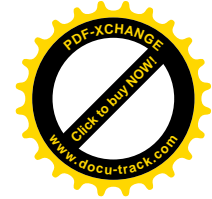




Mobiilioppiminen henkilöstön kehittäjien työkaluna

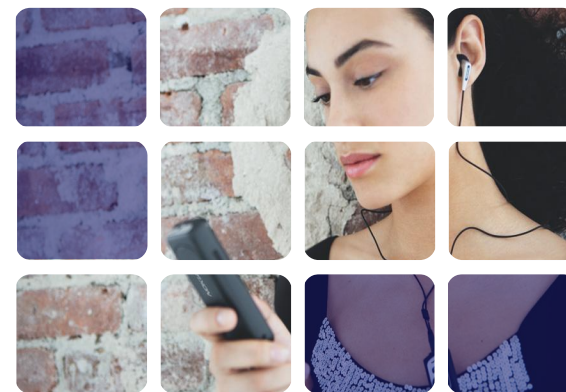
Sami Leppänen





Agenda

- VIDEO: "Jack of all trades"
- Mobiilioppiminen käsitteenä
- Erityispiirteitä ja edellytyksiä
- Käyttömahdollisuuksia
- Esimerkkejä
- Haasteita





Mobiilioppiminen käsitteenä

- Opitaanko "mobiilin kautta" vaiko mobiilisti (=liikkeellä ollessa) ?
- Uusi media ja kanava digitaaliselle sisällölle
- Mobiilioppimisen pitäisi sisältää selkeitä helmiä/ eroja e-learningiin:

Henkilökohtaisempi

Hauskempi

Interaktiivisempi

Spontaanimpi

Lyhytkestoisempi

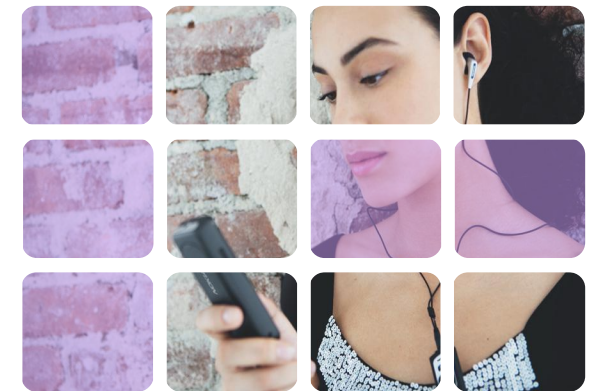
Verkostoituneempi

Suoraan asiaan

Välittömään tarpeeseen

Lukijasta tuottajaksi

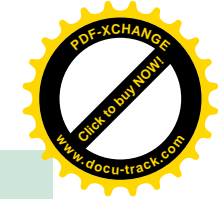
- Mitä mobiilioppiminen tarkoittaa sinulle?





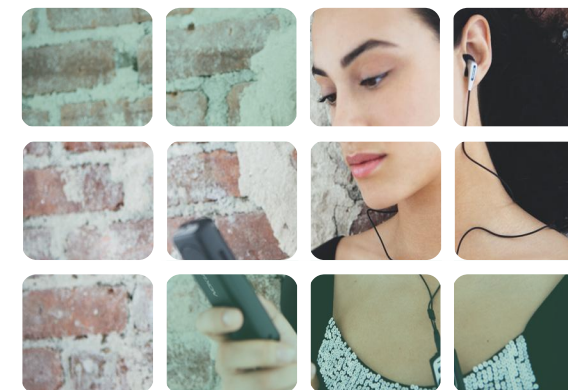
Erityispiirteitä ja edellytyksiä

- Vapauttaa ajasta ja paikasta, välitön saatavuus
- Hauskuus mukaan oppimiseen
- Henkilökohtaisempi oppimiskokemus
- Modulaarinen sisältörakenne, pieniä 2-5 min sisältöpaketteja
- Playlist/ valikkopohjainen pääsy oppimissisältöön
- Nopea sisällöntuotanto ja -päivitys, sisällön nopeat muutokset
 - MobiilioppimISRatkaisujen tuotteistaminen
- Erilaiset lähestymistavat
 - PUSH (~broadcast), PULL (~playlists) & UPLOAD



Hauskuus
storytelling, games, simulations,
role plays
Henkilökohtaisuus
contribute, share, create, reflect
own learning
Modulaarisuus
"nanolearning"
Playlist
Personal access, mobile client
Nopeus
alhainen kustannustaso, nopea
toimitus- ja kehitysaika, sisällön
paketoimisen helppous

Web 2.0 à Learning 2.0





Erityispiirteitä ja edellytyksiä (2)

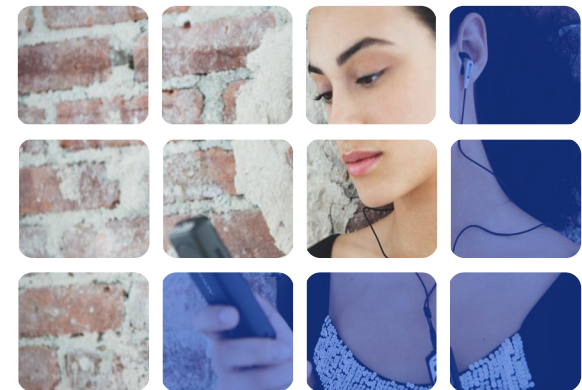
- Enemmän hajontaa sisältöformaateissa ja transactioneissa
- Oppijalle suurempi valinnan vapaus ja vastuu oppimisesta, sekä sisällön tuottamisessa itselle ja muille
- Henkilökohtainen
 - Valmiiden palveluiden käyttäminen oppimis-päiväkirja käytössä
 - Visuaalinen oppimispäiväkirja, tarinan kerronta reflektiona
- Teknologian kehitys mahdollistajana mobiilioppimiselle
- Mitä edellytyksiä sinä näet mobiilioppimiselle?

Formaatit
download + streaming + UPLOAD

Henkilökohtainen
My Learning Log, My Learning Portfolio, My Experiences



facebook





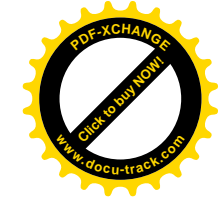
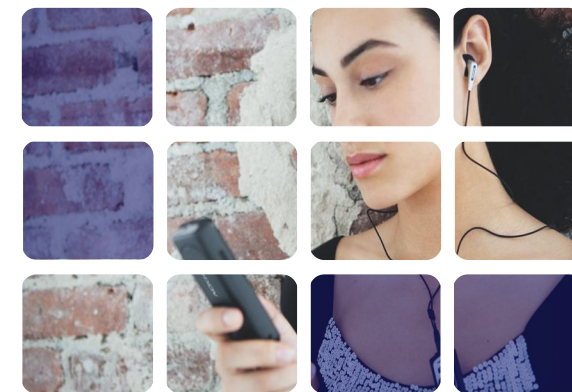
Käyttömahdollisuudet

Educational Gaming

- Business simulaatio - Disco, Network Tycoon
- Muutosprojektit - Captain Diversity, Code of Conduct
- Pre- ja post- testit , Trivial Pursuit, quiz of the day
- USE CASE: Diversiteettiajattelun kasvattaminen ja muutoksen vieminen

Podcasting

- Strategiaviestintä, executive- viestit, sponsorin avaussanat koulutusohjelmalle
- Storytelling / lessons learned, vertaisryhmän opit ja vinkit muille
- USE CASE: Hyvien käytäntöjen äänikirjasto



Käyttömahdollisuudet

Infotainment (=information + entertainment)

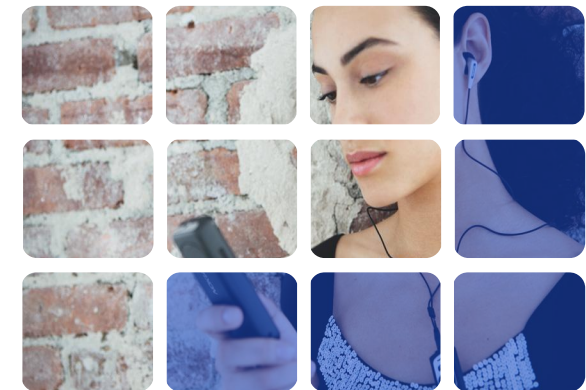
- Ajankohtaisartikkelit kysymyksille täydennettynä
- Tietoiskut tai infosessiot
- Blogit, mobiilioppimisen verkosto, keskustelufoorumit (mobiilichat, IM)
- E-learning summaryt, tiivistelmät

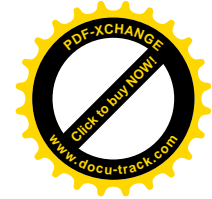
Interaktiivinen sisältö

- Visuaalinen oppimispäiväkirja työssäoppimisen tukemiseen
 - Case eTaitava
- USE CASE: Mystery Shopping reflection & reporting

Monimuoto-oppimisen "gap fillerit"

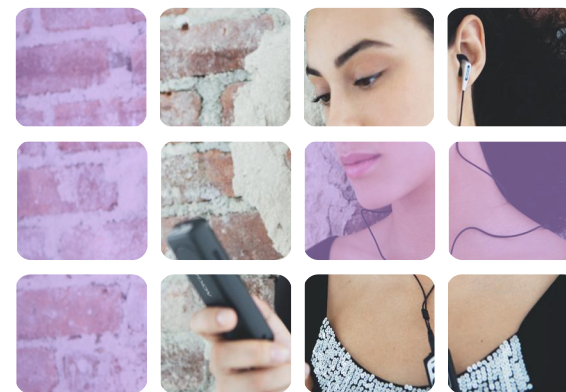
- Teaserit, yhteenvedot, tiivistelmät, muistutukset, saatesanat

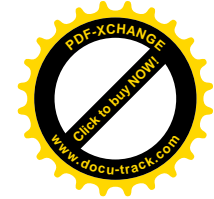




Case esimerkit - suullisesti

- CASE 1: Mobiilioppiminen retail-henkilöstön kehittämisessä ja sertifiomisessa
- CASE 2: reserve, Customer Focus Project





Haasteita

- Luokkahuonekeskeinen oppimiskulttuuri
- Mobillioppimisen näkeminen vain digitaalisen sisällön jakokanavana
- Learning Management System tuki
- Devices (teknologian haasteet, riittävän laadukas laitekanta)
- Käyttökustannukset, ratkaisuiden kehityskustannukset
- Business case mobiilioppimiselle
 - Costs to revenues
 - Beneficial use scenarios
 - ROI / business impact
- Integrointi HR/D & business development toolboxiin

