



OPH:N RAHOITAMA  
OPETUSTOIMEN  
HENKILÖSTÖKOULUTUSTA

## Gamification—pelillistämällä perehdyttämään

**Gamification - Pelillistämällä perehtymään –** hankkeen koulutusten tavoitteena on kehittää opettajien pelipedagogisia taitoja niin suunnittelussa, tuottamisessa kuin toteuttamisessakin. Koulutukset kehittävät myös opettajien digitaalisia taitoja: he oppivat tuottamaan multimodaalisia opetusmateriaaleja osana pelillisiä opetustoteutuksia.

### Koulutukset:

- Pelillistäminen ja pelipedagogiikka 4 op
- Pelipedagogisen käsikirjoituksen laadinta ja toteutus 5 op

Tarkemmat kuvaukset esitteen sivulla 2.

**Kohderyhmä:** Ammatilliset opettajat, myös opettajat muilta kasvatus- ja opetusasteilta.

**Koulutuspaikka:** Kevään 2021 osalta verkossa. Syksyn 2021 osalta koronatilanteesta riippuen toteutus verkossa tai hybridinä.

**Kouluttajat:** Lehtori Niilo Korhonen ja lehtori Jukka Niinimäki, HAMK Ammatillisen opettajakorkeakoulun asiantuntijat.

**Toteutustapa:** Hankkeessa on kaksi koulutusosiota. Parhaan oppimiskokemuksen saavuttamiseksi suosittelemme osallistumista molempiin koulutusosioihin. Halutessasi voit kuitenkin valita koulutus-

osioista itseäsi eniten kiinnostavan ja itsellesi sopivimman

**HUOM!** Koulutus toteutetaan BYOD-periaatteella eli osallistujat tuovat lähipäiviin oman laitteensa (tablettitietokone, älypuhelin tai kannettava tietokone). Osallistujien tai heidän organisaatioidensa ei tarvitse itse hankkia koulutuksessa käytettäviin pelialustoihin liittyviä lisenssejä.

**ILMOITTAUTUMINEN KOULUTUKSEEN:**  
[www.hamk.fi/taydennyskoulutus/opetusala](http://www.hamk.fi/taydennyskoulutus/opetusala)

### Tiedustelut:

Koulutussuunnittelija Heidi-Maria Listo  
050 575 9023,  
heidi-maria.listo@hamk.fi

Koulutuskoordinaattori Ann-Mari Apiainen  
050 573 0341,  
ann-mari.apiainen@hamk.fi

*Koulutus on OPH:n rahoittamaa maksutonta opetustoimen henkilöstökoulutusta. Matka-, majoitus- ja ruokailukuluista osallistujat vastaavat itse. **Ilmoittautuminen on sitova.** Mahdollisista muutoksista pyydämme ilmoittamaan välittömästi. Koulutukseen osallistumisen voi peruuttaa kuluitta ilmoittautumisajan päättymiseen mennessä. Tämän jälkeen tehdyistä peruutuksista ilman hyväksyttävää syytä tai peruuttamatta jättämisestä perimme 100 € toimistomaksun.*

## Koulutuksen sisältö ja toteutus:

### Pelillistäminen ja pelipedagogiikka 4 op

Ajankohdat:

1. koulutuspäivä 20.5.2021 klo 9 – 15
2. koulutuspäivä 25.8.2021 klo 9 – 15
3. koulutuspäivä 22.9.2021 klo 9 – 12

#### Keskeiset sisällöt:

- Digipedagogiikka ja johdatus pelipedagogiseen käsikirjoitukseen
- Pelaajatyytit
- Pelillisten materiaalien ja multimodaalisen sisällön hyödyntäminen oppimisympäristöjen suunnittelussa, kehittämisessä ja testauksessa.

**Tavoitteet:** Osallistuja tuntee pelillisyyden ja digitaalisuuden taustateoriaa ja mahdollisuudet soveltaa pelillisyyttä omassa opetus- ja kasvatustyössä.

**Toteutus:** 3 koulutuspäivää (1+1+1 rakenteella), webinaarit 3 x 2 h, ennakko-/välitehtävät ja verkko-ohjaus.

**Ilmoittautuminen 17.4.2021 mennessä**

### Pelipedagogisen käsikirjoituksen laadinta ja toteutus 5 op

Ajankohdat:

1. koulutuspäivä 6.10.2021 klo 9 - 12
2. ja 3. koulutuspäivä 25. – 26.10.2021 klo 9 – 12
4. koulutuspäivä 17.11.2021 klo 9 - 12

#### Keskeiset sisällöt:

- Pedagogisen käsikirjoituksen laatiminen ja sisällöntuotanto avoimia/suljettuja verkkoalustoja hyödyntäen
- Pelillisen oppimisympäristön tai oppimiskokonaisuuden toteutus valitulle alustalle.
- Tuotetun ympäristön vieminen käytäntöön omassa organisaatiossa, testaus, arviointi ja edelleen kehittäminen.

**Tavoitteet:** Osallistuja osaa suunnitella, toteuttaa ja arvioida pelillisiä oppimisympäristöjä sekä hyödyntää niissä multimodaalisia digitaalisia sisältöjä. Osallistuja pystyy integroimaan pelilliset sisällöt rikastuttavaksi ja motivoivaksi osaksi muuta oppisisältöä.

**Toteutus:** 4 koulutuspäivää (1+2+1 rakenteella), webinaarit 3 x 2 h, välitehtävä ja verkko-ohjaus.

**Ilmoittautuminen 17.9.2021 mennessä**