

Ryhmänohjaaja, opettaja tai taitovalmentaja voi hyödyntää sisältöä yksinkertaisena muistilistana opiskelijoidensa digiperehdytyksessä.

Oppimistehtävät on laadittu siten, että ne voi suorittaa paitsi ohjatusti myös itsenäisesti.

Sisältö on kaikissa kolmessa vaihtoehdossa sama mutta toteutustapa vaihtelee tehtävien suorituksen osalta.

## Kolme vaihtoehtoista tapaa opiskelijoiden digiperehdytykseen 2017

Sisällöt	Elsa moodle	eTaito	Seppo-peli
Verkko-osoite	<a href="http://elsa.salpaus.fi">elsa.salpaus.fi</a>	<a href="http://etaito.salpaus.fi">etaito.salpaus.fi</a>	<a href="http://seppo.io">seppo.io</a>
Käyttötavat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tutustua voi ilman kirjautumista</li> <li>*) Tehtävien tekeminen onnistuu vain opettajan omalla kurssilla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tutustua voi ilman kirjautumista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tutustua voi ilman kirjautumista</li> <li>*) Tehtävien tekeminen onnistuu vain opettajan omissa pelissä</li> </ul>
Erityistä opiskelijan näkökulmasta		Opiskelija voi aloittaa ja suorittaa tehtävät itsenäisesti ja lopuksi lähettää opettajan linkin tehtäviinsä.	
Erityistä opettajan näkökulmasta	*) Opettaja, pyydä kurssikopio ja opasta opiskelijat kirjautumaan kurssillesi. Kurssin tilaus verkkoapu(at)salpaus.fi		*) Opettaja, pyydä Seppo-tunnukset ja/tai kopioi peli Sepon pelipankista. Anna opiskelijoille pelin pin-koodi. Lisätietoa verkkoapu(at)salpaus.fi ja <a href="http://digimentorit">digimentorit</a>
Ohje verkossa	<a href="#">Vaihtoehto 1: Digiperehdytys Elsa moodlessa</a>	<a href="#">Vaihtoehto 2: Digiperehdytys eTaidossa</a>	<a href="#">Vaihtoehto 3: Digiperehdytys Elsa moodlessa</a>