

Digitaito-työpaja: Digitaidot-peli

Hanna Rantala
SeniorSurf, 5.10.2021



Ohjelma

- Mikä Digitaidot-peli?
- Kokeillaan! Puhutaan oman älylaitteen käytöstä
- Harjoitellaan tekemään arjen asioita älypuhelimien/tabletin kanssa
- Esimerkki käytännön sovelluksesta



Mikä Digitaidot-peli?

- Kehitetty Kuuloliiton Digitaidot-projektissa (2019-2021)
- Oma älylaite tutuksi
- Digimaailman säännöt ja logiikka tutummiksi
- Yhdessä oppiminen



Digitaidot-pelistä

- Ryan ja Deci (2000) sisäinen motivaatio yhteisöllisyyden kautta
- Aihepiirit sidottu Osuvat taidot - digitaitotasoon: Perusosaaja
- Pelillistämisen kautta logiikka ja digimaailman mahdollisuudet tutu(mma)ksi
- Keino sanoittaa kysymyksiä, tarpeita ja toiveita



Miten edetään?

- Lyhyt esittäytymiskierros
- Miten pelataan ja aiheen valinta
- Kokeillaan muutamaa tehtäviä ja totuuksia
- Miten voit soveltaa peliä?

Tutustutaan ensin lyhyesti

- Mikä on nimesi ja missä olet?
- Kuinka kauan sinulla on ollut älypuhelin tai tabletti?
- Millaisiin asioihin käytät älypuhelimiasi?

Digitaidot-peli

- Sisältää totuuksia ja tehtäviä
- Totuudet ja tehtävät liittyvät tiettyyn aihepiiriin
- Tehtävien suorittamiseen voi pyytää apua ryhmältä



Miten peli toimii?

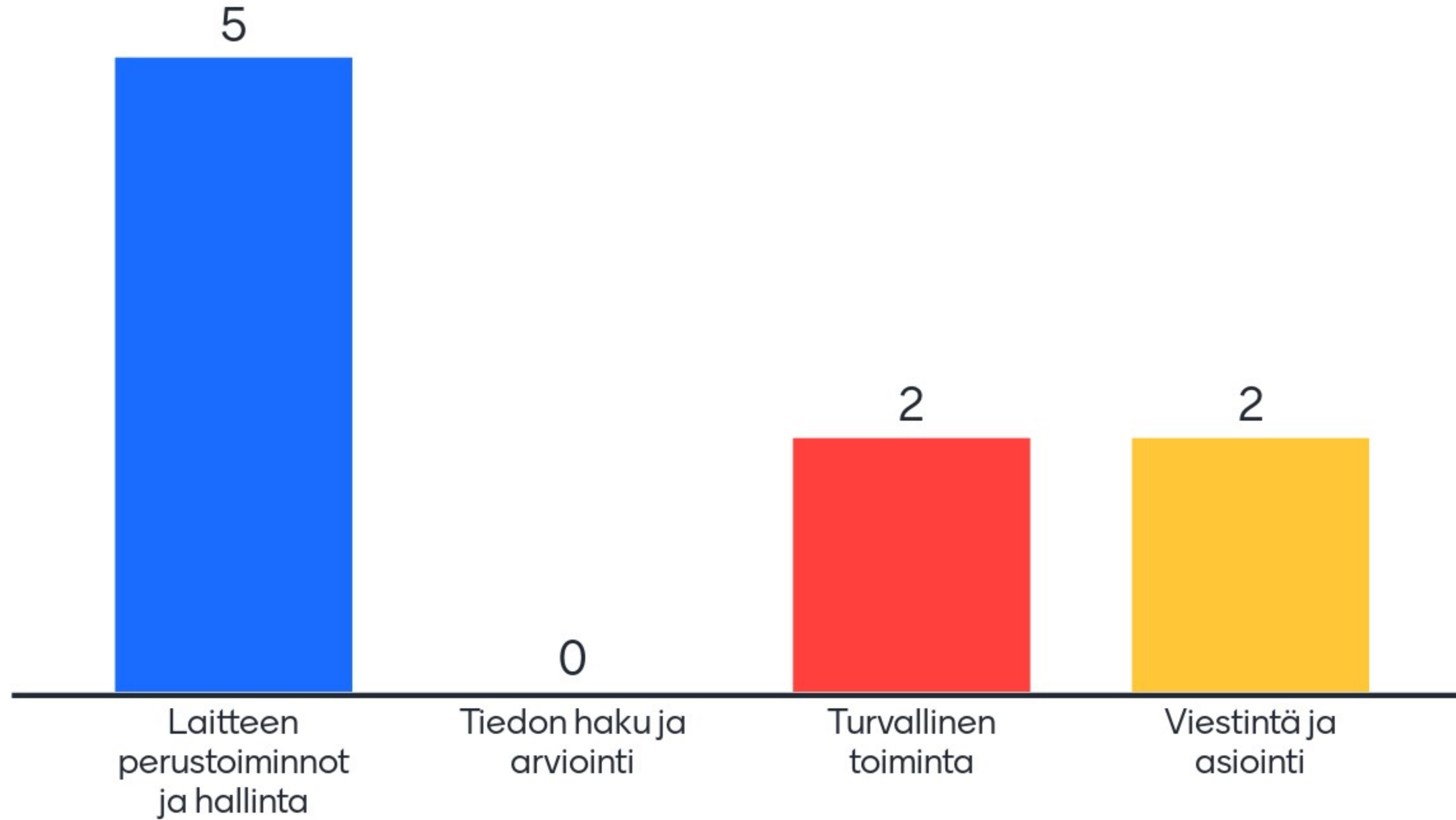
- Tehtävä: suorita tehtävä omalla älylaitteellasi
- Totuus: vastaa kysymykseen chatissa tai keskustelussa



Avaa nyt uusi ikkuna tai ota älypuhelimesi esiin, ja kirjaudu Mentimeteriin.



Mitä haluat harjoitella tänään?



Miten voit soveltaa Digitaidot-peliä?



Älylaite on vähän kuin moderni työkalupakki. Se sisältää erilaisia ökaluja, joiden avulla voimme tehdä mitä moninaisempia asioita ja tutustua digitaaliseen maailmaan.

Digitaidot-peli toimii keinona tutustua käsillämme olevaan älylaitteeseen.

Toivotamme teille mukavia hetkiä oppimisen parissa!

DIGITAIĐOT
Kuuloliitto

DIGITAIĐOT
Kuuloliitto

DIGITAIĐOT-PELI

DIGITAIĐOT
-PELI



DIGITAIĐOT
Kuuloliitto



Digitaidot-peli käyttöön

- Yhteisöllisen oppimisen menetelmä
- Etäpelipajat: jatkuvaa oppimista etäryhmissä
- Tutustuminen arjen digitaitoihin
- Jatkovaa harjoittelua muun toiminnan ohella
- Soveltaminen toimintaan ja/tai innostus digitukeen



DigiOn- Digionnea kaikille (ESR 2021-2023)

- Laurea-amk ja Espoo: Edistää vaikeasti työllistyvien henkilöiden digitaitoja
- Helposti lähestyttävää, vertaistukeen pohjautuvaa digitukea
- Digituki osaksi matalan kynnyksen kohtaamispaikkojen ja ruoka-avun toimintaa



Sovellus: tukea vertaistoiminnan aloittamiseen

- Koulutamme digikavereita toimimaan matalan kynnyksen kohtaamispaikoissa
- Digitaidot-peli menetelmänä käynnistää matalan kynnyksen digiopastus
- Yhdessä oppiminen ja innostaminen





Kokonaisuus.

Porukka, joka haluaa oppia.

Uusi tapa käydä käsiksi asioihin, jotka ovat
tärkeitä.

– Osallistuja 5/2021



“
Mielenkiinto heräsi tosissaan peliä
kohtaan - haluan pelata lisää!

– Osallistuja 6/2021



Yleishyödylliset toimijat voivat tilata pelin maksutta käyttöön

- Käytössä myös etäpeliversio
- <https://www.kuuloliitto.fi/digitaidot-peli/>



Kiitos!

Hanna Rantala
Projektikoordinaattori, DigiOn

