

Hankekuvaus:

Pelaamalla monilukutaitoon

Tausta ja tavoitteet:

Kirjastolla on vakiintunut yhteistyö koulun perusopetuksen kanssa, mutta toistaiseksi vähän yhteistyötä toisen asteen opetuksen kanssa. Omaehtoisen oppimisen taidot ja valmiudet korostuvat myös ammattikoulutuksessa. Tätä varten hankkeessa hakeudutaan yhteistyöhön toisen asteen ja ammattikoulun kanssa.

Yhteistyökumppanina on Stadin ammattiopisto. Iso osa sen opiskelijoista on maahanmuuttajataustaisia ja he tarvitsevat tukea myös suomen kielen oppimiseen.

Tavoitteena on tukea ammattiin opiskelevien nuorten elinikäistä oppimista, monipuolisia lukutaitoja sekä opiskelua että tietoyhteiskunnassa selviytymistä varten ja kehittää tähän toiminnallisia menetelmiä. Oppilaille tarjotaan mahdollisuuksia tutustua kirjastossa myös uuteen teknologiaan maker space - toimintaan ja heille räätälöityjen toimintamuotojen kautta (esim. 3D-mallinnus, koodaus).

Hankkeessa räätälöidään tiedonhaun pelillinen menetelmä toisen asteen ja ammattiopiston eri toimialojen opiskelijoita varten. Sen pohjalta tuotetaan kirjaston ja ammattikoulun hyödynnettäväksi toimintamalli, joka olisi käyttöön otettavissa muuallakin.

Tiedonhaun peli valmistuu lautapeliversiona syksyllä 2018. Peliä on tarkoitus pelata vaihtuvien kysymysten avulla ja sitä on mahdollista pelata eri ikäisten kanssa. Syksyllä 2018 peli ollaan ottamassa käyttöön perusopetusikäisten kanssa. Tässä hankkeessa peliin tehtäisiin tarvittavia muutoksia, jotta jo luotua menetelmää voidaan käyttää toisen asteen opiskelijoiden kanssa.

Räätälöinti vaatii perehtymistä opiskeltavien alojen sisältöihin. Pelin kehitykseen osallistuisi ammattikoulun eri toimialojen oppilasryhmiä sekä suomen kielen oppimisryhmiä testaajina ja sisällön kehittäjinä. Määrällisesti pelin testaamisessa ja kehittämisessä olisi mukana 40-60 opiskelijaa ammattikoulun eri toimialoilta.

Tarkoituksena on, että projektin päätyttyä tällainen tiedonhaun opiskelu ja oppiminen tulisi osaksi opetuksen sisältöä ja opintojaksoja.

Yhteistyöstä on sovittu Stadin ammattiopiston kanssa. Suunnittelussa olisi mukana kirjaston henkilökunnan lisäksi 3-4 ammattiopiston opettajaa.

Hankkeen koordinaattori kouluttaa opettajat pelin vetäjiksi. Opettajien koulutukseen osallistuu arviolta noin 10-15 opettajaa.

Pelin valmistuttua ja yhteistyömallin vakiinnuttua kirjaston henkilökunta osallistuu tarvittaessa vain tietosisältöjen päivittämiseen.

Hankkeessa tuotetut materiaalit, yhteistyön malli ja toteutuksen kuvaus ovat avoimesti muidenkin kirjastojen/koulujen käytettävissä hankkeen jälkeen.

Tarvittavat resurssit:

Kokoaikainen koordinaattori ja kouluttaja (yht. 10 kk).

Muu työ omarahoitusosuutena, joka koostuu kirjaston pedagogisten informaattikkojen työpanoksesta hankkeen suunnittelussa ja toteutuksessa.

Kesto: 1.5.2019 - 31.12.2020

Kustannukset:

Haettava avustus: 55 000 e.

Omarahoitusosuus: 13 750 (20 %)

Kokonaiskustannukset: 68 750 e.