



Edukata

Osalusdisaini Mudel

JUHENDAJA TEATMIK ÕPPETGEVUSTE
KUJUNDAMISEKS

Edukata

Osalusdisaini Mudel

Juhendaja teatmik õppetegevuste kujundamiseks

Anna Keune, Tarmo Toikkanen, Teemu Leinonen



Aalto University School of Arts, Design and Architecture
Department of Media - Media Lab Helsinki, 2014

© 2014, Anna Keune, Tarmo Toikkanen, Teemu Leinonen

www.edukata.fi



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

The research leading to these results has received funding from the European Union Seventh Framework Programme (FP7/2007-2013) under grant agreement n° 257566.

This document has been created in the context of the ITEC project. All information is provided “as is” and no guarantee or warranty is given that the information is fit for any particular purpose. The user thereof uses the information at its sole risk and liability. The document reflects solely the views of its authors. The European Commission is not liable for any use that may be made of the information contained therein.

Version 3.0

Edukata® is a registered trademark of NP-Ratkaisut Oy.

Tänuavaldused

See töö valmis iTEC projekti raames ning seda kaasrahastati Euroopa Komisjoni 7. raamprogrammist. Käesolev dokument väljendab ainult autorite seisukohti ning komisjoni ei saa pidada vastutavaks selles sisalduva teabe mis tahes kasutamise eest.

Me täname südamest õpetajaid, kes testisid Edukata varajast versiooni Oulu talvekoolis märtsis 2013, ning õpetajaid ja õpilasi, kes osalesid iTEC-i pilootuuringutes, testides ja hinnates Edukata mudelit ja õppetegevuste kujundamist sellega.

Autoritest



ANNA KEUNE on disainer, uue meedia magister. Ta omandas magistrikraadi Soomes, Helsingi Aalto ülikooli meedialaboris. Praegu omandab ta doktorikraadi haridusteadustes Indiana Ülikoolis. Ta suhtub kirglikult osalusdisaini ja õppimise kavandamise.



TARMO TOIKKANEN on hariduspsühholoog ja õpetajate koolitaja, kes omandas kraadi Helsingi ülikoolis. Helsingi Aalto ülikooli meedialaboris uurib ta suhtlemismudeleid ühesõppe stsenaariumides ja on tihedalt seotud OER-liikumise ning Creative Commons'i litsentseerimisega.



TEEMU LEINONEN on uue meedia disaini ja õpetamise professor Helsingi Aalto ülikooli kunsti-, disaini- ja arhitektuurikooli meedialaboris, kus ta juhatab õppekeskkondade uurimisgruppi. Teemu armastab veebi - hajusveebi. Praegu huvitab teda, kuidas selline lähenemine muudab globaalset intellektuaalset maastikku.

Sisukord

Tänuavaldused	5
Autoritest	5
1. osa: Sissejuhatus Edukatasse	9
Kaasatud inimesed	11
Loodud artefaktid	12
2. osa: Edukata mudeli etapid	15
Edukata liikmete värbamine	16
Töötoa ettevalmistamine	18
Töötoa juhendamine	20
Töötoa arutelu	24
Õppetegevuste koostamine	28
3. osa: Edukata ressursside nurk	33
Märkmepaberite tähenduse selgitus	35
Õppetegevuse mall	36
Õppetegevus "Arutelu"	38
Õppetegevuse koostamise kontrollnimekiri	40
Sõnastik	42
Märkusi	43

1. osa: Sissejuhatus Edukatasse

Edukata on õpetajatele mõeldud mudel, mille eesmärgiks on osalusdisaini protsessi juhendamise koostöös kooli teiste pedagoogide ja õpilastega. Disainiprotsess algab stsenaariumist, innovaativsest ja väljakutset pakkuvast ideest, millised peaksid õppimine ja õpetamine tulevikus olema. Stsenaariumid on inspireerivad, kuid nende muutmine realistlikeks klassiruumi tavadeks ei ole sageli lihtne. Disainiprotsessi käigus võetakse stsenaarium ja kujundatakse uued õppetegevused, üksikasjalikud kirjeldused, kuidas peab toimuma õppimine ja õpetamine klassiruumis, et lülitada tulevastesse kursustesse ja tunnikavadesse uusi ideid, tehnikaid, õpetamismeetodeid ja vahendeid. Selles teatmikis tutvustatakse Edukata mudelit ja selgitatakse, kuidas seda teha. Teatmik on mõeldud eeskätt õpetajatele ja Edukata sertifitseeritud juhendajatele, kuid kõik on teretulnud seda kasutama ja rakendama praktikas Edukata osalusdisaini mudelit.

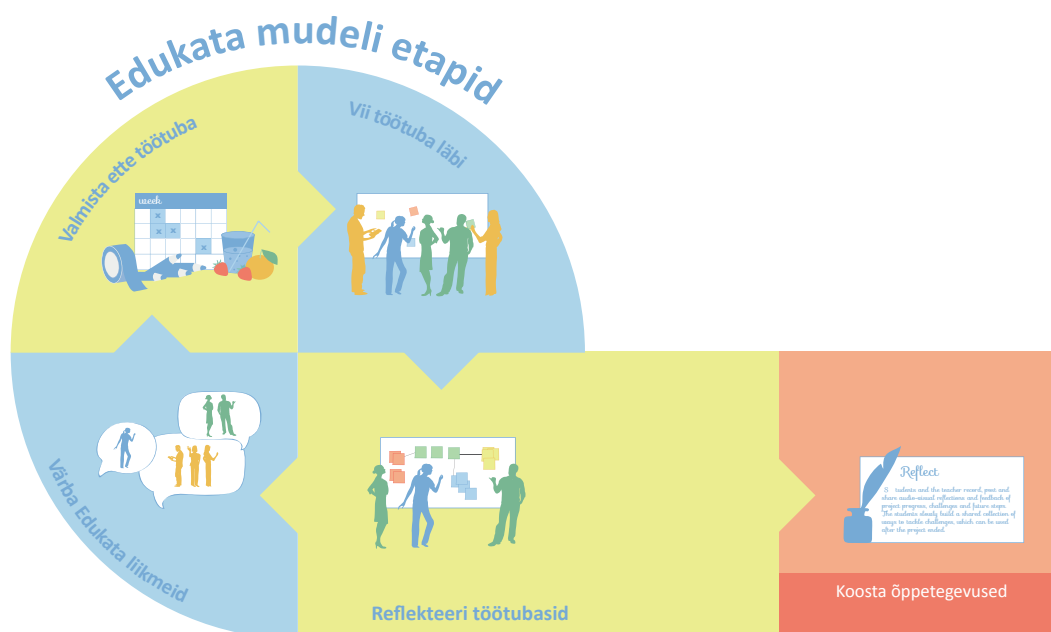
Õpilased õpivad erineva kiirusega ja neid huvitavad erinevad ainevaldkonnad. Õppimise toetamiseks võib mõni kool olla varustatud tehnika viimase sõna järgi samas kui teine kool näeb vaeva, et hoida arvutiklass töös. Iga kooli kontekst on erinev. Samuti ei tarvitse disainiprotsess, mis toimib ühes koolis ja ühe õpetaja puhul, vältimatult toimida teises olukorras. Seetõttu on Edukata mudel paindlik vastavalt konkreetsetele kontekstidele. See ei ole samm-sammult juhend, mis garanteerib õnnestumise. Üks inimene on juhendaja, kes peaks Edukatat põhjalikult tundma ja aitama osalejatel saavutada disainiprotsessis häid tulemusi. Teie poolt värvatud liikmed valmistavad töötuba ette, juhendavad seda, arutlevad töötoa üle ja koostavad õppetegevusi. Kuigi etappe võib läbida lineaarselt üksteise järel, soovitame me etappe korrata. Korduste arvu võivad piirata teie ajakava, inimeste kättesaadavus, kellega te koos töötate ja muud tegurid. Soovitame teil kujundada Edukata osalusdisaini mudelit vastavalt oma vajadustele, klassiruumile ja koolile, toimides tihedas koostöös kolleegide ja õpilastega.

Osalusdisain tähendab, et inimesed, keda kavandamine tõenäoliselt mõjutab, on kutsutud disainiprotsessis osalema. Osalemine tähendab, et osalejal on hääl ja ta saab avaldada arvamust õppetegevuste toimumise kohta. On võimalik kaasata erineval viisil mõjutatud inimeste häält, alates kommentaaride küsimisest kuni disainiprotsessi kujundamises osalemiseni. Osalusdisain ei ole vaid meeldiv viis asju teha; usume, et selline koostöö toob kaasa paremad õppetegevused, sest õppetegevused tuginevad nende probleemidele, vajadustele ja soovidele. Osalusdisain põhineb alati koostööl. Õpetajad, kes on Edukatat juhendanud, ütlevad, et see andis neile ainulaadse võimaluse teha koostööd kolleegidega, jagada ideid digitaalsete vahendite kasutamisest pedagoogiliselt mõttekal viisil ning mõjutada õpetamise ja õppimise kultuuri oma koolis.

Edukata mudel põhineb empiiriliselt testitud kavandamise meetodikal, teaduspõhisel lähene-misel kavandamisele, mille töötas välja õppekeskkondade uurimisgrupp Helsingi Aalto ülikooli meedialaboris. Aastatel 2011 kuni 2013 viidi Edukata mudeli abil kavandatud õppetegevusi läbi pilootprojektina rohkem kui 2500 klassiruumis 16 Euroopa riigis. Õpetajate tagasiside põhjal leidsime, et need tegevused mõjutavad positiivselt õpetamist, õppimist ja saavutusi ning edenda-vad selliseid 21. sajandi oskusi nagu loovus ja innovatsioon, kriitiline mõtlemine ja probleemide lahendamine, suhtlemine ja koostöö ning uus kirjaoskus. 2013-2014 õppeaastal kasutasid õpeta-jad kogu Euroopas Edukata mudelit, et tegeleda oma koolis sõltumatult osalusdisainiga. Edukata mudeli juhendaja teatmiku koostamisel tuginema me nende kogemustele, andes edasi omanda-tud teadmised.

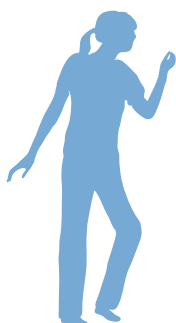
Praktiliselt nõuab Edukata mudelil põhineva osalusdisaini protsessi juhendamine mitmeid tunde tööd pikema aja vältel. Heaks lähtepunktiks on anda iga etapi kordamiseks 45 minutit. Hea aeg võib olla vahetult enne semestri algust, kuid töö võib toimuda ka õppeaasta vältel. Mis puutub ruumi, siis on vaja seina või lauda, mida saab disainiprotsessi ajal kasutada.

Teatmik koosneb kolmest osast. 1. osa (see osa) tutvustab Edukatat koos selles teatmikus kasu-tatud olulise terminoloogiaga. 2. osas tutvustatakse Edukata mudelit ja selle iteratiivseid etappe ning pakutakse ideid Edukata juhendamiseks. 3. osa sisaldab kasulikke juhendmaterjale, nt sõ-nastik ja mall õppetegevuste koostamiseks. Teatmiku digikoopia ja teavet Edukata kohta koos juhendaja sertifitseerimisprotseduuride ja muude materjalidega leiab veebist aadressilt eduka-ta.fi. Edukata kutsub unistama ja suhtuma õpetamisse uue vaatenurga alt. Loodame, et disaini-protsess kujuneb nauditavaks kogemuseks.



Osalejad

Edukata on koostööl ja osalemisel põhinev protsess. Protsessi keskmes on pedagoogide meeskond, kes töötab eesmärgiga parandada oma lähema aja õppetegevusi.



1 JUHENDAJA, eelistatavalt sertifitseeritud Edukata juhendaja, kes on disainiprotsessi liikumapanev jõud ja juhatab töötubasid. Juhendajad on peamised vastutajad disainiprotsessi, sidusrühmade tuvastamise ja liikmete värbamise eest. Nad teevad ka esialgse ettepaneku liikmetele, mis tasemel nad saaksid kaasatud olla. See sõltub ka põhi- ja täiendavate liikmete saadavusest ning võib aja jooksul muutuda. Juhendaja peab liikmeid tähelepanelikult kuulama ja olema paindlik seoses edenemise, protsessi tegevuste ning liikmete kaasamisega disainiprotsessi.



1-2 PÕHILIIGET, kes tegelevad tööga kogu disainiprotsessi vältel ja liituvad kõigi etappidega. Edukata disainiprotsessi põhiliikmed liituvad juhendajaga disainiprotsessi läbiviimisel. Nad liituvad kõigi Edukata etappidega, et aidata juhendajat eriti töötubade arutelude käigus. Ideaalis hoolitsevad nad õppetegevuste kavandamise eest ja kujutavad endast sidusrühma, nt teised pedagoogid, õpilased, koolijuhid ja vanemad.



3-5 TÄIENDAVALT LIIGET ON INIMESED, keda mõjutab kavandatud õppetegevus ning kellel palutakse liituda töötoa etappidega. Täiendavad Edukata liikmed on ühtlasi õppetegevuste kavandamise sidusrühmaks. Nad võivad disainiprotsessi käigus muutuda või jääda samaks ja osaleda disainiprotsessis erinevatel tasanditel. Näiteks võidakse neil paluda liituda töötubade ja töötubade kohta peetavate aruteludega või ainult töötubadega. Nende kaasatus sõltub saadavusest, kontekstist ja juhendaja ning põhiliikmete kavatsustest. Kui aeg võimaldab ja kõik on motiveeritud osalema, soovitame suuremat kaasamist, laiendades kaasamisvõimalusi täiendavatele liikmetele.

Loodud artefaktid

Edukata disainiprotsessi käigus leitakse disainiväljakutsed, tuvastatakse disainivõimalused nende väljakutsetega tegelemiseks ja leitakse kasulikud ressursid inspireerivate ning konkreetse kontekstiga seotud õppetegevuste kavandamiseks. Näiteid kõigi loodud esemete kohta leiate veebist aadressilt edukata.fi



STSENAARIUMID

Innovaatilised ja väljakutset pakuvad ideed selle kohta, milline võiks olla õppimine ja õpetamine.



ÕPPETEGEVUSED

Üksikasjalik kirjeldus, kuidas viia läbi õppimist ja õpetamist klassiruumis.



ÕPPIMISLOOD

Näited selle kohta, kuidas võiks kursuse käigus õppetegevusi ühiselt kasutada.



DISAINIVÄLJAKUTSED

Asjaolud, mis takistavad õppimist ning mida saab tegevuste kaudu mõjutada.



DISAINIVÕIMALUSED

Asjaolud, mis toetavad õppimist ja mida võib õppetegevustega rõhutada.

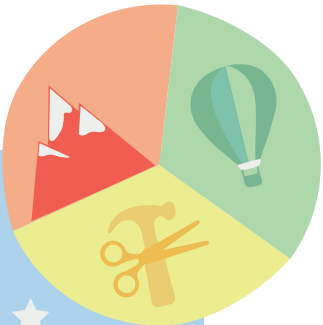


KASULIKUD RESSURSID

Vahendid, teenused, inimesed ja üritused, mis võivad olla õppetegevustes kasulikud.



Stsenariumid



Edukata

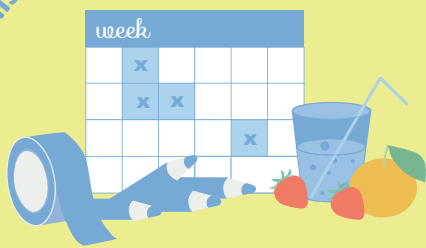


Kursuse Planeerimine



Õpetamine

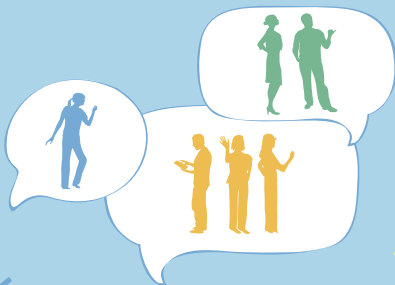
Valmista ette töötuba



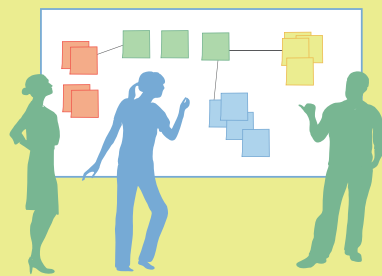
Vii töötuba läbi



Värba Edukata liikmeid



Reflekteeri töötubasid



2. osa: Edukata mudeli etapid

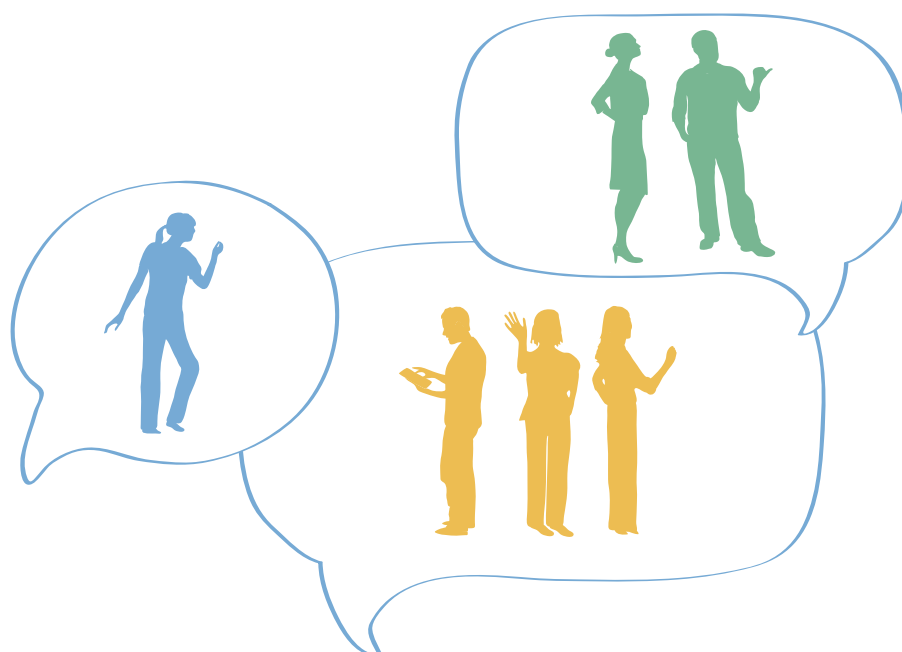
Edukata on õpetajatele mõeldud osalusdisaini protsessi mudel. Mudel hõlmab kolme etappi. Etapid saab kokku koondada, et luua ainulaadne disainiprotsess, mis sobib teie kooli kontekstiga.

Soovitame korrata joonisel kujutatud etappe 2-5 korda. Need võivad toimuda üksteise järel või erinevas järjekorras, mis sobib teie kontekstiga paremini. Iteratsioonide arv sõltub valitud ajaskaalast ja disainiprotsessi mahust. Mõned osad võib hilisemate korduste ajal vahele jätta. Näiteks võib hilisemate iteratsioonide käigus puududa vajadus täiendavate liikmete värbamiseks. Protsess lõpeb kavandatud õppetegevuste koostamise ja dokumenteerimisega.



Koosta õppetegevused

Edukata liikmete värbamine



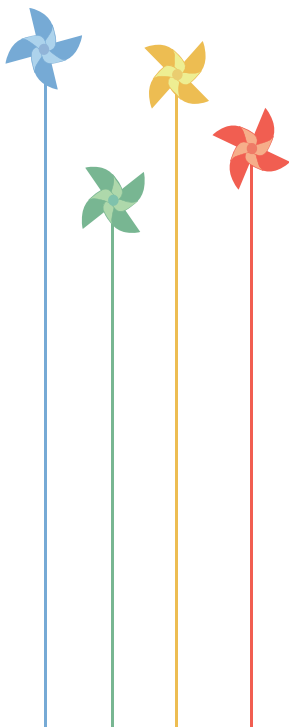
Selle etapi ajal värvatakse põhi- ja täiendavaid liikmeid, inimesi, kellega teete õppetegevusi kavandades koostööd. Kuigi aja jooksul võib nende rakendamine protsessis muutuda, antakse esialgne hinnang, kui mitu täiendavat liiget kaasatakse töösse ja kui kauaks, ning kuidas tagada, et nende osalemine oleks kõigi asjaosaliste jaoks väärtuslik.



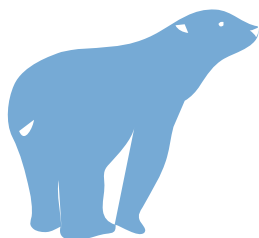
VÄRVAKE PÕHILIIKMEID – Kaaluge hoolikalt, keda kutsuda liituma pühendunud põhiliikmena: pedagoogidest kolleegid, kooli juhtkonna liikmed, õpilased, vanemad või nende kombinatsioon. Püüdke leida üks või kaks inimest, keda soovite oma meeskonda. Nad liituvad Edukata disainiprotsessi kõikide etappidega.



VÄRVAKE TÄIENDAVID LIIKMEID – Nagu põhiliikmete puhulgi kaaluge hoolikalt, keda kutsuda täiendavateks liikmeteks: pedagoogidest kolleegid, kooli juhtkonna liikmed, õpilased, vanemad või nende kombinatsioon. Täiendavad liikmed võivad aja jooksul muutuda ja värbamine võib toimuda rohkem kui üks kord ning jätkuda, kuni kavandamistöö lõppeb. Kõigil täiendavatel liikmetel peaks olema huvi kavandamise vastu ning nad peaksid olema motiveeritud osalema. Kooli juhtkonna toetus võib olla abiks Edukata mudeli juhendamisel koolis, eriti koolides, kus õpetajate koostöö ei ole veel levinud, või juhul, kui soovite tõsta klassiruumi tasandil kavandamist kooli tasandile.

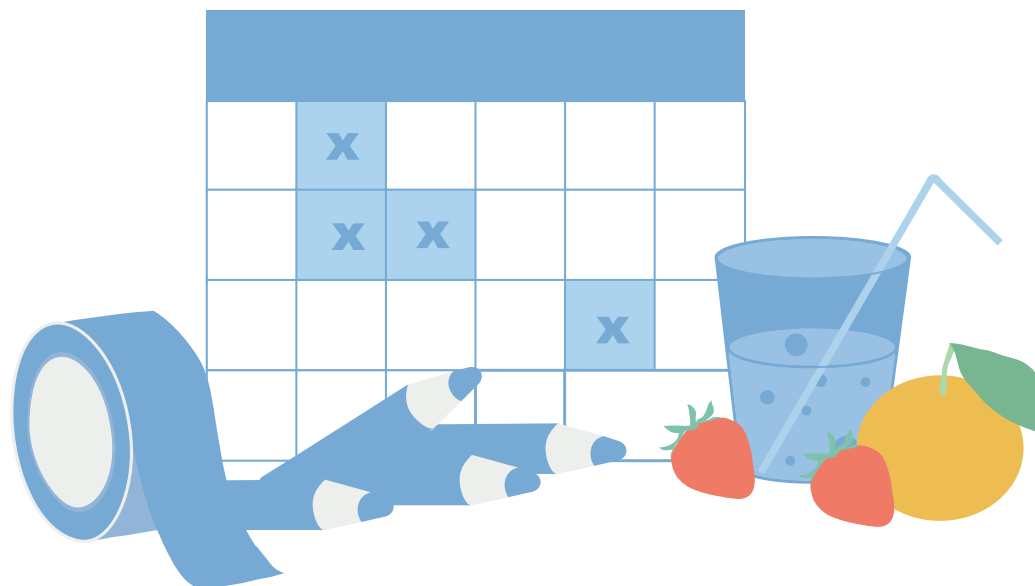


OSALEMISE TASANDID – Et tagada disainiprotsessis häid tulemusi, tuleb kuulata neid, keda kavandamine tõenäoliselt mõjutab ja leida viis suunata nende hääl disainiprotsessi. Konsulterige põhiliikmetega, kui kaua ja millal kaasata täiendavaid liikmeid. Mõelge ka sellele, kuidas täiendavaid liikmeid kaasata ja kuidas teha nende hääl kuuldavaks. Liugskaalal iseloomustaks minimaalne osalemine käimasolevat tööd ja maksimaalne osalemine hõlmaks täiendavaid liikmeid kavandamistöö planeerimisel. Soovitame võtta sihiks viimane, et saavutada kõige ehedam osalemine. Näiteks võib avada täiendavatele liikmetele töötubade arutelud või pakkuda neile võimalust tutvuda töötubade arutelude dokumentatsiooniga ja seda kommenteerida. Hea mõte on otsustada, milline on minimaalne loodetav kaasatus, enne kui alustate põhi- ja täiendavate liikmete värbamist. Nii saate neile oma ootustest kohe rääkida.



JÄTKUSUUTLIK OSALEMINE – Pakkuge väärtust nii põhi- kui ka täiendavatele liikmetele. Enne potentsiaalsetele liikmetele lähenemist mõelge, mida soovite neilt õppida ning mida võiksid nemad osalemisest õppida. Näiteks saavad õpilased teada, et koolis sooritatavad tegevused on loodud õpetajate poolt ning põhinevad erinevatel lähenemisviisidel õpetamisele ja õppimisele. Teie võite neilt õppida, millised on nende eelistatud viisid olla kaasatud. Üheskoos võite leida viise, kuidas ühendada noorte tavasid õppekava nõuetega. Protsess, mis vastab inimeste vajadustele, motiveerib neid üldiselt osalemist jätkama. Muutke värbamisel enda ja tulevase liikme võimalik õppimine nähtavaks. Toetage kogu oma protsessi vältel protsessi valdamist ja andke värbamisel teada, et kavatsete kuulata ja teadvustada, millised on liikmete huvid ja eesmärgid. Kui esinete üldkasutatavas ruumis, nt õpetajate toas, saavad teised ühtlasi näha, mis toimub. See võib soodustada ja toetada käimasolevat osalemist ning olla viisiks värvata täiendavaid liikmeid.

Valmistage ette töötuba

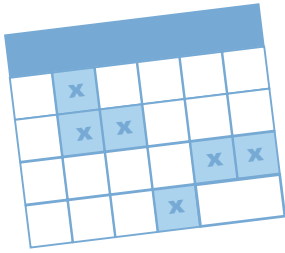


Töötua juhtimiseks valmistumine hõlmab inspireeriva stsenaariumi, juhtmõtte või muu inspiratsiooniallika valimist, mille juurde soovite ikka ja jälle tagasi pöörduda ning mis motiveerib kavandamistööd ja annab sellele hoogu. Arvestada tuleb ka praktiliste aspektidega, nt millal ja kus töötuba toimub ning millist liiki materjale on töötua juhendamiseks vaja.

CREA TE A MODEL

Design technology teacher Mr P, G. eog ra phy teacher Ms D, physics teacher Mrs M and math teacher Mr W create an annual cross-curricular design challenge for students which will develop their subject related skills as well as involving them in a 'real world' challenge that is related to their local area. Each year they draw on topical themes or events that are affecting the school...

INSPIRATSIOON – Küsige kolleegidelt, otsige repositooriumitest või veebist ideid, stsenaariumi, lugu, teise õpetaja kogemust või olemasolevat õpetegevust, mis toimiks inspiratsiooniallikana. Inspiratsiooni leiate veebist aadressilt edukata.fi. Seega võite kõigepealt hinnata kooli või õpetajate aktuaalset pedagoogilise ja/või IKT küpsuse taset ning leida seejärel stsenaariumid, mis seda küpsustaset vähesel määral ületavad. Otsige veebist aadressilt edukata.fi vahendeid ja tehnikaid, mis võivad olla abiks küpsustaseme hindamisel. Võite esmalt leida inspiratsiooniallika ja seejärel värvata huvitatud kolleegid või panna esmalt kokku meeskond ja leppida seejärel ühiselt kokku inspiratsiooniallikas.



AJAKAVA – Me soovitame juhendada 2 kuni 4 töötuba põhi- ja täiendavate liikmete abil ning sama arvu töötubade arutelusid, kasutades põhiliikmeid. Kõike ei ole vaja teha ühe päevaga. Vaheajad iteratsioonide vahel võivad olla kasulikud, et ideed saaksid küpseda. Saatke kutsed välja aegsasti enne kavandatud töötoa toimumist. Kui meenutate potentsiaalsetele liikmetele veidi aega enne töötuba tegevusi, näitate üles huvi, pühendumust ja nende panuse tähtsustamist. Te võite määrata kõik töötoad ja töötubade arutelud tähtajast varasemaks, juhendamine ja arutelud vaheldumisi. Alternatiivina võite mõelda, kas ja kuidas anda ajakava ja tegevuste kavandamisel sõnaõigus meeskonna täiendavatele liikmetele. Edukatat juhendanud õpetaja soovitas: “Andke õpetajatele rohkem sõnaõigust ajakava üle otsustamisel. See motiveerib rohkem ja annab suurema tõenäosuse jätkumiseks.” Igal juhul kavandage esimene suhtlemine täiendavate- ja põhiliikmetega üheskoos. Kõik järgnevad töötoad võib siis kavandada koostöös täiendavate liikmetega, andes neile ajakava koostamisel sõnaõiguse.

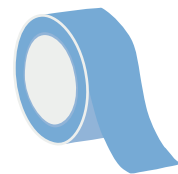
KOHT – Leidke koht, nt valge tahvel, teadetetahvel, tühi sein või laud, kuhu on võimalik kinnitada märkmelehed ja paberid. Antistaatilise valge tahvli paberi abil saab muuta iga sileda seina valgeks tahvliks. Kui võimalik, püüdke jätta käimasolev töö kuni järgmise töötoani puutumata. Omandage kavandamiseks vajalikud põhivahendid (vt vasakult).



NELJA VÄRVI MÄRKMEPABEREID



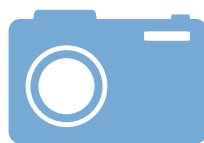
PLIATSID / MARKERID



KLEEPLINT



KÄÄRID



FOTOAPARAAT

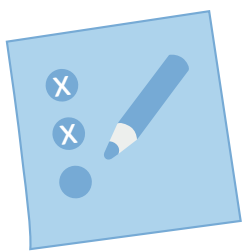


JOOK / NÄKSIMINE

Töötoa juhendamine



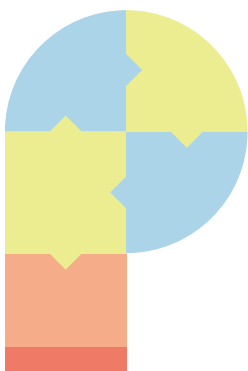
Töötoa juhendamine on Edukata keskne osa, et kuulda sidusrühmade häält. Juhendage töötuba põhi- ja täiendavate liikmete abil. Ideaalis on igal töötoa iteratsioonil erinev fookus: disainiväljakutsed, disainivõimalused, kasulikud ressursid ja õppetegevused. Alustage inspireeriva stsenaariumiga, et suunata iteratiivset protsessi õppetegevuste juurde. Veenduge, et iga töötoa puhul oleksid eesmärgid ja motivatsioon selged. Kasutage eri värvi märkmelehti, et töö oleks ülevaatlik ja kättesaadav. Dokumenteerige iga töötuba.



OLGE ETTEVALMISTUNUD – Iga töötoa eesmärgiks on tuvastada koos kõigi, nii põhi- kui täiendavate liikmetega disainiväljakutseid, disainivõimalusi, kasulikke ressursse ja ideid õppetegevusteks. Jõudke kohale aegsasti enne töötoa algust, olles valinud töötoa fookuse: disainiväljakutsete märkamine, disainivõimaluste või kasulike ressursside tuvastamine ja/või õppetegevuste väljapakumine. Kui jõuavad kohale täiendavad liikmed, selgitage töötoa fookust ja üldise disainiprotsessi eesmärki. Arutlege kõigiga terminite “disainiväljakutse”, “disainivõimalus”, “kasulikud ressursid”, “stsenaarium” ja “õppetegevus” üle. Ressursside nurgast leiate sõnastiku enamkasutatavate terminitega. Sõnastiku võib kleepida seinale, et kõik saaksid töötoa käigus vajadusel selle juurde tagasi pöörduda.



TÖÖTOA KÄIGUS – Alustage eelnevalt valitud inspireeriva stsenaariumiga. Kuigi stsenaariumi ülesandeks on olla kavandamisel inspiratsiooniallikaks ja teenäitajaks, võib selle üksikuid osi eemaldada ja lülitada stsenaariumi uusi ideid. See sõltub täiesti sellest, mis teie jaoks toimib ning teie kontekstist. Kuulake oma meeskonna liikmeid ja konteksti ning olge avatud muudatustele. Julgustage arvamuse avaldamist, aktsepteerige ja salvestage kõik, püüdes võimalikult vältida hinnangute andmist.



ITERATIIVNE PROGRESSIOON – Edenemine stsenaariumilt õppetegevustele nõuab erinevate fookuste omaksvõtmist. Te peate otsima disainiväljakutseid, disainivõimalusi, kasulikke ressursse ja õppetegevusi. Soovitame Edukata mudeli etappe mitu korda korrata. Soovitame kasutada iga töötoa puhul ühte fookuspunkti. Viige fookus järkjärgult ühelt töötoalt teisele, keskendudes esmalt disainiväljakutsetele, seejärel disainivõimalustele, siis kasulikele ressurssidele ja lõpuks õppetegevustele. Suunates meeskonda keskendumale ühele konkreetsele aspektile, lubate te samal ajal ka muud tüüpi ideede esilekerkimist.



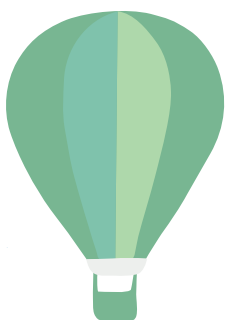
JÄLGIGE, ET TÖÖ OLEKS ÜLEVAATLIK JA KÄTTESAADAV, kasutades iga fookuspunkti jaoks eri värvi märkmelehti. Värvikood on kasulik otsetee ülevaatliku pildi saamiseks. Ressursside nurgas on märkmelehtede tähenduse selgitus koos värvikoodi puudutavate soovitustega nelja fookuspunkti jaoks (disainiväljakutsed, disainivõimalused, kasulikud ressursid ja õppetegevused). Kleepige see seinale, kus see on töötoa käigus kõigile järelvaatamiseks kergesti kättesaadav.



DISAINIVÄLJAKUTSED on takistused, mida on võimalik stsenaariumi omaks võttes ette näha. Disainiväljakutsete tuvastamiseks küsige endalt: Miks peaksite teie või teie kolleeg mõnest stsenaariumist keelduma? Pidage meeles, et disainiväljakutsed ei ole samatähenduslikud õppeväljakutsete või õppeeesmärkidega. Siinkohal on toodud mõned näited väljakutsete kohta, mida nägime oma disainiprotsessi käigus (rohkem näiteid aadressilt edukata.fi):

- . Õpilaste tiimid moodustuvad mitte niivõrd ühiste huvide kui sõprusuhete alusel ja tiimides on „priileivasööjaid“.
- . Individuaalne hindamine on aeganõudev.
- . Meedia tootmisprotsessid on keerukad.

Mõnikord tundub, et konkreetseid väljakutseid on võimatu ületada. Liigutage need kõrvale ja mõelge, milline oleks olukord, kui eemaldaksite stsenaariumi osad, millega kaasnevad võimatud väljakutsed. Disainiväljakutsete dokumenteerimiseks kasutatakse punaseid märkmelehti. (Vt malli ressursside nurgas.)



DISAINIVÕIMALUSED on viisid, kuidas disainiväljakutseid ületada, vältida või läbida. Tegemist võib olla mõne teise pedagoogi olemasolevate tavade või lihtsate lahendustega, mis suunavad õppetegevuste koostamist. Siin on mõned näited, millist liiki disainivõimalusi me tuvastasime (rohkem võimalusi aadressilt edukata.fi):

- . Moodustage tiimid tuginedes õpilaste huvidele.
- . Õppesaavutuste ja õppeteekondade visualiseerimine.
- . Toetage juhitud ja kiiret dokumenteerimist.

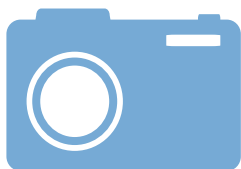
Disainiväljakutsega tegelemiseks on alati rohkem kui üks viis. Olge disainivõimalusi tuvastades loominguline ja küsige: Kuidas võiks keskkond muutuda, et konkreetne väljakutse ei oleks enam oluline? Kasutage disainivõimaluste dokumenteerimiseks rohelisi märkmelehti. (Vt malli ressursside nurgas.)



KASULIKUD RESSURSID ja muud teie käsutuses olevad ressursid on vahendid, mis võivad olla kasulikud stsenaariumi muutmiseks realistlikuks klassiruumi tavaks. Näideteks selle kohta võivad olla tihedad suhted teadusmuuseumi või observatooriumiga, kooli puidutöökoda või õpilaste isiklikud digitaalsed vahendid, nt nutitelefoni ja tahvelarvuti. Keskenduge vähemalt ühes töötoas kasulike ressursside leidmisele, mis on teile kättesaadavad. Selle asemel, et koostada nimekiri kõigist saadaolevatest kasulikest ressurssidest, keskenduge sellistele, mis on teie arvates kasulikud stsenaariumi muutmisel õpetamise ja õppimise peamiseks komponendiks klassiruumis ja/või koolis. Kasutage ressursside dokumenteerimiseks kollaseid märkmelehti. (Vt malli ressursside nurgas.)

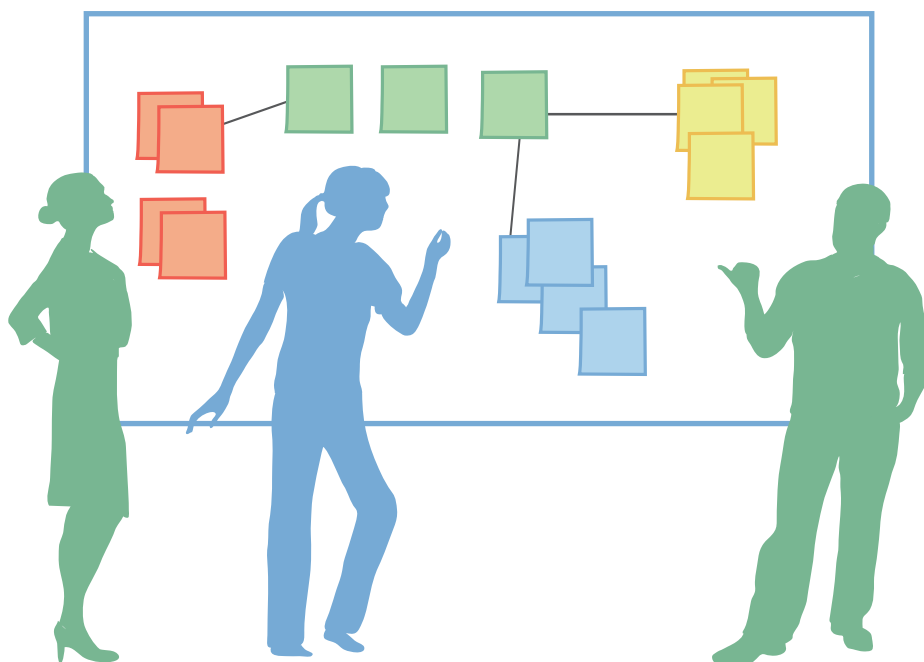


ÕPPETEGEVUSED on üksikasjalikud kirjeldused, kuidas sooritada õppimist ja õpetamist klassiruumis. Üksikasjalikud kirjeldused tegelevad eeldatavate disainiväljakutsetega, tuginedes tuvastatud disainivõimalustele ja kasulikele ressurssidele. Õppetegevuste hulka kuulub ülevaade tegevusest, ideed tehnoloogia kasutamiseks, õpetajate ja õpilaste motivatsioon ning tegevuse aspektide üksikasjalik kirjeldus. Õppetegevuste koostamise mall on ära toodud selle teatmiku ressursside nurgas. Näiteid kvaliteetsete õppetegevuste kohta võib leida veebist aadressilt edukata.fi. Pühendage vähemalt üks töötuba õppetegevuste struktureerimisele koos asjaomaste inimestega, enne kui siirdute õppetegevuste koostamise juurde. Alustage stsenaariumi lõhkumisest väikesteks tükkideks. Millised on kõige väiksemad ülesanded, millest stsenaarium koosneb? Seadke esikohale need, mida loete kõige olulisemaks ning mis kujutavad endast teie kontekstis mõistlikku väljakutset. Kasutage õppetegevuste dokumenteerimiseks siniseid märkmelehti. (Vt malli ressursside nurgas.)

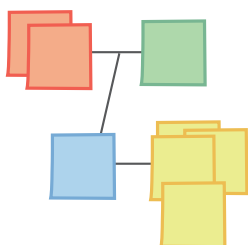


ENNE TÖÖTOA SULGEMIST – Märkmelehed võivad seinalt maha kukkuda, samuti võib kellelgi teisel seda seina enne järgmist töötuba vaja minna. Pärast iga töötuba tehke seinast pilt. Kui järgmise töötoa toimumise aega ei ole veel kindlaks määratud, küsige kõigilt, millal järgmine kord kokku saada. Seejärel rääkige sellest, mida järgmises töötoas teha ja kuidas selleks valmistuda. Ühtlasi küsige täiendavalt liikmetelt, kas nad soovivad teistel kavandamistöoga liituda. Kui soovite anda täiendavatele liikmetele võimaluse osaleda disainiprotsessis rohkem, kui vaid töötoas (nt liitudes töötubade aruteluga või kommenteerides veebis töötubade kokkuvõtteid või töötubade arutelusid), siis esitage neile kutse enne töötoa sulgemist.

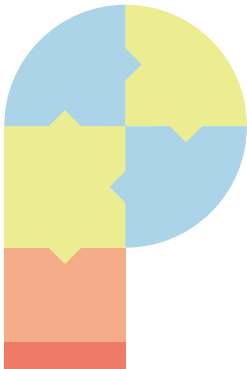
Töötoa arutelu



Töötoa üle arutlemine on niisama oluline nagu töötuba ise, sest loob aluse järgmisele töötoale ja õppetegevuste koostamisele. Te teete sammu tagasi, mõtlete järele ja teete koos meeskonna põhiliikmetega töötoast kokkuvõtte. Tehke kokkuvõtte ja rühmitage disainiväljakutsed, disainivõimalused, kasulikud ressursid ja/või õppetegevused, mis dokumenteeriti eelmise töökoja käigus. See töö on iteratiivne ja kulgeb läbi nelja fookuspunkti: väljakutsed, võimalused, ressursid ja õppetegevused. Dokumenteerige töö ja jagage seda meeskonna täiendavate liikmetega, et saada neilt tagasisidet enne teise töötoa juhendamist või õppetegevuste koostamist.



TEHKE KOKKUVÕTE JA RÜHMITAGE – Kohtuge meeskonna põhiliikmetega, et arutada eelmise töötoa üle ja sellest kokkuvõtteid teha. Soovitame kohuda võimalikult kohe pärast töötuba, kui mälestused on värsked ja vestlusi on kerge meelde tuletada. Lugege läbi tehtud märkmed ja sorteerige need, koondades nt sarnased disainiväljakutsed, disainivõimalused, kasulikud ressursid ja õppetegevused kokku. Looge rühmade vahele seosed, ühendades nt disainivõimalused disainiväljakutsetega, millega võimalused tegelevad.



ITERATIIVNE PROGRESSIOON – Nii nagu toimub fookuspunktide nihutamise töötubades, nihutatakse fookuspunkte ka töötubade aruteludes. Teie töö on iteratiivne ja pidevalt edenev. Liikuge töö käigus tuvastatud disainiväljakutsetelt disainivõimaluste juurde, kasulike ressursside ja lõpuks õppetegevuste juurde. Siin on mõned momendid, mida tuleks igaühe puhul arvesse võtta:

Eraldage vahetegemiseks, paigutades eraldi ainulaadsed ja kontrastsed disainiväljakutsed. Eriti kasulike ressursside puhul tuleb mõelda, kas konkreetne ressursitüüp on domineeriv. Kui on, siis mõelge, kas on muid ressursse, mida ei mainitud, kuid mis võiksid olla kasulikud

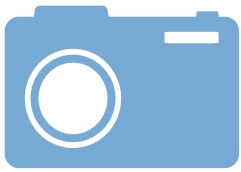
Rühmitage sarnasuse alusel, viies sarnaste või täiendavate disainiväljakutsetega märkmelehed üksteisele lähemale.

Looge iga väljakutsete, võimaluste, kasulike vahendite ja õppetegevuste rühma jaoks lühikesed ja täpsed nimetused. See toetab töö tõhusat edenemist, sest nimetused aitavad teil värskendada meeskonna täiendavate liikmete mälu seoses eelmise töötoaga, kui lähenete neile uuesti. Asendage märkmelehed nimetustega. Kui püüate saavutada muutust kooli tasandil, võib osutada kasulikuks dokumenteerida, kui mitu korda mainiti sama tüüpi väljakutset, võimalust, ressursi või tegevust, ja/või kui mitu mainitud aspekti liigitati sama nimetuse alla. Enne vanade märkmelehtede eemaldamist jätke meelde nimetuse kõrval olev number.

Otsustage keerukuse poolt või vastu, võttes arvesse, kas vajate tiimi põhi- või täiendavatelt liikmetelt disainiväljakutse, disainivõimaluse, kasuliku ressursi või õppetegevuse kohta lisateavet või selgitusi.

Reastage ja seadke tähtsuse järjekorda tõenäoliselt suur arv väljakutseid, võimalusi, kasulikke ressursse ja toiminguid, mis teile pähe tuleb. Liikuge edasi kõige kõrgemal kohal olevatega.

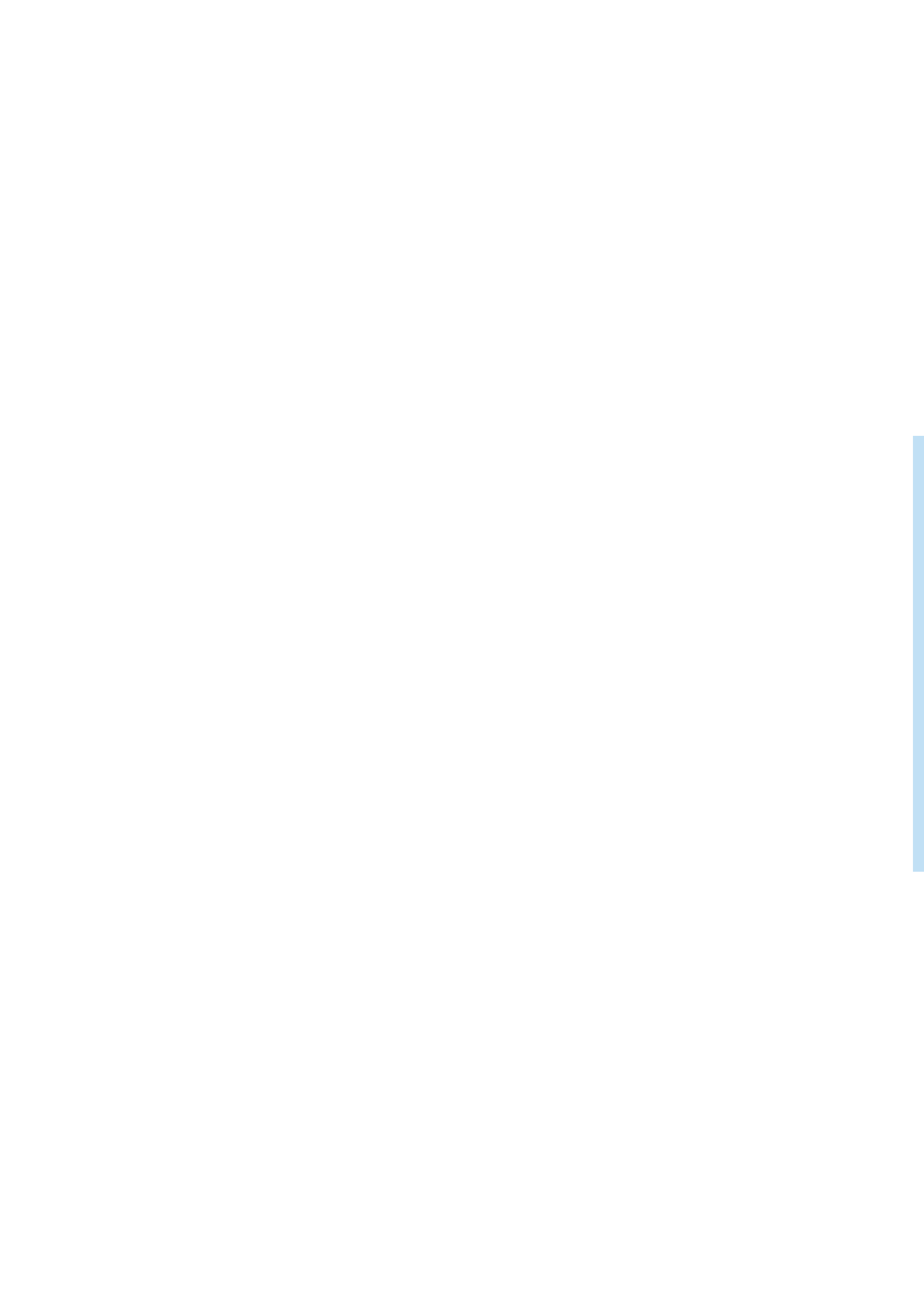
Need näpunäited ei ole ammendavad. Looge omaenda tehnikad ja leidke internetist lisa.



DOKUMENTEERIGE TÖÖ JA JAGAGE SEDA – Et oma tööd jälgida, tehke käimasolevast tööst pilt. Võite kanda disainiväljakutsete, disainivõimaluste, kasulike ressursside ja õppetegevuste nimetused ka tabelisse. Soovitame kasutada selleks koostööd võimaldavaid veebipõhiseid redigeerimisvahendeid, sest nii saate jaotada töö meeskonna põhiliikmete vahel ja käimasolevat tööd on lihtne jagada täiendavate liikmetega.



RAKENDAGE LIIKMEID – Edastage kokkuvõtted täiendavatele liikmetele kommenteerimiseks. Lisage järgmise töötoa ajakava ja julgustage kõiki seda redigeerima ja sellele täiendusi tegema. Küsige, kas on veel keegi, kes võiks liituda või keda oleks mõtet kutsuda protsessiga liituma. Koostööd võimaldavad veebipõhised redigeerimisvahendid annavad hea võimaluse töötoa dokumentatsiooni jagamiseks ja arutlemiseks, sest dokumente saab redigeerida sünkroonselt ja paljude inimeste poolt ning kommentaaride ja tehtud muudatuste ajalugu on võimalik salvestada.



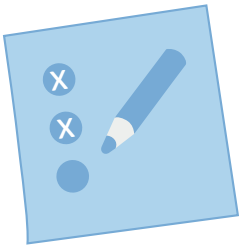
Õppetegevuste koostamine



Reflekteeri

Õpilased ja õpetaja salvestavad postitavad ja jagavad audio-visuaalseid refleksioone projekti arengust, takistustest ja edasistest sammudest. Õpilased loovad kogumiku jagatud refleksioonidest, kuidas toime tulla takistustega ning mida saab kasutada peale projekti lõppemist.

Õppetegevused on üksikasjalikud kirjeldused, kuidas sooritada õppimist ja õpetamist klassiruumis. Need on Edukata mudelile tugineva, koostööl põhineva ja disainiprotsessis väljatöötatud peamised artefaktid. Üldiselt ollakse seisukohal, et õppetegevused on suuremad, kui üksik ülesanne või õppetund, kuid väiksemad, kui kogu kursus. Need võivad olla valdkondade vahelised ja pakkuda töötamiseks võimalust, mis mõjutab kursuse mitmeid aspekte ja ülesandeid. Iga õppetegevus peaks kirjeldama ühte väljakutset pakkuvat tegevust, mida on võimalik teostada õppekontekstis. Need peaksid olema koostatud nii, et neid saaksid kasutada nii teised kui teie ise kaua aega pärast disainiprotsessi lõppu. Õppetegevuse malli leiate selle teatmiku ressursside nurgast. Õppetegevuse digitaalse malli leiate aadressilt edukata.fi. Mall on orientiiriks. Kasutage seda, v.a juhul, kui teil on põhjus teha asju teisiti. Ressursside nurgas on ka üks õppetegevuse näidis. Rohkem näidiseid leiate aadressilt edukata.fi. See etapp sisaldab kasulikke näpunäiteid õppetegevuste koostamiseks.



VALMISTUGE KIRJUTAMISEKS ja töökoormuse jagamiseks, nt paludes kõigil kirjutamisprotsessis osalejatel kirjutada üks tegevus või kirjutada iga tegevus koostöös teistega, kasutades veebipõhiseid redigeerimisvahendeid. Soovitame ette näha käimasoleva töö sagedane jagamine ja kommenteerimine. Enne kirjutamisprotsessi alustamist kasutage ressursside nurgas olevat õppetegevuste malli tagamaks, et töötoa/-tubade ja arutelude käigus väljatöötatud märkmelehtede plaan sisaldab kõiki olulisi aspekte. Kui on puuduvaid aspekte, püüdke oma ideid laiendada, kasutades ressursside nurgas olevat õppetegevuse koostamise kontrollnimekirja.



PÕHIALUSED – Sisaldavad kirjeldavat nimetust, iga õppetegevuse selgitavat kujutist ja 2-3 lause pikkust ülevaadet, mis kajastab tegevuse olulisemaid momente. See aitab inimestel algusest peale mõista, millega on antud tegevuse puhul tegemist. Kirjutage selge ja arusaadav tekst ja kirjutage õppetegevused sellisel viisil, et neid saaks kasutada sõltumatult, ilma teiste õppetegevusteta, mille olete võibolla kirjutanud. Julgustage põhiliikmeid hästi kirjutama, et neil oleks hea meel oma õppetegevusi avaldada ja jagada. Et veelgi toetada õppetegevuse jagamist, püüdke kirjutada tegevus võimalikult üldisena (ainest ja klassist sõltumatuna). Näiteks on ressursside nurgas õppetegevuse näide nimetusega “mõttele järel”, mida võib kasutada erinevates ainetes, nt matemaatikas, disainis ja tehnoloogias või keeleõppes.



IDEID KASULIKE RESSURSSIDE KOHTA – Loetlege ressursid, sh digitaalseid vahendid, mis on teie arvates mõne toiminguga seisukohalt kasulikud. Loetleda võib ka kasulikke ressursse, mida te kasutada ei kavatse, kuid millest arvate, et teised õpetajad võivad tahta neid proovida. Mainige loetletud ressursside sobimusi, st kuidas tuleks ressursse tegevuses kasutada. Mõnikord võivad ressursid olla otsustavaks kriteeriumiks, kas sooritada tegevus või mitte. Loetletud ressursid võib grupeerida erinevatesse kategooriatesse, alates vajalikest kuni olulistest ja „tore-kui-olemas“ ressurssideni.



ÕPETAJA MOTIVATSIOON – Kirjutage üles õpetajaid motiveerivad aspektid, et sooritada õppetegevus selles lõigus. Motivatsioone laiendades küsige endalt, miks tahaksid õpetajad seda tegevust sooritada. Lisage selle tegevusse sooritamise eelised, pidades silmas üksikuid õpilasi, tervet klassiruumi ja kooli. Mainige tegevuse olulisust õpetaja jätkuva professionaalse arengu seisukohalt.

ÕPILASE MOTIVATSIOON – Loetlege õpilase motivatsioonid selles lõigus, rõhutades tegevuse olulisust õpilase arengu seisukohalt. Küsige endalt, miks peaksid õpilased mõnd toimingut sooritama. Lisage ka täiendavad punktid, mis võivad olla kasulikud teistele õpetajatele veenmaks õpilasi tegevuses osalema.



VALMISTUGE ETTE – Kirjutage siia tegevuse ettevalmistavad sammud. Mõelge täpselt järele õpetaja roll tegevuses. Kuidas võiks see tegevus olla jätkuvalt paindlik õpilaste õppimisega seotud vajaduste seisukohalt? Lisage ka näpunäiteid, kust võiksid õpetajad leida lisateavet ja -ressursse selle teema kohta ning võimalusel täiendavaid näpunäiteid.

INSPIREERIGE – Kirjutage, kuidas kavatsete tegevuse klassiruumis välja pakkuda. Keskenduge eriti sellele, kuidas õpilasi inspireerida ja motiveerida. Lisage ka näpunäiteid, tagamaks, et tegevusest saadakse õigesti aru. Kirjeldage näiteks üldisi väljakutseid ning kuidas neid ületada. Mainige, milliseid näpunäiteid võib lugeda täiendavateks.



JUHENDAJA – Kirjutage, kuidas toiming jätkuks. See hõlmab, mida õpilased teeksid ja kuidas te õpilasi juhendaksite, küsitleksite ja toetaksite. Pange selgelt kirja tegevuse sammud või ülesanded ja lisage sobival juhul alternatiive. Mainige, kui palju aega võib tegevus võtta ning kus võib tegevus toimuda, nt klassiruumis või pärast klassiruumi aega. Pakkuge ka siin alternatiivi ja sobival juhul täiendavaid näpunäiteid.



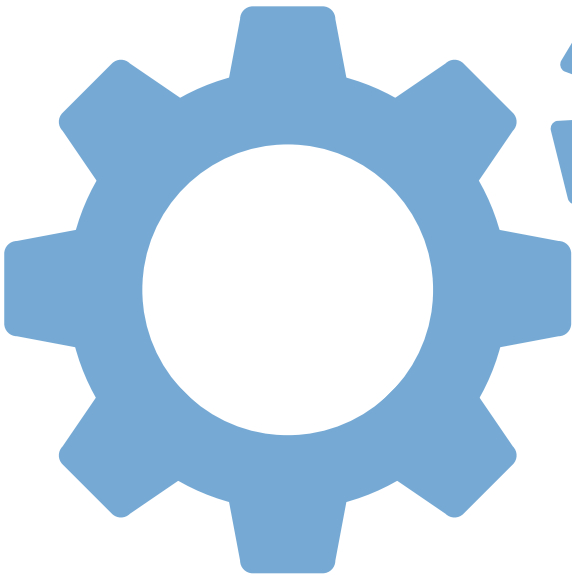
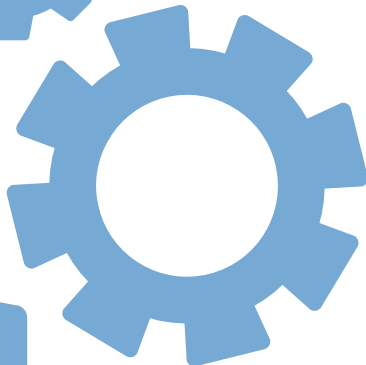
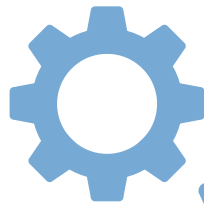
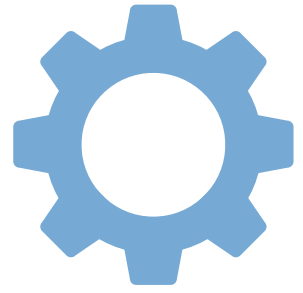
HINNAKE – Dokumenteerige, kuidas te hindaksite õpilaste saavutusi. Milline oleks teie arvates hea moodus õpilaste arengu mõistmiseks? Püüdke mõelda individuaalsele hindamisele, mitte niivõrd traditsioonilistele eksamitele.



PÄRAST KIRJUTAMIST – Kasutage ressurside nurgas leiduvat õppetegevuste koostamise kontrollnimekirja, et hinnata, kas ja kui hästi käsitletakse teie kavandites heade õppetegevuste aspekte. Jagage oma õppetegevusi teiste õpetajatega oma koolis, oma riigis või laiema rahvusvahelise pedagoogilise kogukonnaga. Meenutage põhiliikmetele, et nad võivad saada õppetegevuse kavandaja (Learning Activity Designer) õpimärgi aadressilt edukata.fi. Esitades oma töötubade tulemused, võite juhendajana saada Edukata juhendaja kõrgema taseme sertifikaadi. Lisainfot leiate aadressilt edukata.fi.



ÕPPIMISLOOD – Kui õppetegevused tunduvad liiga abstraktsed ja osalevad liikmed arvavad, et soovivad luua midagi konkreetsemat või midagi, mis on seotud nende konkreetsete kursuste või ainevaldkondadega, paluge neil kirjutada õppimislugusid, mis sisaldaksid näitlikku narratiivi selle kohta, millised oleksid nende õppetegevused, kui neid sooritataks kursusel ühiselt. Näidislugusid vt veebist aadressilt edukata.fi.



3. osa: Edukata ressurside nurk

Selles osas sisalduvad materjalid on mõeldud toetama töötoa juhtimist ja õppetegevuste koostamist. Kõik siin sisalduvad materjalid on saadaval ka aadressilt edukata.fi

MÄRKMEPABERITE TÄHENDUSE SELGITUS on joonis, millel on kujutatud värvikoodi soovitusel nelja fookuspunkti jaoks (disainiväljakutsed, disainivõimalused, kasulikud ressursid ja õppetegevused). Selle saab kleepida seinale, kus see on töötoa käigus kõigile järeleivaatamiseks kergesti kättesaadav.

ÕPPETEGEVUSE MALL on juhised õppetegevuste koostamiseks. See sisaldab kõiki aspekte, mida peeti õppetegevuse seisukohalt oluliseks, sh pedagoogide ja õpilaste motivatsioon tegevuste sooritamiseks, digivahendeid ja tehnoloogiat puudutavad ettepanekud ning tegevuse jagamine väikesteks sammudeks. Malli järel on esitatud näidistegevus.

ÕPPETEGEVUSE KVALITEEDI KONTROLLNIMEKIRI võib olla samuti kasulik ka õppetegevusi koostades. Kasutage nimekirja oma õppetegevuste tugevate ja nõrkade külgede hindamiseks. See aitab teil näha, millist osa teie õppetegevustest võib parandada ja kuidas.

SÕNASTIK on nimekiri teatmikus kasutatavatest olulistest kontseptsioonidest ja terminitest koos lühikese selgitusega.

Märkmepaberite tähenduse selgitus

DISAINIVÄLJAKUTSED

(PUNANE)

Asjaolud, mis takistavad õppimist

Näited:

Tiimid moodustuvad sõpruse alusel
Individaalne hindamine on aeganõudev
Meedia tootmisprotsessid on keerukad

DISAINIVÕIMALUSED

(ROHELINE)

Asjaolud, mis toetavad õppimist

Näited:

Moodustage tiimid, mis põhinevad õpilaste
huvidel
Õppesaavutuste visualiseerimine
Toetage juhitud ja kiiret dokumenteerimist

KASULIKUD RESSURSID

(KOLLANE)

Vahendid, teenused, inimesed ja üritus

Näited:

Moodustage tiim õpilaste arutelude salvesta-
miseks
Õpilaste isiklikud nutitelefoniid
Videovestlus ekspertidega rääkimiseks

ÕPPETEGEVUST PUUDUTAVAD IDEED

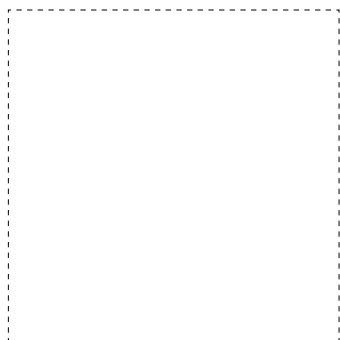
(SININE)

Ideed, kuidas õppida ja õpetada

Näited:

Arutelude helisalvestiste jagamine
Õpilaste tiimid küsitlevad eksperte
Andmete kogumine väljaspool kooli

Õppetegevus



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SOOVITUSLIK AEG

IDEID KASULIKE RESSURSSIDE KOHTA

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ÕPETAJA MOTIVATSIOON

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ÕPILASE MOTIVATSIOON

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VALMISTU

.....

.....

.....

.....

.....

.....

INSPIREERI

.....

.....

.....

.....

.....

.....

JUHENDA

.....

.....

.....

.....

.....

.....

HINDAMINE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Õppetegevus “Arutelu”



Õpilased ja õpetaja salvestavad, postitavad ja jagavad audio-visuaalseid arutelusid ja tagasisidet projekti edenemise, väljakutsete ja tulevaste sammude kohta. Õpilased koostavad jagatud kollektiooni väljakutsetega tegelemise viiside kohta, mida võib kasutada pärast projekti lõppu.

SOOVITATUD AEG Umbes 10 minutit

IDEID KASULIKE RESSURSSIDE KOHTA

Audiovisuaalsed aruteluvahendid: TeamUp, ReFlex

ÕPETAJA MOTIVATSIOON

- tiimi edenemise kiire ja mugav analüüs
- individuaalse tagasiside pakkumine tiimidele
- õiglasem toetuse pakkumine väljaspool klassiruumi
- väiksem ajakulu õpilaste tagasisidet salvestades
- individuaalse tagasiside andmine õpilastele, kasutades hääletooni ja žeste
- salvestiste kasutamine, et vahendada vanematele paremini kooli tegevusi
- kommentaaride kogu väljatöötamine õpilaste jaoks
- õpilaste arutelude ressursi loomine
- uudsete vahendite kasutamine
- tehnilise, organisatoorse ja pedagoogilise pädevuse arendamine
- repertuaari omandamine arutlemise kasutamiseks erinevatel eesmärkidel

ÕPILASE MOTIVATSIOON

- käimasolevast tööst kokkuvõtete tegemine, sel teemal suhtlemine, käimasoleva töö tutvustamine ja kavandamine
- töö üle arutlemine
- kriitika tegemine ja vastuvõtmine

VALMISTU

Arendage oma pädevust ja ekspertsi, uurides, kui sageli ja kelle poolt võiks arutelu ja tagasisidet õppimisloos kasutada ning otsustades, millist arutelu vahendit sooviksite kasutada. Enne järgmise tagasiside või arutelu salvestamist kuulake läbi eelmine.

INSPIREERI

Motiveerige õpilasi oma töö üle arutlema, rääkides neile selle kasulikkusest ja vajalikkusest, nt parem ülevaade viimastest sammudest, järeljõudmine pärast puudumist ja otsese tagasiside saamine õpetajalt. Rääkige õpilastele, et kavandamisega seotud õppimisprojektide puhul võib regulaarne arutlemine olla abiks, et loobuda esialgsetest mitte väga headest ideedest ja kujundada välja peremehetunne.

JUHENDA

Tiimid arutlevad, mida nad tegid ja mida kavatsevad teha, ning milliseid väljakutseid kogesid või näevad tulevikus. Esimesed arutelud ei pruugi olla sujuvad salvestised. Juhendage õpilasi esialgset pettumust ja ebamugavustunnet ületama. Olge kindel, et pärast mõnede arutelude salvestamist hakkate mõistma sellise investeeringu väärtust. Tiimid kuulavad teiste salvestisi ning salvestavad nende jaoks küsimusi ja näpunäiteid. Juhendage ja toetage neid seejuures. Kuulake salvestusi ja kohandage õpetamist vastavalt õpilaste vajadustele. Salvestage tiimide jaoks audio-visuaalne tagasiside, sh küsimused ja ettepanekud, mis võivad inspireerida tiime edasi mõtlema, võttes aluseks õpilaste arutelud. Tagasiside salvestamiseks õpilaste tiimide jaoks võib kutsuda eksperdid. Nende tagasiside võib muutuda kõikehõlmavaks ja inspireerida tulevikus teisi õpilasi.

HINDAMINE

Te võite hinnata, tuginedes õpilase võimele kuulata ja reageerida teie konstruktiivsetele kommentaaridele või tuginedes nende arutelude sügavusele või olulisusele. Täiendavaid ideid osaliselt lõpetatud projektide hindamiseks: Vaadake kogu töö läbi. Võrrelge kõigi edenemist nende presentatsioonidega, et näha, kas kõik olulised sammud on presentatsiooni lülitatud. Analüüsige kõiki arutelude salvestisi ja arutage protsessi õpilastega. Milline oli nende kogemus? Mida nad õppisid? Mida neile veel meeldiks uurida? Õpilaste tööd võib kasutada avatud tagasisideks ja arutlemiseks. Te võite hinnata dokumentatsiooni kui eksami ettevalmistamise ressursi.

Õppetegevus koostamise kontrollnimekiri

KAASATUD

VÕIKS PAREM OLLA

EI OLE KAASATUD

PÕHIALUSED

kirjeldav pealkiri

.....

selgitav pilt

.....

2-3 lause pikkune ülevaade

.....

selge ja mõistetav tekst

.....

teemast sõltumatu

.....

suurem kui üks õppetund

.....

IDEID KASULIKE RESSURSSIDE KOHTA

kasutatud ressursid

.....

soovitatud ressursid

.....

sobimused

.....

olulisuse kategooria

.....

ÕPETAJA MOTIVATSIOON

eelised õpilaste jaoks

.....

eelised klassiruumi jaoks

.....

kooli eelised

.....

õpetaja olulisus (CPD)

.....

ÕPILASE MOTIVATSIOON

õpilase olulisus

.....

viisid õpilaste motivatsiooni suurendamiseks

.....

VALMISTU

ettevalmistavad sammud

.....

lisateabe allikad

.....

laiendatud näpunäiteid

.....

INSPIREERI

kuidas suurendada motivatsiooni

.....

kuidas toetada ülesandest arusaamist

.....

ühised probleemid ja nende kõrvaldamine

.....

laiendatud näpunäiteid

.....

JUHENDA

ülesannete jagamine sammudeks

.....

ajahalduse näpunäiteid

.....

asukoht

.....

ühised probleemid ja nende kõrvaldamine

.....

alternatiivsed strateegiad

.....

HINDAMINE

olulised punktid

.....

hindamise lähenemisviis

.....

alternatiivsed strateegiad

.....

ühised probleemid ja nende kõrvaldamine

.....

Sõnastik

STSENAARIUMID	innovaatilised ja väljakutseid esitavad ideed selle kohta, kuidas võiksid õppimine ja õpetamine tulevikus välja näha.
ÕPPETEGEVUSED	üksikasjalik kirjeldus selle kohta, kuidas viia klassiruumis läbi õppimist ja õpetamist.
ÕPPIMISLOOD	näited selle kohta, kuidas võiks erinevaid õppetegevusi samal kursusel koos kasutada.
DISAINIVÄLJAKUTSED	asjaolud, mis takistavad õppimist ja õppetegevusi, ning mida saab mõjutada, kavandades paremaid tegevusi.
DISAINIVÕIMALUSED	tavad või asjaolud, mis toetavad õppimist ja mida võib õppetegevustega rõhutada, nt head tavad, mida kasutatakse koolis või klassiruumis.
KASULIKUD RESSURSID	vahendid, teenused, inimesed ja üritused, mis võivad olla kasulikud õppetegevuse teostamisel.
JUHENDAJA	disainiprotsessi eest vastutav isik, kellel võiks eelistatavalt olla kogemus või väljaõpe osalusdisaini meetodite valdkonnas. Igal Edukata protsessil peaks olema oma juhendaja.
PÕHILIIKMED	2-3 inimest, kes tegelevad disainiprotsessiga ja osalevad töötubades ja aruteludes töötubade üle.
TÄIENDAVALD LIIKMED	3-5 inimest, kes kommenteerivad kavandamistööd ja osalevad töötubades või Edukata muudes etappides.
ÕPIMÄRGID	sertifikaadid, mis omistatakse kvaliteetsete õppetegevuste jagamise ning edukate Edukata-töötubade juhendamise eest.
SERTIFITSEERITUD EDUKATA JUHENDAJAD	Inimesed, keda on koolitanud kogenud Edukata professionaalid ning kes tunnevad piisavalt osalusdisaini ja Edukatat, et abistada edukate töötubade läbiviimisel.

Märkusi

A large area of dotted lines for writing, consisting of 25 horizontal rows of 40 dots each.





Co-funded by the European Union