



PELIKASVATUSTA KIRJASTOSSA

-itseopiskelupaketti

HELMET



KIRJASTO

MIKÄ?

- Itsenäisesti LibOppi:ssa suoritettava etäopiskelukurssi.
- Toimii esimerkiksi
 - Osaamisen kehittämiseen,
 - Uuden työntekijän perehdyttämiseen,
 - Pelikasvatusosaamisen varmistamiseen tietyssä tehtävässä
 - Ajatusten herättämiseen pelaamisesta kulttuurina
 - Seminaarien tai koulutusten ennakko / jälkitehtävinä.

Pelit ovat tärkeä kokonaisuus jonka hallinta kuuluu myös kirjastotyöhön muillakin kuin nuortenosastoilla..

KENELLE?

- Vaikka kurssi on ennen kaikkea suunnattu kirjastoammattilaisille, tarjoaa se hyödyllistä tietoa ja osaamista jokaiselle pelikasvatuksesta kiinnostuneelle. Tietotaitoja voi kirjastojen lisäksi hyödyntää esimerkiksi nuoriso- tai opetustyössä.
- Tarvitaan vain LibOppi-tunnukset, jotka voi tehdä sähköpostilla.

MIKSI?

- Pelikasvatuksen ytimessä on pelilukutaito,
- Kirjastolaissa puhutaan monipuolisen lukutaidon edistämisestä.
- Pelilukutaito pitää sisällään pelien eri osa-alueiden tuntemusta, kykyä hahmottaa pelaaminen monipuolisena kulttuurisena ilmiönä, tulkita pelien välittämiä viestejä ja tiedostaa pelaamisen rooli nyky-yhteiskunnassa.

→ TÄSSÄ KIRJASTO VOI AUTTAA.

- Tuttuna ja luotettuna instituutiona kirjasto voi tarjota tietoa ja opastusta pelikysymysten kanssa kamppaileville. Myös monet ikäryhmät hakeutuvat kirjastoon pelaamaan ja kirjastoon kohdistuu siten pelaamiseen ja peleihin liittyviä odotuksia asiantuntijuudesta.
- Pelikasvattajana toimiminen ei kuitenkaan aina edellytä laajaa ja yksityiskohtaista peli- ja pelaamiskulttuurin tuntemusta. Tärkeintä on kiinnostus itse kasvatukseen ja kasvatettavan hyvinvointiin. Tämä edellyttää kykyä erilaisten pedagogisten tilaisuuksien hoksaamiseen sekä oman pelikäsityksen pohdintaan.
- Puhutaankin työotteen muutoksesta, jossa tämä itseopiskelupaketti auttaa alkuun tarjoilemalla perusteet näppärässä paketissa.

RAKENNE

- Paketti koostuu 10 erillisestä oppisisällöstä joista jokainen avaa osaltaan pelikasvatuksen piirteitä sekä pelikulttuurin saloja.
- Jokaisessa oppisisällössä on
 - Teoriaosuus
 - Tehtäviä
 - Itsenäisesti pohdittavia, avoimempia bonustehtäviä
 - Keskustelualue ko. oppisisältöön liittyen



Liittyminen kurssille

Kurssiavainta ei vaadita.

Lisää minut kurssialueelle

Jokaisen oppimateriaalin kopissa on myös keskustelualue, jossa voit halutessasi jättää tai jättää terveisiä muille kurssia suorittaville. Kurssi julkaistaan suoritettavaksi 9.9.2021, ja sitä päivitetään tai muutellaan sitä mukaan kun sille tulee tarvetta.

Tervetuloa mukaan parantamaan pelikasvatusosaamistasi!

Ohjaaja: Pia Göös

Ohjaaja: Pauliina Hyytiäinen

Ohjaaja: Heikki Marjomaa

Opiskelijat: 2

Kategoria: Uusimaa

Enter this course

HELMET

MITEN TOIMII?

1. Lue teoriaosuus ja tutustu sen mahdollisiin linkkeihin, ennen kuin ryhdyt tekemään tehtäviä.
2. Tee oppisisältöön liittyvät tehtävät. Tehtävien suorittaminen on ohjeistettu aina tehtävän yhteydessä.
3. Voit keskustella tehtävistä ja pyytää niihin apua keskusteluosioissa.
4. Osiot, jotka on otsikoitu "bonustehtäviksi" sisältävät osaamista syventäviä harjoitteita ja itsenäisiä pohtimisen aiheita suorittajalle itselleen, eivätkä vaadi palauttamista.
5. Jatka eteenpäin seuraavaan oppisisältöön.

HUOM!

Voit suorittaa oppisisällöt ensimmäisen oppisisällön suorittamisen jälkeen haluamassasi järjestyksessä, omassa tahdissasi ja ilman aikarajaa.

Oppisisältöosuudet ovat paikoitellen laajoja, joten emme välttämättä suosittele kurssin läpäisemistä yhdeltä istumalta saman päivän aikana, vaan kussin suorittaminen kannattaa mielummin jakaa useammalle päivälle mikäli vain mahdollista.

Tehtävistä et saa arviointia, vaan ainoastaan suoritusmerkinnän ja joissain tehtävissä lisäksi tietoa välittömän automaattisen palautteen muodossa.

OPPISISÄLLÖT

1. Pelilukutaito ja pelikasvatus
 2. Pelit ilmiönä ja kulttuuriteoksina
 3. Pelit digitaalisena mediana
 4. Pelien tarinankerronta
 5. Pelien yhteisöllisyys, ja ryhmätoiminta
 6. Pelit kirjastopalveluna
 7. Peliteollisuus, ja pelien tekeminen
 8. Pelit ja tunnetaidot
 9. Pelihaitat, haitallinen pelaaminen
 10. Oman osaamisen kehittäminen
- + Pelikasvattajan todistus!