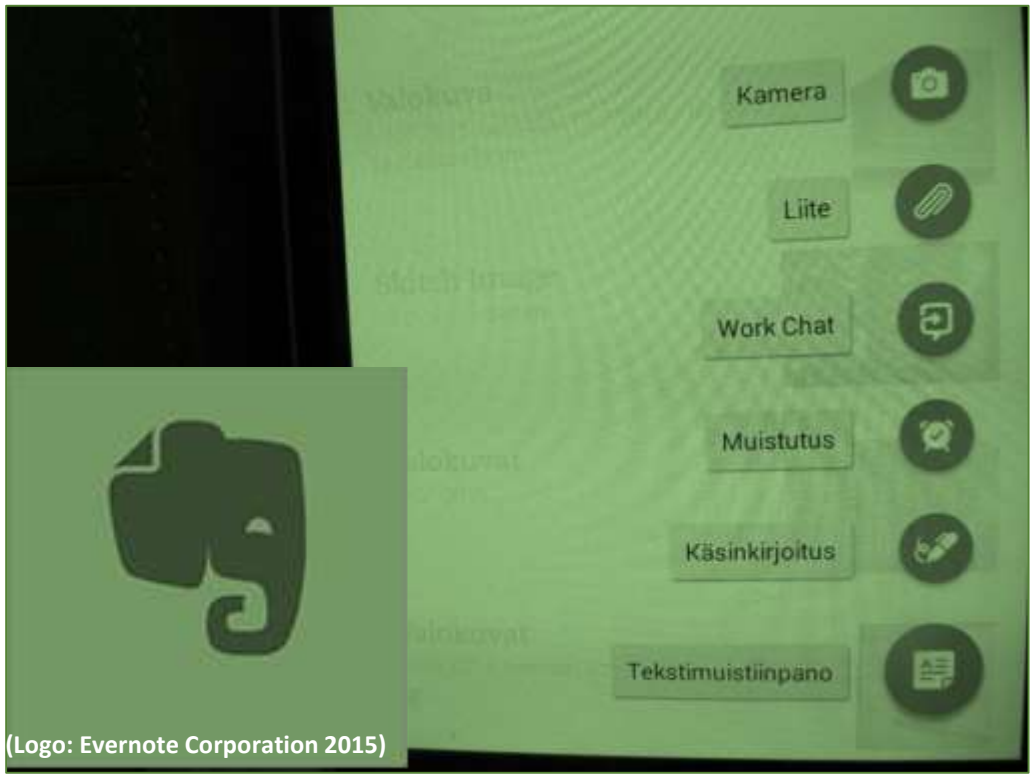
(Kuva: App Store 2015)

Evernote

Valokuvat
Muistiinpanot
Dokumenttien ja kuvien järjestely
Haut
Keskustelut

Toimii pilvipalvelussa
Käyttö edellyttää kirjautumista

Android-, iOS- ja Windows -mobiililaitteisiin



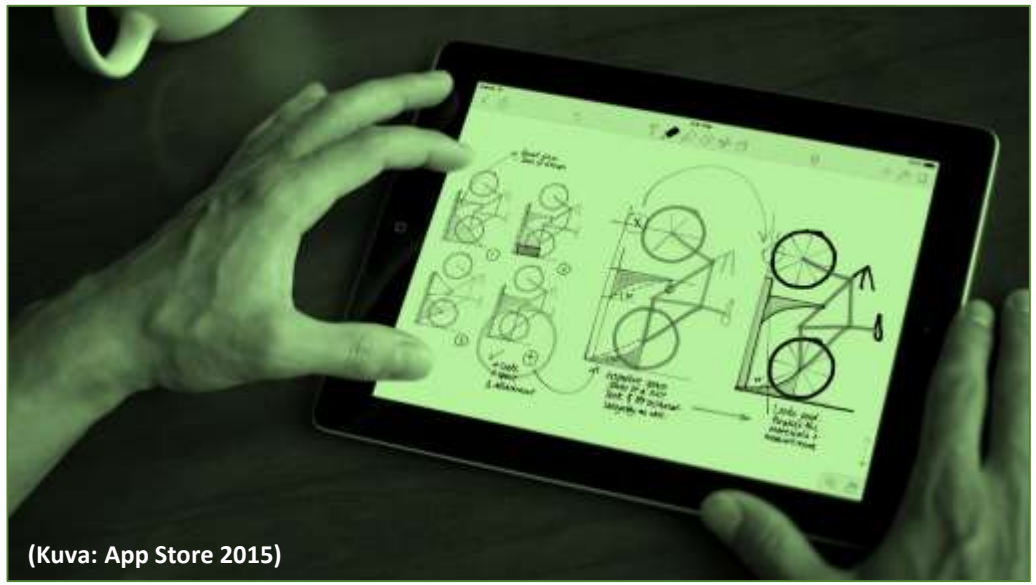
(Logo: Evernote Corporation 2015)

Muita muistiinpanosovelluksia

Notability
iOS

Google Keepin muistiinpanot
Android, Windows Phone

OneNote
Android, Windows Phone

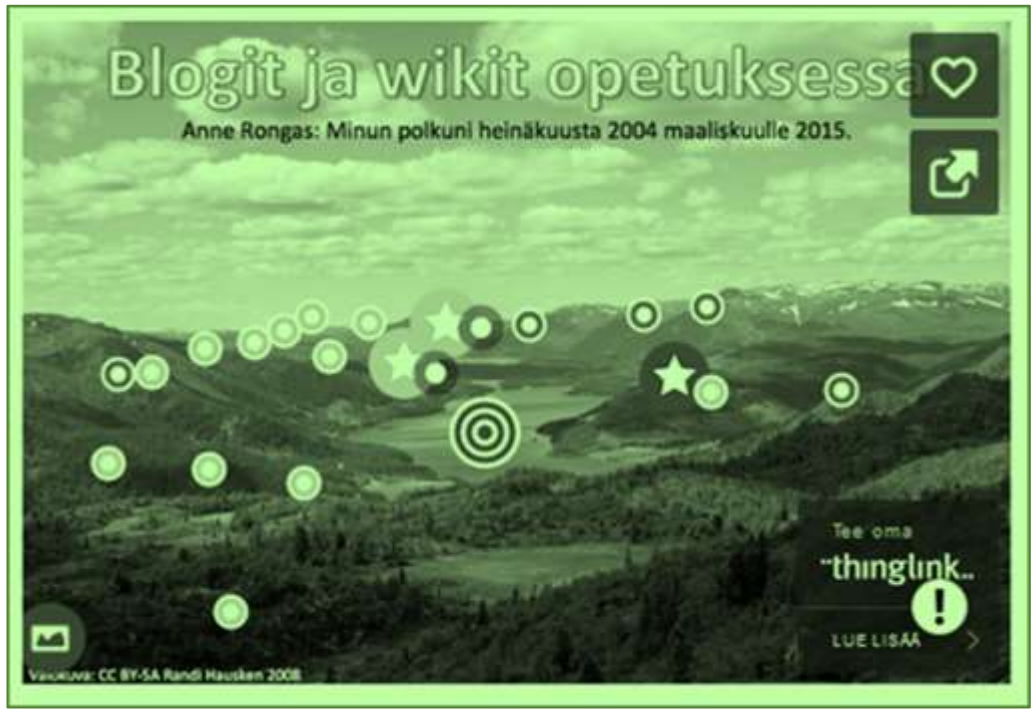

(Kuva: App Store 2015)

Thinglink

Sisältöpisteitä pohjakuvan päälle
- Teksti
- Kuvat
- Videot
- Muu verkkoon jaettu sisältö

Erikseen oma osio opettajille

Android-, iOS- ja Windows-laitteisiin

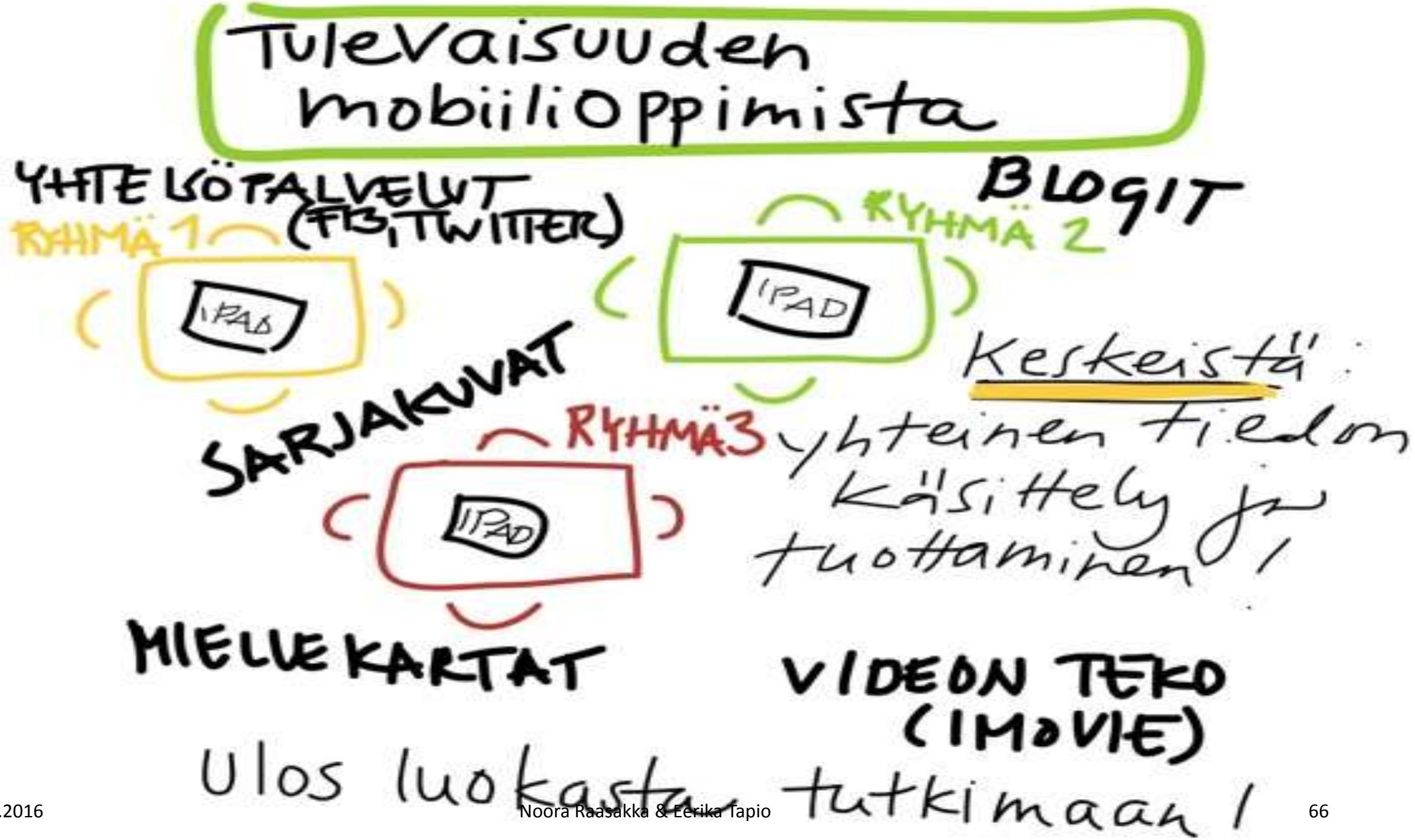



Lähettäiskö seikkailemaan?
Mutta kumpaan suuntaan?
Koeta päättää! Tässä tulee jo vilu…



Mobiilisovelluksia käyttämässä

(Kuva: J. Salm[illegible] 2014)


Tulevaisuuden mobiilioppimista
YHTEISÖTALVELUT (FB, TWITTER)
RYHMÄ 1
IPAD
BLOGIT
RYHMÄ 2
IPAD
SARJAKUVAT
RYHMÄ 3
IPAD
Keskeistä: yhteinen fieldon käsittely ja tuottaminen!
MIELLEKARTAT
VIDEON TEKO (IMOVIE)
Ulos luokasta tutkimaan!



Esimerkkejä paikkatietoradan toteuttamisesta luontoympäristössä

Kasvien tai kohteiden tunnistus

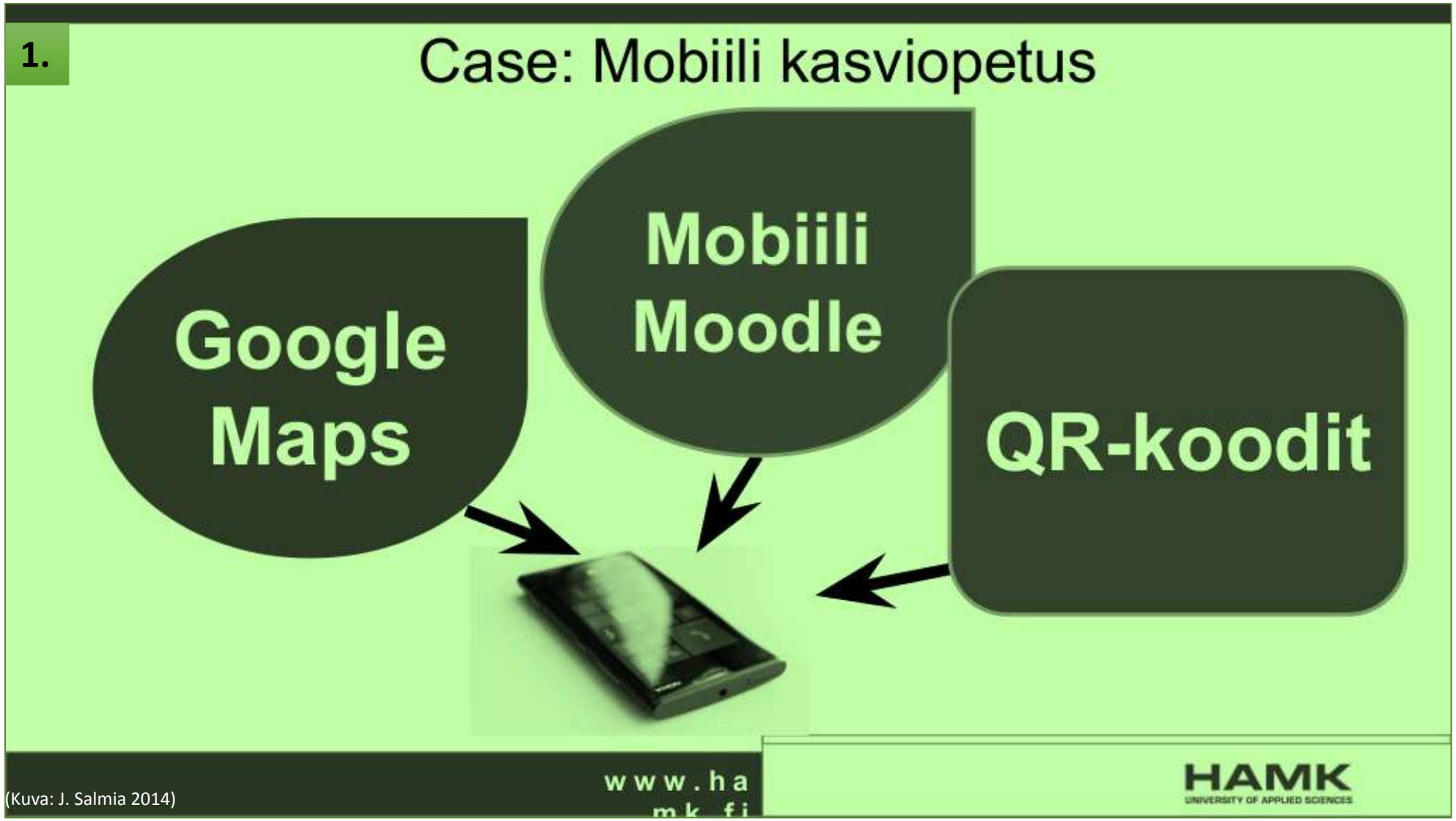
Paikkatietorata
- Kasvit
- Sienet
- Marjat
- Maastotyypit
- Taidekohteet
- Patsaat



Sovelluksia

- Kamera
- Muistiinpanosovellus
- QR-koodin lukija
- Sports Tracker
- Google Maps
- MobiiliMoodle
- QR-koodin luontisovellus





(Kuva: J. Salmia 2014)

MobiiliMoodle

- mobiilitentti
- vastaukset mobiililla
- kooste opettajalle



GoogleMaps

- kasvireitti
- itseopiskelu





QR-koodit

- lisätietoa kasveista
- linkkejä
- kasvupaikkatietoa
- ominaisuudet



(Kuva: J. Salmia 2014)

www.ha
mk.fi

HAMK



Mobiilipelit

(Pieni kuva: J. Kärki 2012)

Miksi mobiilipelejä?

Tutkiva ja kokemuksellinen oppiminen

Peli houkuttaa opittavan ilmiön äärelle

Yhdessä tekeminen, ajatteleminen ja oppiminen

Pelillistämisen vaikutus käyttäytymiseen

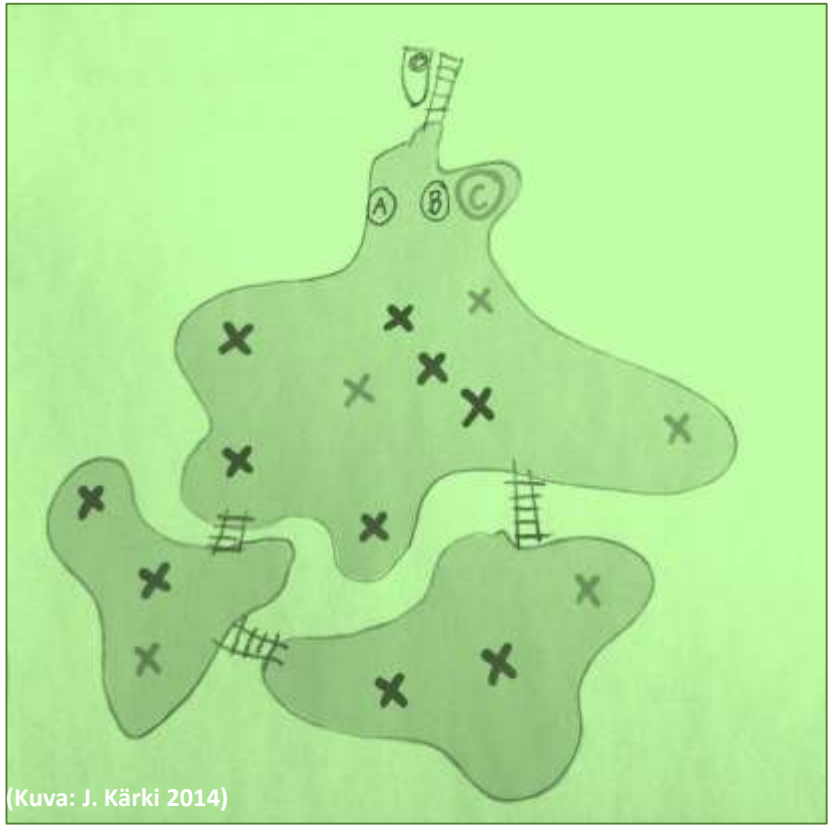


Mobiilipelaamisen malleja

(Kuva: J. Kärki 2014)

Paikkatieto käyttöön

1. Suunnistusreitti
   Alkuainesuunnistus - mobiilipeli
2. Tietovisa
3. Roolipeli
4. Vihjeiden metsästys
5. Piiloutumispeli



(Kuva: J. Kärki 2014)

Peliä ohjaava tekijä

Kilpaileminen

Todellisuuspako

Palkitseminen

Paranna ja pelasta

Kiinniottaminen

Arvoituksen ratkaiseminen

Syyllisen etsiminen

Tietojen jakaminen

Verkostoituminen

Kehittäminen

Tutkimus ja rakentaminen

Tietäminen

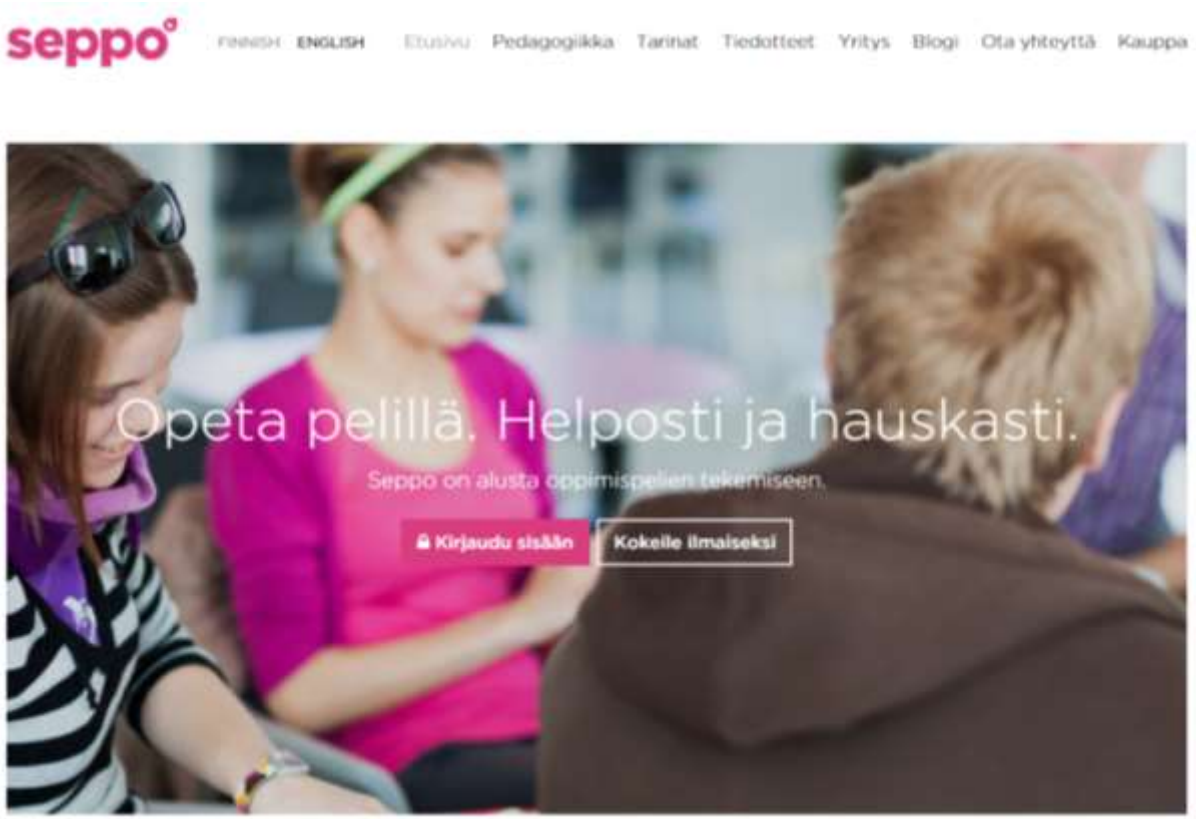
Etsi ja löydä

SmartFeet on nyt Seppo

Omien oppimispelien ja tehtäväratojen luominen

Kaikilla kouluasteilla esikoulusta yliopistoon

Digitaalinen ja fyysinen oppimisympäristö pedagogiseksi pelikentäksi



http://www.seppo.io/

Luo peli, joka vie ulos oppimaan



Valitse oppimisympäristö

Pelissä liikutaan esimerkiksi koulun tiloissa, kaupungin keskustassa tai luokkaretkikohteessa. Pelilautana toimii valitun alueen kartta.



Luo tehtävät

Opettaja luo peliin tehtävät, joita oppilaat ratkovat ryhmissä mobiililaitteita käyttäen. Seppo toimii kaikilla kouluasteilla esikoulusta yliopistoon.



Johda peliä

Pelin aikana opettaja ohjaa pelin kulkua, arvioi joukkueilta tulevia vastauksia ja antaa palautetta. Saadut pisteet ja yhdessä tekeminen innostavat eteenpäin.

Tabletit pelivälineinä

http://www.seppo.io/

Selainpohjainen

Pelivälineinä oppijoiden omat puhelimet

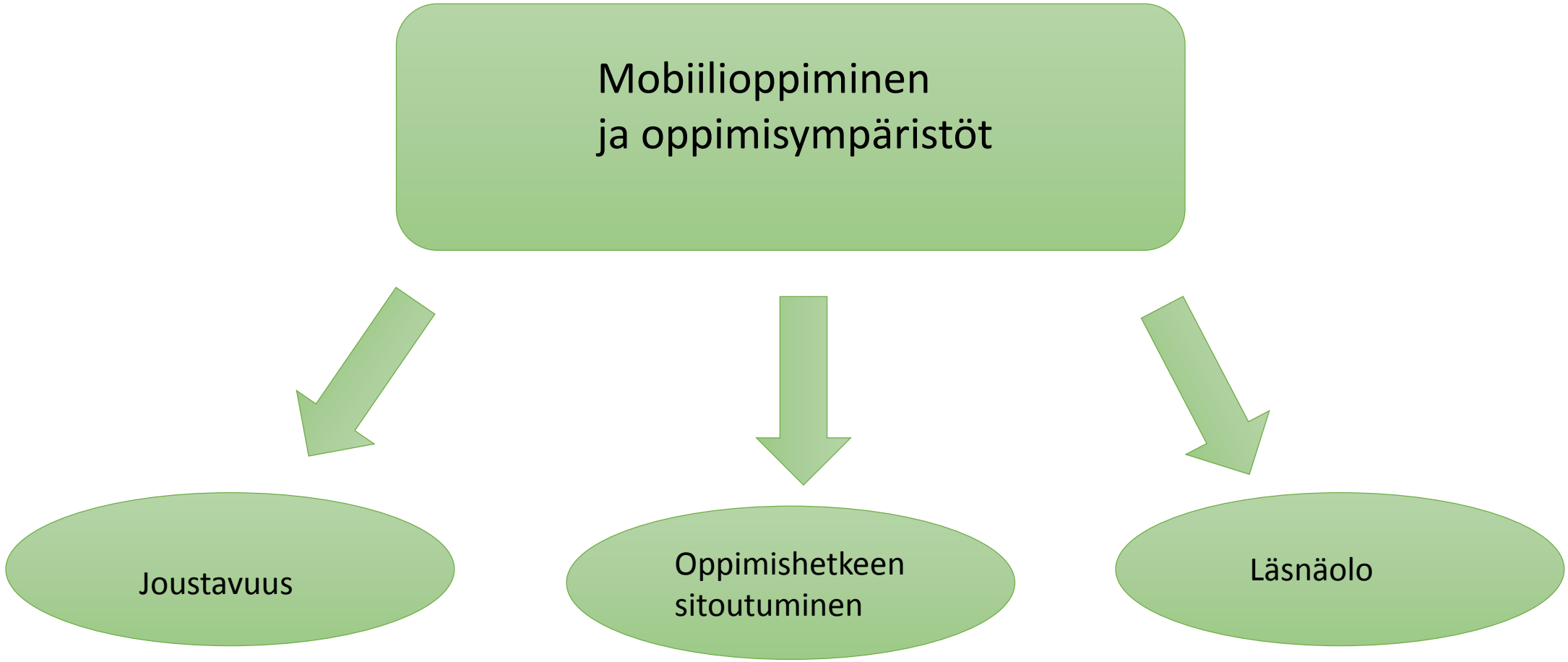
Saarella -oppimispelin esittelyvideo –
Miksi pelaisin oppimispeliä?





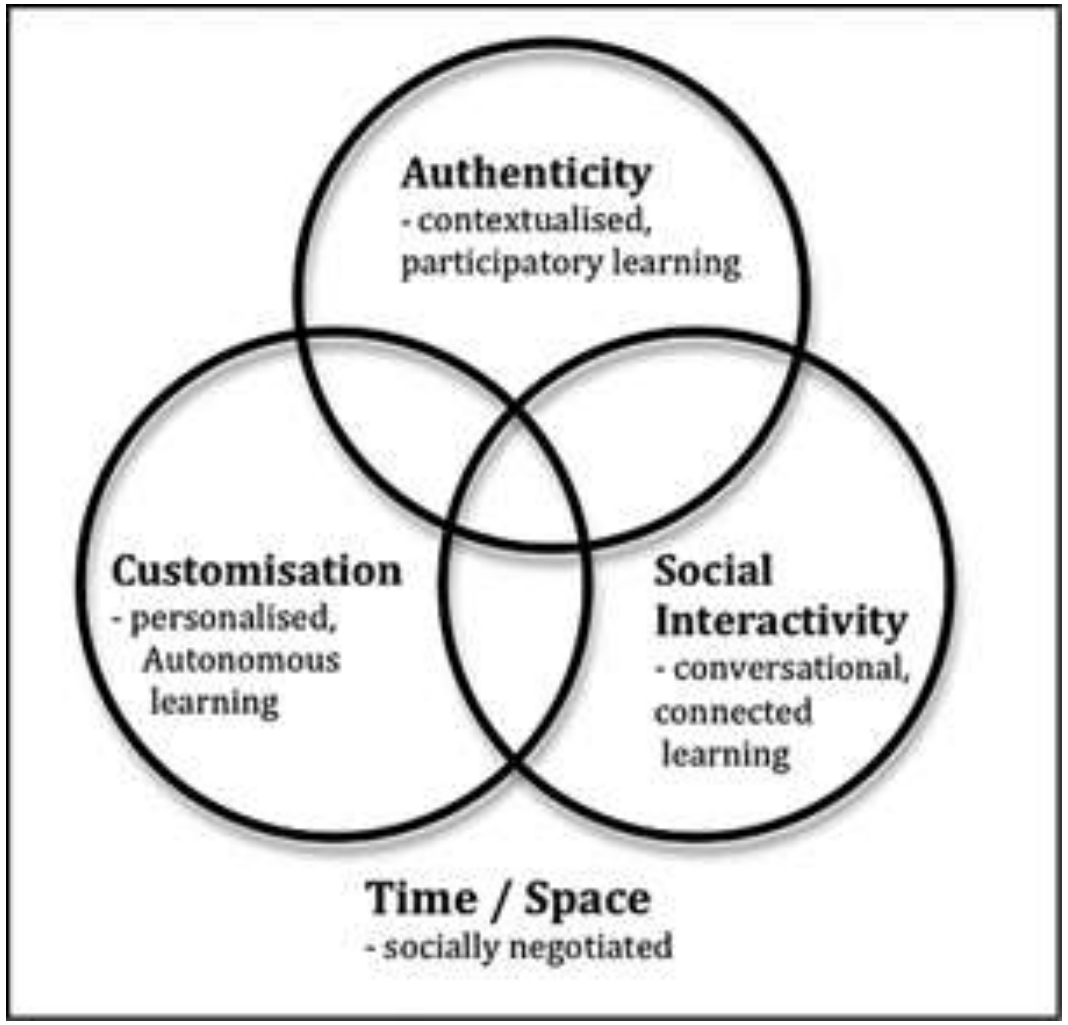
Mobiilipedagogiikassa mobiililaitteet ovat oppimisen väline autenttisessa ympäristöissä

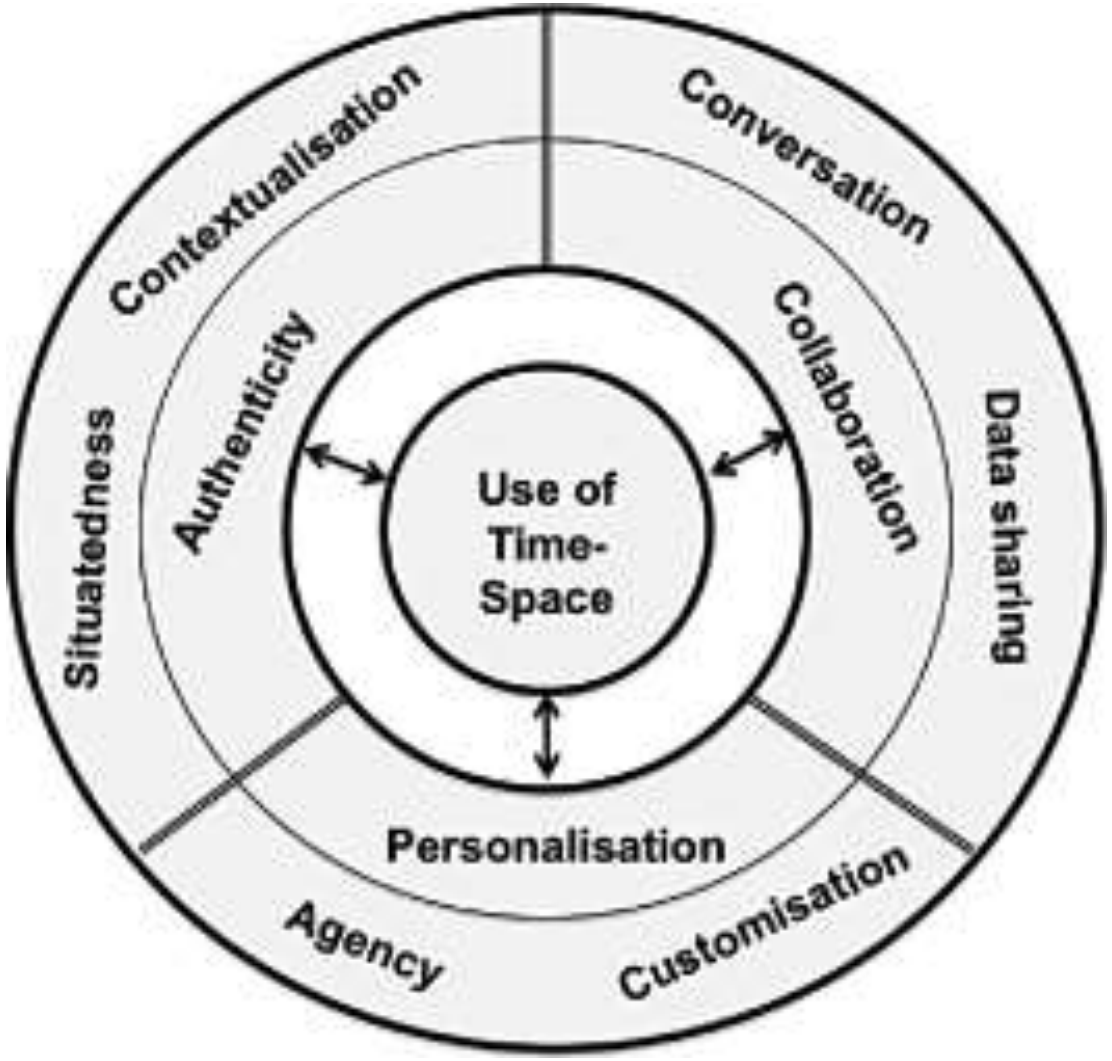
Mitä on mobiilioppiminen?



Viewing mobile learning from a pedagogical perspective

Matthew Kearney[a,], Sandra Schuck[a], Kevin Burden[b] and Peter Aubusson[a]*

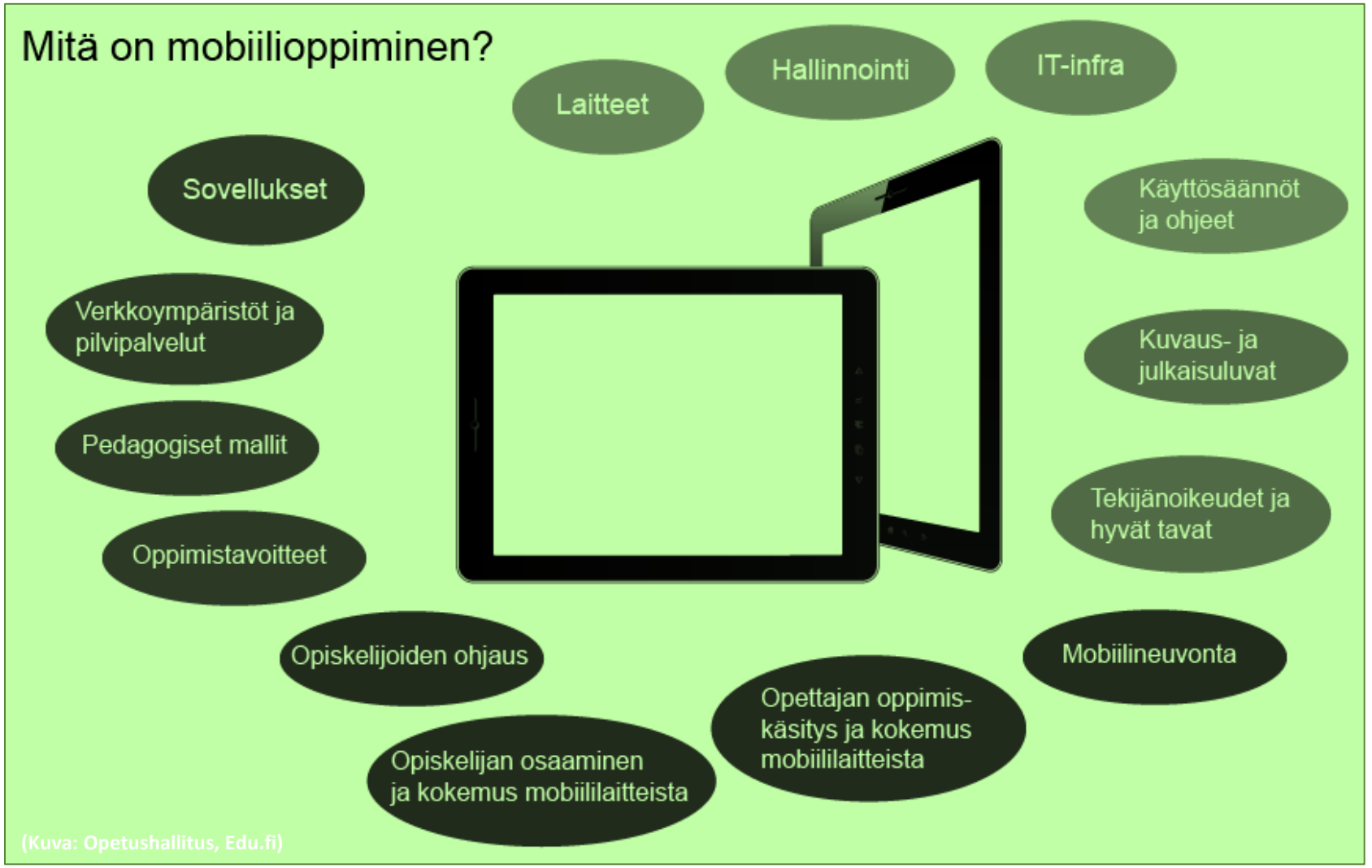




Viewing mobile learning from a pedagogical perspective

Matthew Kearney[a,], Sandra Schuck[a], Kevin Burden[b] and Peter Aubusson[a]*

Mobiilioppiminen

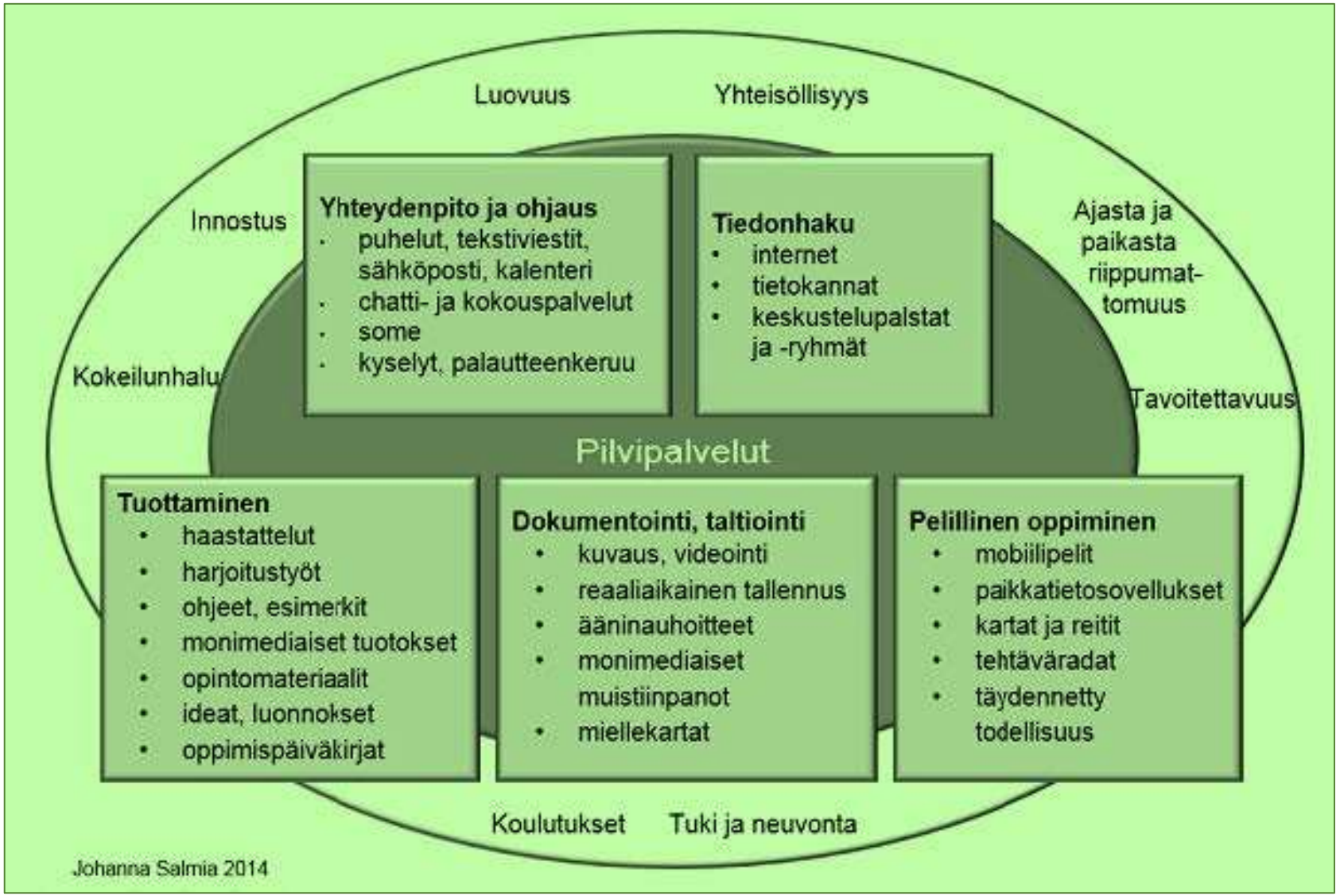


Mobiilioppimisen ominaispiirteitä

- Riippumattomuus
- Yksilöllisyys
- Oppimisympäristö
- Syvällisen ymmärryksen rakentaminen
- Rajattomat mahdollisuudet



Mobiilioppimisen mahdollisuuksia opetuksessa



Eri tapoja tehdä ja tuottaa

Kommunikointi ja yhteisöllisyys

Ideointi ja uuden kehittäminen

Erilaiset oppijat

Opettajan rooli





Mobiilioppimisen pedagogisia malleja oppimistilanteiden ja oppimisprosessin suunnitteluun

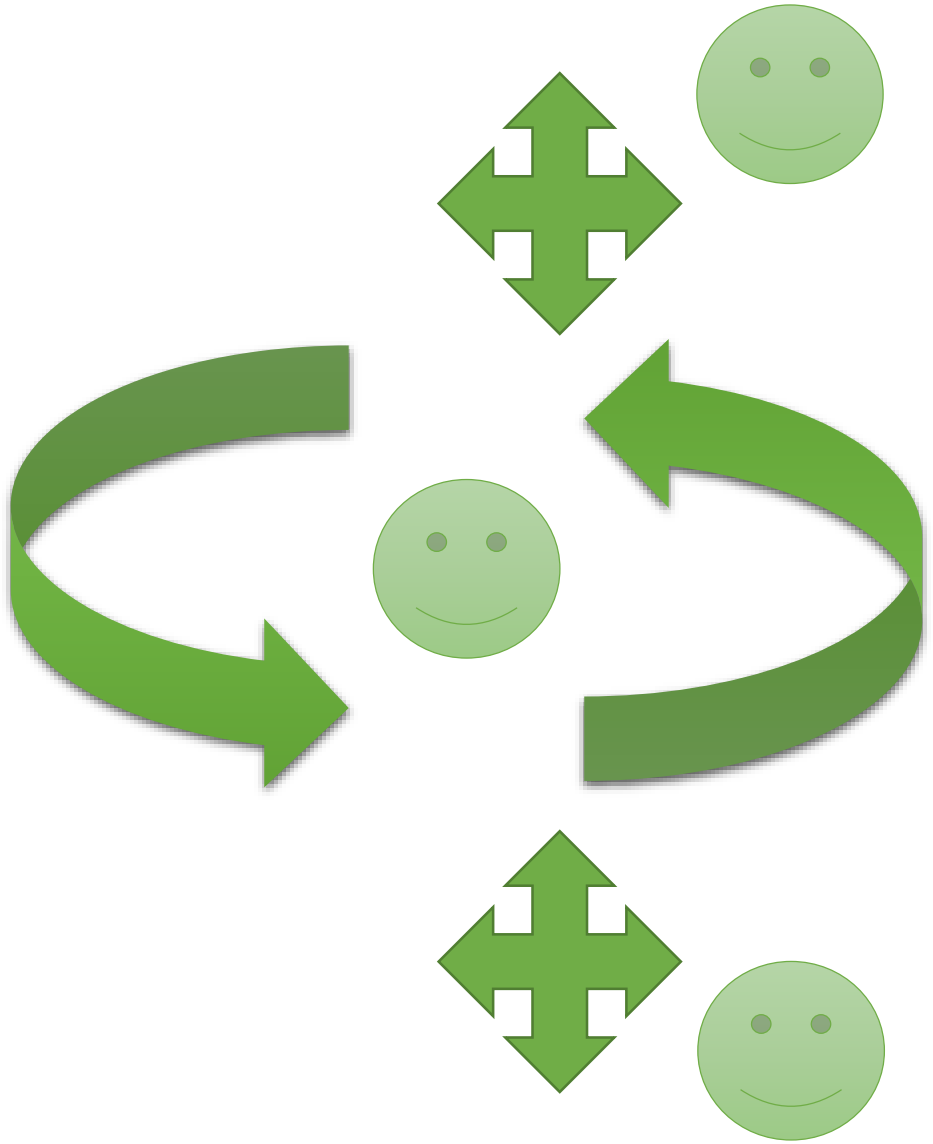
Laite tai sovellus yksin ei riitä

Myös pedagogiikan on muututtava → haasteet hidastavat muutosta

Opettaja rakentaa pedagogisen infran

Design-osaaminen korostuu → on muutettava omia opetusmetodeja

Mitä hyvää? Vertaisoppiminen, oppimisverkostot, ideoiden tallentaminen ja jako!



Aineiston siirto mediasta toiseen → asian työstö mielessä

Oppilaan vahvuuksien hyödyntäminen

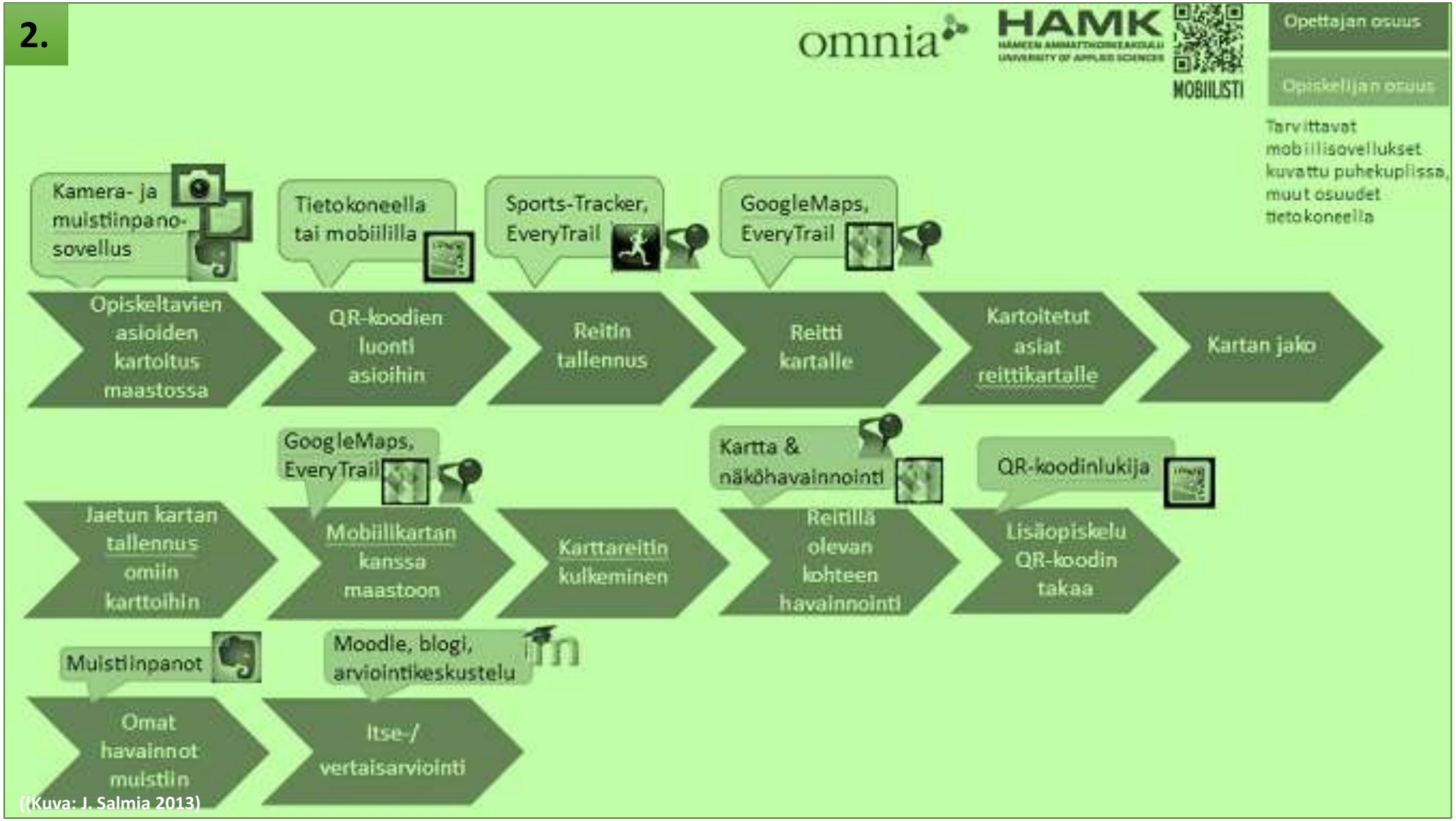
kasvun ajattelutapa; jos uskot, että opit, opit paremmin

Oppija oppii ohjaamaan itse (+tuki + turva)

Opettaja on muutoksen mukana



OPE



(Kuva: J. Salmia 2013)

Aktiivisen ja toiminnallisen oppimisen pedagogisia malleja

1. Tutkiva oppiminen

Oppimisprosessi

Järjestelmällistä
tiedonhakua useista
tietolähteistä

Yhteisöllistä tiedonluomista

Lähtökohtana oppijan omat
ennakkotiedot ja -käsitykset



2. Ongelmaperustainen oppiminen (PBL)

Oppimista aitojen ongelmien kautta

Nyky-yhteiskunnan kehittämis-, osaamistarpeet sekä kilpailu vaatii tutkivaa otetta ei pelkkää tutkimustietoa



3. Osallistuva oppiminen

Suurin osa oppimisesta tapahtuu kouluopetuksen ja luokkahuoneen ulkopuolella

Oppiminen on osallistumista ja tekemistä

Oppiminen riippuu kiinnostuksesta sekä oppimista tukevista keinoista ja välineistä



4. Design-suuntautunut pedagogiikka (DOP)

Yhteisöllistä projektioppimista

Oppijaa itseään kiinnostavat kysymykset

Tiedonhaku monipuolisesti eri lähteistä

Luottamus lasten kykyyn ratkaista monimutkaisia ongelmia



DOPn muodostavat

- Luovuus
- Innovatiivisuus
- Kriittinen ajattelu
- Ongelman ratkaisu
- Yhteiskehittely
- Kyky hyödyntää digitaalista teknologiaa

DOPn kulmakivet

- Osallistuva oppiminen
- Käsitys elinvoimaisesta oppimisesta
- Yhteiskehittely (opetusmalli)
- Erilaisten teknologien käyttämisestä sekä sosiaalisena että henkilökohtaisena työvälineinä

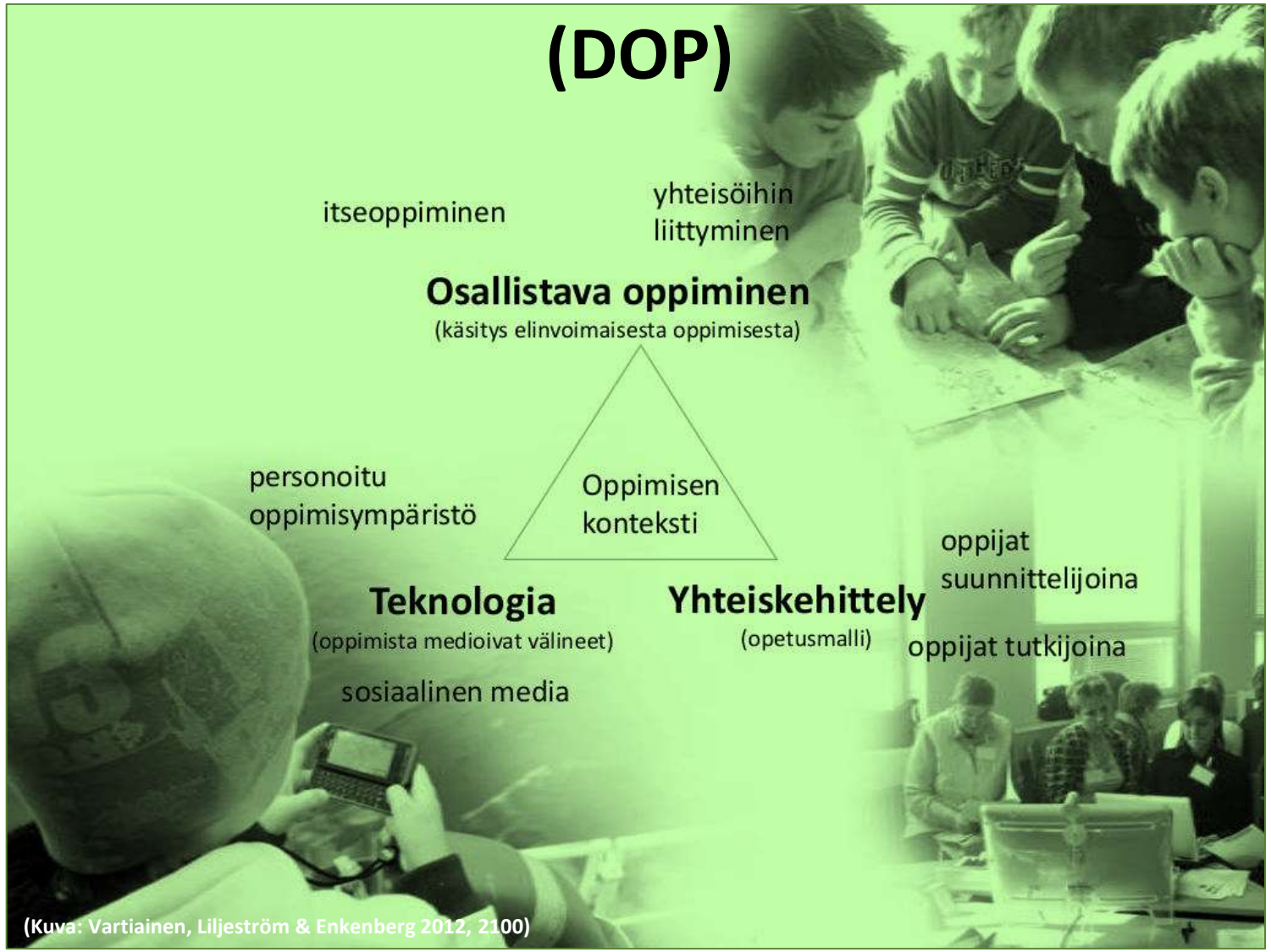
Oppimista tapahtuu fyysisissä ja teknologisissa ympäristöissä sekä yhteisöissä koko elämän ajan.

Taustalla on yhteiskunnallinen muutos

Opetuksen suunnittelun periaatteet

- Oppimisprosessi ankkuroidaan oppijan ideoihin, ajattelutapoihin, käsityksiin ja tulkintoihin ko. ilmiöstä
- Oppimiseen sitouttaminen tapahtuu kokonaisten tehtävien ja ohjaavien kysymysten avulla
- Toiminta kohdistuu ko. ilmiötä edustaviin käsitteellisiin objekteihin ja toiminnassa hyödynnetään fysikaalisia ja kognitiivisia työvälineitä
- Oppimista edistetään yhteisöllisellä työskentelyllä ja suunnittelulla
- Hyödynnetään oppijoiden omat välineet ja teknologiat
- Opettaja tukee, ohjaa ja tarjoaa resursseja työskentelyyn
- Lisää tietoa: www.openmetsa.fi

Oppimisen viitekehys design-suuntautuneessa opetusmallissa (DOP)



Medioiva?

Tee käsin ja tallenna digitaalisesti

Kuva ja idea: Viljo Rissanen

”Maataidetta kuudes-luokkalaisten kuvistunnilla koulun lähimetsässä.

Oppilaat kokosivat luonnonmateriaaleista olion/örkin/monsterin ja keksivät sille nimen (esim. Sampo, Uolevi).

Seuraavilla äikän tunneilla oppilaat kirjoittavat olioiden taustoista/ominaisuuksista.

Lopuksi tulostetaan kuvat, yhdistetään tekstit ja kootaan luokan seinälle oman kylän monsterigalleria.”







Tunnetko kamerasi?

Tutustu puhelimesi kameran mahdollisuuksiin

→ Anna oppilaiden opettaa uudet jutut

Lataa toinen kamera-ohjelma, jos puhelimen oma kamera ei pelaa..

Valokuvien editointi –appsit haltuun!

Kollaasiohjelmat

Kuvahassuttelut

iMovie – Videoeditorit - Tarinat

Editoreja: VideoPad Video Editor Free, Kinemaster, Vivavideo Pro, WeVideo jne. jne.

Adobe Voice (iOS), Shadow Puppet EDU (iOS)

Tee valokuvista tarina, taustalle ääntä ja/tai musiikkia

LUO LUOKAN KANSSA TARINOITA!

Power point on so last season..

NoN:n PIKA SOME-OPAS





Alkaa olla old schoolia.. Jos kuitenkin vielä liityt, seuraa ja tykkää meistä www.facebook.com/natureofnorth



Kuulu tai tule nähdyksi 150 merkin viestillä. #some #vaikutusväline #luontokasvatus @Natureofnorth #natureofnorth



Kuvaviestipalvelu, jonka avulla voi jakaa arjen mukavia hetkiä "snapeina" eli kuvina, viesteinä sekä lyhyinä videoina. **Lähetettyjä kuvia ja videoita voi katsoa korkeintaan 10 sekuntia**. Ei olla näin ketteriä..



Käyttäjä voi lähettää tai "striimata" (englanninkielen sanasta "stream" eli "virta") reaaliaikaista videokuvaa älypuhelimestaan internetiin. Jos joku otti meistä ja tästä päivästä fiidiä periscopeen ilman meän lupaa niin…

Luonnonlukutaito kehittyy vain itse opettelemalla: Liiku luonnossa – nauti kokonaisuuksista ja yksityiskohdista





LUONNONVOIMAA OPETUKSEEN
SEMINAARI ROVANIEMELLÄ

MAHTAVAT MENETELMÄT
KOKEMUKSIA KÄYTÄNTÖÖN
INNOSTUSTA JA ILOA



LUONNONVOIMAA OPETUKSEEN -SEMINAARI OPETTAJILLE
KLO 9:00-15:30 **Oppipoika, auditorio**, Korkalonkatu 33, Rovaniemi

Valjasta luonnon hyvää tekevät vaikutukset osaksi opetusarkeasi. Seminaarissa kuullaan käytännön kokemuksista, hyviksi havaituista tavoista ja innostavista esimerkeistä, joilla luontoelämyksiä ja -kokemuksia voidaan opetustyössä tarjota oppilaille. Sovella omaan opetukseen, innostu ja innovoi uutta!



OHJELMA

8:30-9:00	Saapuminen & aamukahvi
09:00-09:15	Tervetuloa & avaus! Lapin kesäyliopisto ja Nature of North Oy



TEEMA I	**LUONNOSTA JA LIIKKEESTÄ LÄÄKETTÄ**
9:15-9:45	Luonnon positiiviset vaikutukset fyysiseen ja psyykkiseen terveyteen, Eerika Tapio ja Noora Raasakka Nature of North Oy
9:45-10:30	Tiedostavan liikkumisen mahdollisuudet opetustyössä, fysioterapeutti Jari Tapio



TEEMA II	**LUOVASTI LUOKAN KANSSA**
10:30-11:15	Lähemmäksi luontoa - luonto on suuri oppisali, Nuoriso- ja matkailukeskus Oivanki, kehityspäällikkö Pirkko Määttä
11:15-12:00	Mobiilisti päin mäntyä, luokanopettaja Pekka Leppälä
12:00-12:45	**LOUNASTA & VERKOSTOIDU**
12:45-13:00	Toiminnallinen tuokio - yhtä sirkustelua, Sirkus Taika-Aika



TEEMA III	**LUONTOSUHDETTA LUOMASSA**
13:00-13:45	CASE: Hämeenlinnan ulkopäiväkoti ja metsäeskarit, päiväkodin johtaja Anniina Iivonen
13:45-14:15	**KAHVITAUKO**
14:15-15:00	PILKE tarjoaa puitteita ja puuhaa, oppimisinnoittaja Piritta Marttila
15:00-15:30	Päivän päätös, Noora & Eerika



ILMOITTAUDU MUKAAN TÄSTÄ!

TULE PAIKAN PÄÄLLE TAI OSALLISTU ETÄYHTEYKSIEN AVULLA!

Ilmoittaudu 4.5.2016 mennessä!
Lisätietoja:
Juho Mutka
p. 040 502 5679

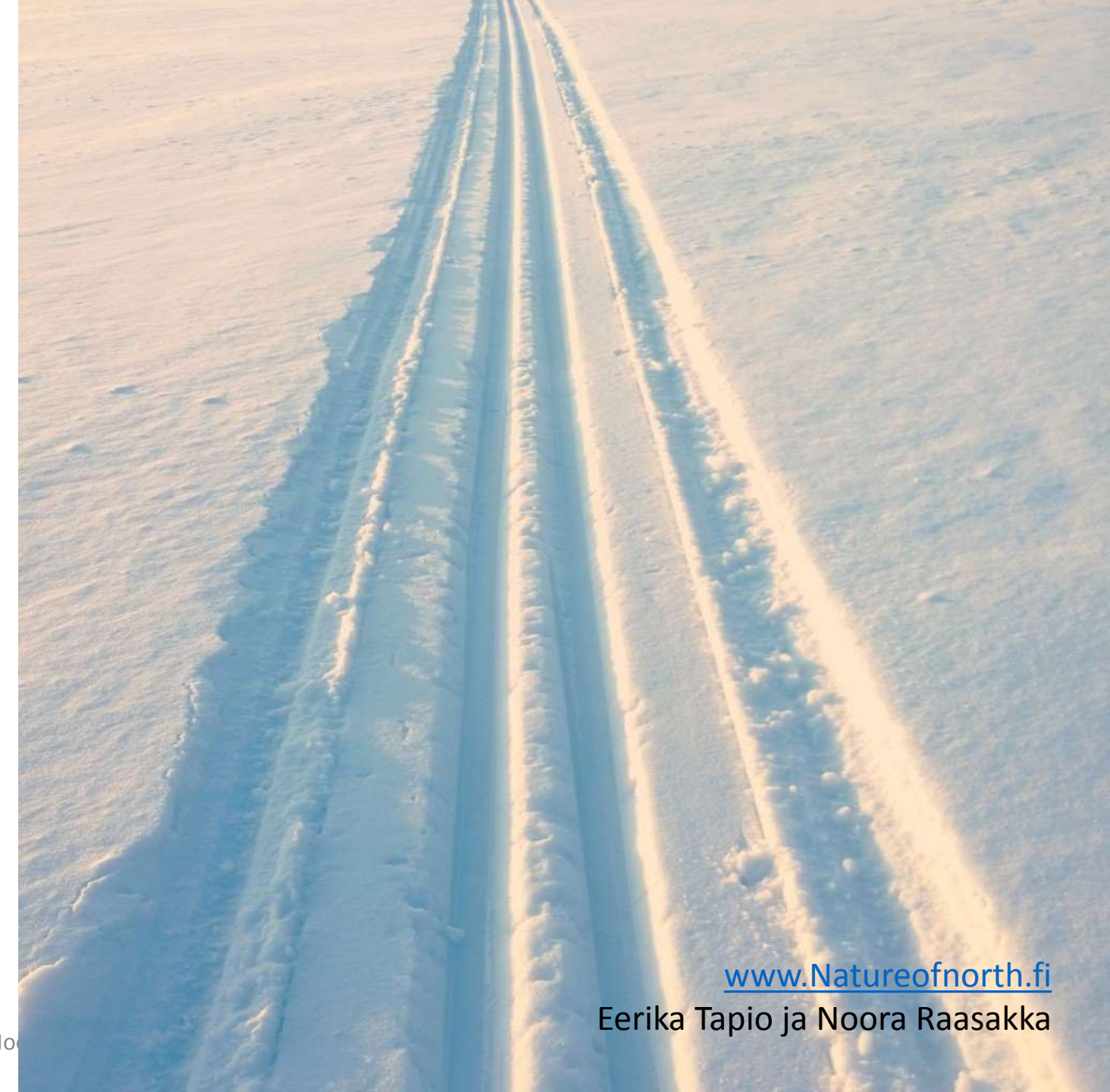
Jakso V: Ekosysteemipalvelut – valmis opetuspaketti elo-syyskuussa 2016



KIITOS!

“It always seems impossible until it´s done.” -Nelson Mandela

“Don´t impress them with technology. Let them be amazed by WHAT THEY CAN CREATE WITH IT.” -nimetön



www.Natureofnorth.fi
Eerika Tapio ja Noora Raasakka