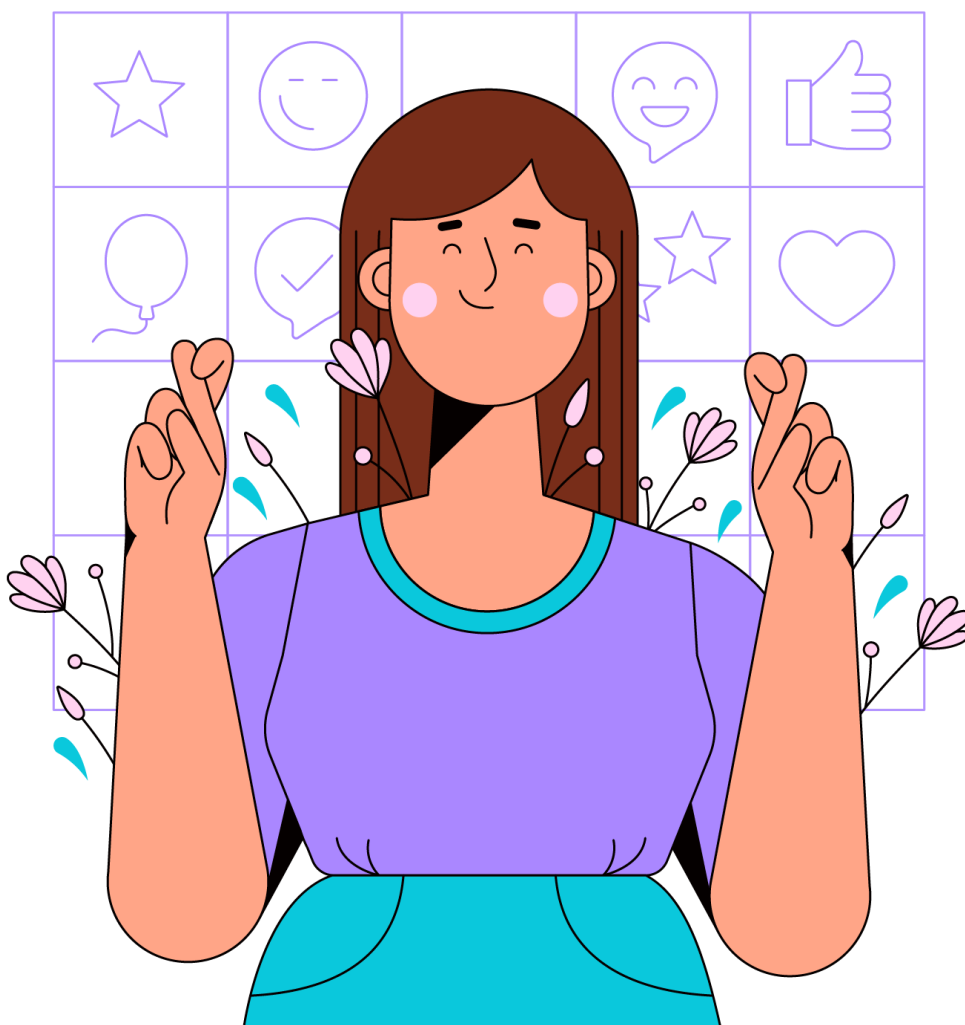


:PERMA:DIGITAL

PERMA Digital aktiviteettilomake

Opiskelijoihin kohdistuvien positiivisten ja negatiivisten vaikutusten vertailu (U1.1)



Euroopan unionin
osarahoittama

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä. Projektinumero: 101195948

PERMA Digital aktiviteettilomake

Tehtävä

Luettele alla olevan mallin avulla digitaalisen teknologian positiiviset ja negatiiviset vaikutukset opiskelijoiden fyysiseen, emotionaaliseen, henkiseen ja sosiaaliseen hyvinvointiin.

Ohje

- Lue taulukon jokainen sarake.
- Mieti, miten nämä tilanteet ilmenevät omassa luokassasi.
- Lisää jokaiselle riville yksi esimerkki omasta opetuskokemuksestasi, joka sopii kyseiseen aihealueeseen.

TAULUKKO: Malli: Positiivisten ja negatiivisten vaikutusten vertailu oppilaisiin

Hyvinvoinnin alue	Digitaalisten kontekstien positiiviset vaikutukset	Digitaalisten kontekstien negatiiviset vaikutukset	Ei-digitaalisten kontekstien positiiviset vaikutukset	Ei-digitaalisten kontekstien negatiiviset vaikutukset
Fyysinen				
Henkinen				
Emotionaalinen				
Sosiaalinen				

Esimerkki

TAULUKKO: Malli: Positiivisten ja negatiivisten vaikutusten vertailu opiskelijoihin

Hyvinvoinnin alue	Digitaalisten kontekstien positiiviset vaikutukset	Digitaalisten kontekstien negatiiviset vaikutukset	Ei-digitaalisten kontekstien positiiviset vaikutukset	Ei-digitaalisten kontekstien negatiiviset vaikutukset
Fyysinen	<ul style="list-style-type: none"> • Luokassa käytettävät lyhyet liikuntavideot. • Sovellukset, jotka muistuttavat oppilaita venyttelemään pitkien oppituntien aikana. • Liikunnanopettajat käyttävät tabletteja oikean tekniikan esittelemiseen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pitkä ruutuaika oppituntien aikana. • Kumarainen asento laitteita käytettäessä. • Väsyneet silmät digitaalisten kotitehtävien jälkeen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leikkikenttäaktiiviteetit ja liikuntatunnit. • Käytännönläheiset tiedetehtävät, jotka vaativat liikettä. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pienet vammat urheilussa. • Rajoitettu tila aktiivisiin taukoihin.
Henkinen	<ul style="list-style-type: none"> • Koulutuslustoat, joilla on selkeät selitykset. • Ongelmanratkaisusovellukset, jotka tukevat matematiikan ja luonnontieteiden oppimista. • Digitaaliset järjestelijät, jotka auttavat oppilaita suunnittelemaan tehtäviä. 	<ul style="list-style-type: none"> • Liian monta avointa välilehteä, jotka heikentävät keskittymistä. • Ilmoitukset, jotka keskeyttävät oppimisen. • Hämmennys sovellusten välillä vaihtaessa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ääneen lukeminen luokassa. • Ryhmäkeskustelut, jotka kehittävät päättelykykyä. • Palapelit tai lautapelit, jotka harjoittavat keskittymiskykyä. 	<ul style="list-style-type: none"> • Joissakin luokkahuoneissa on vähän oppimateriaaleja. • Opiskelijoita häiritsevä melu.

<p>Emotionaalinen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anonyymit kyselyt, jotka auttavat ujoja oppilaita jakamaan tunteitaan. • Digitaaliset taidetyökalut tunneilmaisua varten. • Online-hyvinvointikyselyt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Loukkaavat kommentit luokkakeskusteluissa. • Vertailu verkossa sosiaalisen median käytön aikana. • Jatkuvan laitteiden käytön aiheuttama stressi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Opettajien antama henkilökohtainen tuki. • Luottamusta rakentavat luokkakeskustelu. • Vertaisryhmän keuhut ryhmätyöskentelyn aikana. • Vertaismentorointi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Konfliktit taukojen aikana. • Ryhmistä sulkeminen pois.
------------------------------	--	---	---	--