



Edukata

Osallistava muotoilumalli

OHJAAJAN OPAS OPPIMISAKTIVITEETTIENTEN KEHITTÄMISEEN







Edukata

OSALLISTAVA MUOTOILUMALLI

Ohjaajan opas oppimisaktiviteettien kehittämiseen

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.



Kiitokset

Tämä työ on toteutettu osana iTEC (Innovative Technologies for an Engaging Classroom) -hanketta, johon on saatu rahoitusta Euroopan komission 7. puiteohjelmasta. Tämä asiakirja kuvastaa vain tekijöiden näkemyksiä. Euroopan komissiota ei voida pitää vastuullisena asiakirjan sisältämien tietojen käytöstä.

Kiitämme lämpimästi opettajia, jotka testasivat Edukatan varhaista versiota maaliskuussa 2013 järjestetyssä Oulu Winter School -tapahtumassa, sekä opettajia ja oppilaita, jotka osallistuivat iTEC-pilottitutkimukseen testaamalla ja kommentoimalla Edukata-mallia ja sillä suunniteltuja oppimisaktiviteetteja.

Tekijät



ANNA KEUNE on muotoilija, oppiarvoltaan MA in New Media (Aalto-yliopiston Medialaboratorio). Hän tekee väitöstudiumaan oppimistieteiden alalla Indiana Universityssä. Hänen intohimonaan on osallistava muotoilu ja oppimismuotoilu.



TARMO TOIKKANEN on oppimispsykologi ja opettajakouluttaja (PsM, Helsingin yliopisto). Hän tutkii yhteisöllisten oppimistilanteiden viestintäkuvioita Aalto-yliopiston Medialaboratoriossa ja on vahvasti mukana OER-liikkeessä sekä Creative Commons -lisensseissä.



TEEMU LEINONEN toimii professorina (New Media Design and Learning, Medialaboratorio, Aalto-yliopiston taiteen ja muotoilun korkeakoulu) ja johtaa Oppimisympäristöjen tutkimusryhmää. Teemu rakastaa webbiä — “the small pieces that are loosely joined”. Juuri nyt häntä kiinnostaa, miten tämä lähestymistapa muuttaa globaalia intellektuellia maisemaa.

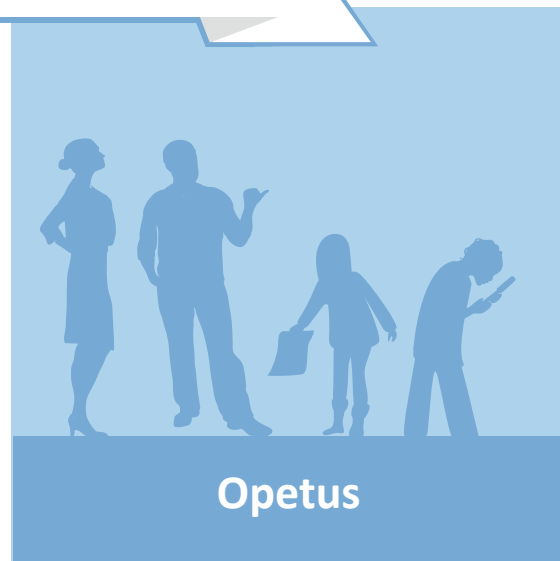


Sisällys

Kiitokset	5
Tekijät	5
1. osa: Johdatus Edukataan	9
Osallistujat	11
Luodut artefaktit	12
2. osa: Edukata-mallin vaiheet	15
Työpajan jäsenten rekrytointi	16
Työpajan valmistelevminen	18
Työpajan ohjaaminen	20
Työpajan reflektointi	24
Oppimisaktiviteettien laatiminen	28
3. osa: Edukatan resurssinurkka	33
Muistilappujen selite	35
Oppimisaktiviteetin lomakepohja	36
Example learning activity “reflect”	38
Oppimisaktiviteetin laatimisen muistilista	40
Sanasto	42
Muistiinpanoja	43



Edukata





1. osa: Johdatus Edukataan

Edukata on opettajille suunnattu malli, jonka avulla he voivat ohjata osallistavia muotoiluprosesseja kouluympäristössä yhteistyössä muiden opettajien ja oppilaiden kanssa. Muotoiluprosessin lähtökohtana on skenaario – innovatiivinen ja haastava idea siitä, mitä oppiminen ja opettaminen voivat olla tulevaisuudessa. Skenaariot ovat innostavia, mutta niiden muuttaminen toteutuskelpoisiksi luokkahuonekäytännöiksi ei ole aina helppoa. Muotoiluprosessissa skenaariot muunnetaan uusiksi oppimisaktiviteeteiksi – yksityiskohtaisiksi kuvauksiksi siitä, miten oppiminen ja opettaminen luokkahuoneessa tehdään –, joilla tuleviin kursseihin ja tuntisuunnitelmiin voidaan sisällyttää uusia ideoita, tekniikoita, opetusmenetelmiä ja työvälineitä. Tässä oppaassa kerrotaan, miten tämä voidaan tehdä Edukata-mallin avulla. Opas on suunnattu ensisijaisesti opettajille ja sertifioiduille Edukata-ohjaajille, mutta se on luonnollisesti kaikkien Edukata-mallista ja osallistavasta muotoilusta kiinnostuneiden käytettävissä ja sovellettavissa.

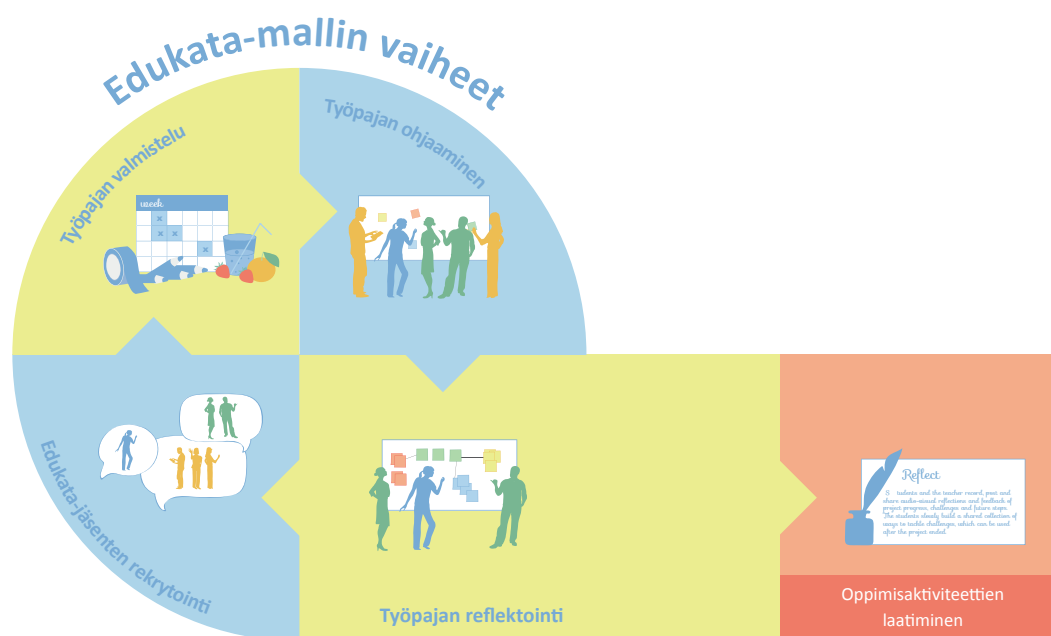
Oppilaat edistyvät eri tahtiin ja ovat kiinnostuneita eri kouluaineista. Lisäksi jokainen kouluympäristö on erilainen. Yhdessä koulussa voi olla käytettävissä kaikki viimeisimmät IT-alan työvälineet, kun taas toisessa voi olla vaikeuksia pitää yhtä tietokonealuokkaa käyttökunnossa. Vastaavasti tietty muotoiluprosessi, joka toimii yhdessä koulussa ja tietyllä opettajalla, ei välttämättä toimi toisaalla. Siitä syystä Edukata-malli joustaa erilaisten ympäristöjen mukaan. Se ei ole mekaanisesti vaihe vaiheelta etenevä menetelmä, joka takaa onnistuneen lopputuloksen. Jokaisessa muotoiluprosessissa on yksi ohjaaja, jonka pitäisi tuntea Edukata perusteellisesti ja auttaa osallistujat muotoiluprosessin läpi hyvin tuloksin. Ohjaaja rekrytoi jäsenet, valmistelee työpajan, ohjaa sen, reflektoi sitä ja laatii oppimisaktiviteetit. Prosessi voidaan toteuttaa lineaarisesti vaihe toisensa jälkeen, mutta on kuitenkin suositeltavaa, että vaiheiden välillä on jonkin verran toistoa. Toistokertojen lukumäärää rajoittavat ohjaajan aikataulu, muiden prosessiin osallistujien käytettävyyden ja monet muut seikat. Ohjaajana sinun kannattaa muokata osallistavasta Edukata-muotoilumallista tiiviissä yhteistyössä työtovereiden ja oppilaiden kanssa sellainen, että se toimii juuri sinulla, sinun luokkahuoneessasi ja koulussasi.

Osallistava muotoilu tarkoittaa, että muotoiluun pyydetään osallistumaan ihmisiä, joihin muotoilun lopputulos todennäköisesti vaikuttaa. Osallistuminen tarkoittaa sitä, että jokaista kuullaan ja että jokainen voi vaikuttaa oppimisaktiviteettien laatimiseen. Kuuleminen voidaan toteuttaa monella tavoin: yksinkertaisimmillaan se voi tarkoittaa kommenttien pyytämistä, laajimmillaan muiden ottamista mukaan muotoiluprosessin muovaamiseen. Osallistava muotoilu ei ole vain mukava tapa tehdä asioita. Me uskomme, että yhteistyön avulla voidaan toteuttaa parempia oppimisaktiviteetteja, sillä oppimisaktiviteetit perustuvat osallistujien kiinnostuksenkohteisiin tarpeisiin ja toiveisiin. Osallistava muotoilu tapahtuu aina yhteistyössä. Edukata-ohjaajina toimineet opettajat kertovat, että ohjaaminen on tarjonnut heille ainutlaatuisen tilaisuuden tehdä yhteistyötä työtovereidensa kanssa, jakaa ideoita digitaalisten työvälineiden opetuksellisesti mielekkästä käytöstä ja muovata koulunsa opetus- ja oppimiskulttuuria.

Edukata-malli perustuu empiirisesti testattuun muotoilumenetelmään, tutkimuspohjaiseen muotoilutapaan, jonka on kehittänyt Aalto-yliopiston Medialaboratorion Oppimisympäristöjen tutkimusryhmä. Vuosina 2011–2013 Edukata-mallilla suunniteltuja oppimisaktiviteetteja kokeiltiin yli 2 500 luokahuoneessa 16:ssa Euroopan maassa. Opettajien palautteen perusteella saatiin selville, että nämä oppimisaktiviteetit vaikuttavat myönteisesti opettamiseen, oppimiseen ja tuloksiin sekä tukevat 2000-luvun taitoja, kuten luovuutta ja innovointia, kriittistä ajattelua ja ongelmanratkaisua, viestintää ja yhteistyötä sekä uusia lukutaitoja. Kouluvuoden 2013–2014 aikana opettajat ympäri Eurooppaa käyttivät Edukata-mallia toteuttaakseen osallistavaa muotoilua itsenäisesti omissa kouluissaan. Tämä Edukata-mallin ohjaajan opas on laadittu heidän kokemuksensa perusteella ja niistä saatujen opetusten jakamiseksi eteenpäin.

Käytännön tasolla Edukata-malliin perustuvan osallistavan muotoiluprosessin ohjaaminen vaatii useita tunteja työtä melko pitkällä aikavälillä. Hyvä lähtökohta on varata jokaisen vaiheen toistokertaan 45 minuuttia. Sopiva ajankohta voi olla juuri ennen lukukauden alkua, mutta työtä voidaan tehdä myös lukuvuoden kuluessa. Tilavaatimusten osalta työhön tarvitaan seinä tai pöytä, joka on käytettävissä koko prosessin ajan.

Opaskirja jakautuu kolmeen osaan. Ensimmäinen osa (tämä osa) on johdanto Edukataan ja opassa käytettyihin keskeisiin käsitteisiin. Toisessa osassa esitellään Edukata-malli ja sen toistuvat vaiheet sekä tarjotaan ideoita Edukatan ohjaamiseen. Kolmas osa sisältää ohjaamisessa tarpeellista materiaalia, kuten sanaston ja lomakepohjan oppimisaktiviteettien laatimista varten. Opaan sähköinen versio on saatavilla osoitteessa edukata.fi. Samassa osoitteessa on myös lisätietoa Edukatesta, kuten ohjaajien sertifiointiprosessista, ja muuta materiaalia. Edukata on kehoitus unelmoida ja omaksua opetukseen uudenlaisia näkökulmia. Me toivomme, että muotoiluprosessista muodostuu sinulle antoisa kokemus.



Osallistujat

Edukata on yhteistyöhön perustuva osallistava prosessi. Sen ytimen muodostaa joukko opettajia, jotka pyrkivät kehittämään tulevia opetusaktiviteettejaan.



1 OHJAAJA, mieluiten sertifioitu Edukata-ohjaaja, vie muotoiluprosessia eteenpäin ja johtaa työpajoja. Ohjaajilla on päävastuu muotoiluprosessista. Hän nimeää sidosryhmät ja rekrytoi jäsenet. Lisäksi hän tekee alustavan ehdotuksen jäseniltä odotettavasta sitoutuneisuuden tasosta. Sitoutuneisuus riippuu myös kokoaikaisten ja osa-aikaisten jäsenten käytettävyydestä ja voi muuttua ajan myötä. Ohjaajan on kuunneltava jäseniä tarkasti ja suhtauduttava koko muotoiluprosessin ajan joustavasti prosessin etenemiseen, prosessin aktiviteetteihin ja jäsenten sitoutuneisuuteen.



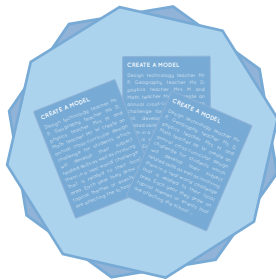
1–2 KOKOAIKAISTA JÄSENTÄ, jotka ovat sitoutuneet työhön muotoiluprosessin alusta loppuun ja osallistuvat kaikkiin sen vaiheisiin. Kokoaikaiset Edukata-jäsenet toteuttavat muotoiluprosessia yhdessä ohjaajan kanssa. He osallistuvat ohjaajan tukena kaikkiin Edukatan vaiheisiin, erityisesti työpajojen reflektointiin. Heidän olisi hyvä olla kiinnostuneita oppimisaktiviteettien muotoilusta ja kuulua johonkin sidosryhmään eli olla esimerkiksi opettajia, oppilaita, rehtoreita ja vanhempia.



3–5 OSA-AIKAISTA JÄSENTÄ valitaan niiden henkilöiden joukosta, joihin suunniteltava oppimisaktiviteetti vaikuttaa. He osallistuvat työpajavaiheisiin. Myös osa-aikaiset Edukata-jäsenet kuuluvat oppimisaktiviteettien muotoilun sidosryhmiin. He voivat vaihtua tai pysyä samoina muotoiluprosessin ajan ja osallistua muotoiluprosessiin sen eri tasoilla. Heitä voi esimerkiksi pyytää osallistumaan sekä työpajoihin että työpajojen reflektointiin tai pelkkiin työpajoihin. Osa-aikaisten jäsenten sitoutuneisuus riippuu heidän käytettävyydestään, tilanteesta sekä ohjaajan ja kokoaikaisten jäsenten aikeista. Jos aikaa on ja kaikki ovat halukkaita osallistumaan, jäsenten sitoutumista kannattaa syventää ja sitoutumismahdollisuuksia tarjota myös osa-aikaisille jäsenille.

Luodut artefaktit

Edukata-muotoiluprosessin aikana tunnistetaan design-haasteita, tuodaan esiin design-mahdollisuuksia, joilla haasteisiin voidaan vastata, sekä etsitään hyödyllisiä resursseja inspiroivien ja tilanteeseen sopivien oppimisaktiviteettien suunnittelemiseksi. Esimerkkeihin kaikista artefakteista voi tutustua osoitteessa edukata.fi



SKENAARIO

Innovatiivinen ja haastava idea siitä, mitä oppiminen ja opettaminen voisivat olla.



OPPIMISAKTIVITEETTI

Yksityiskohtainen kuvaus siitä, miten oppiminen ja opettaminen luokahuoneessa tehdään.



OPPIMISTARINA

Esimerkki siitä, miten oppimisaktiviteetteja voidaan yhdistää samalla kurssilla.



DESIGN-HAASTEET

Olosuhteet, jotka vaikeuttavat oppimista ja joihin voidaan vaikuttaa aktiviteeteilla.



DESIGN-MAHDOLLISUUDET

Olosuhteet, jotka tukevat oppimista ja joita voidaan tuoda esiin oppimisaktiviteeteilla.



HYÖDYLLISET RESURSSIT

Työvälineet, palvelut, ihmiset ja tapahtumat, joista voi olla oppimisaktiviteeteissa hyötyä.





2. osa: Edukata-mallin vaiheet

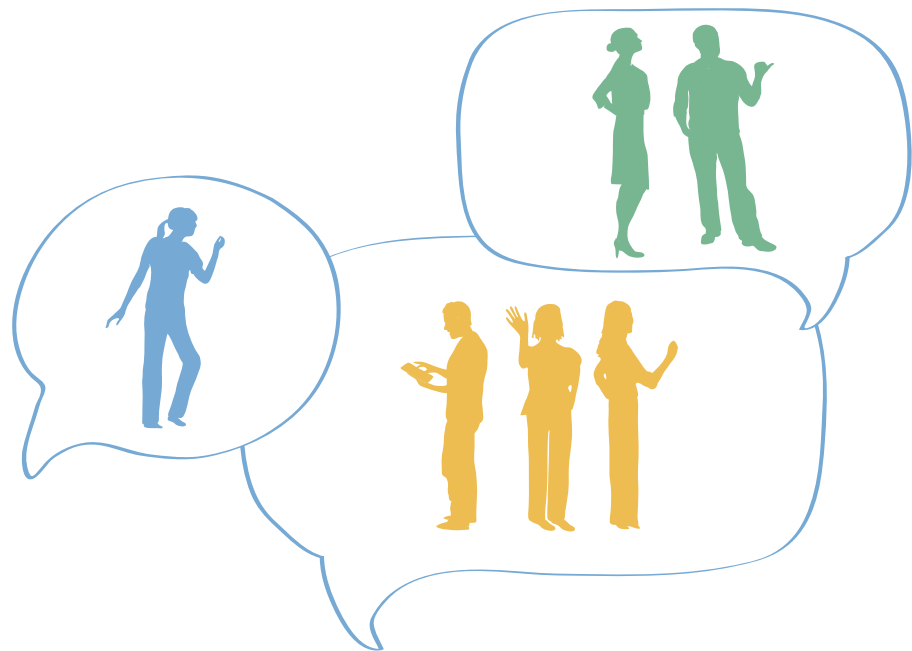
Edukata on opettajille suunnattu osallistavan muotoiluprosessin malli. Mallissa on viisi vaihetta. Vaiheita yhdistelemällä voit luoda yksilöllisen muotoiluprosessin, joka sopii oman koulusi tarpeisiin.

Kuvassa näkyvät vaiheet on suositeltavaa toistaa 2–5 kertaa. Ne voidaan suorittaa yksi toisensa jälkeen tai jossain muussa, tilanteeseen paremmin sopivassa järjestyksessä. Toistojen lukumäärä riippuu valitusta aikataulusta ja muotoiluprosessin laajuudesta. Jotkin osat voidaan hypätä yli myöhemmillä toistokerroilla. Myöhemmillä kerroilla ei esimerkiksi ole välttämättä tarvetta rekrytoida uusia jäseniä. Prosessi päättyy oppimisaktiviteettien laatimiseen ja dokumentoimiseen.





Työpajan jäsenten rekrytointi



Edukata-jäsenten rekrytointivaiheessa värväätkö kokoaikaisia ja osa-aikaisia jäseniä – ihmisiä, joiden kanssa teet yhteistyötä oppimisaktiviteettien muotoilussa. Jäsenten sitoutuneisuus voi muuttua prosessin edetessä. Tee kuitenkin alustava arvio siitä, kuinka paljon ja kuinka pitkään osa-aikaiset jäsenet osallistuvat työhön, miten heidän osallistumistaan voidaan pitää yllä ja miten se voi hyödyttää kaikkia osallistujia.

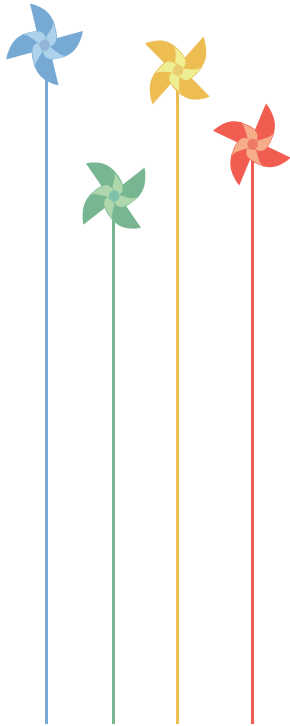


KOKOAIKAISTEN JÄSENTEN REKRYTOINTI – Pohdi tarkkaan, keitä pyydät kokoaikaisiksi jäseniksi: muita opettajia, koulun johtokunnan jäseniä, oppilaita tai vanhempia, mahdollisesti useampia näistä. Pyydä mukaan yhtä tai kahta mielestäsi sopivaa henkilöä. He osallistuvat Edukatan vaiheisiin säännöllisesti.

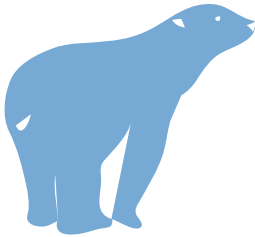


OSA-AIKAISTEN JÄSENTEN REKRYTOINTI – Kuten kokoaikaisten jäsenten kohdalla, pohdi tarkkaan, keitä pyydät osa-aikaiseen tiimiin: muita opettajia, koulun johtokunnan jäseniä, oppilaita tai vanhempia, mahdollisesti useampia näistä. Osa-aikaiset jäsenet voivat vaihtua prosessin edetessä. Rekrytointi voidaan tehdä useammin kuin kerran ja se voi jatkua, kunnes muotoilu on saatu päätökseen. Kaikilla osa-aikaisilla jäsenillä pitäisi olla muotoilua koskevia intressejä ja heidän pitäisi olla motivoituneita osallistumaan. Koulun johdon tuki voi edistää Edukata-mallin ohjaamista koulussa erityisesti, jos opettajien välinen yhteistyö ei ole koulussa yleistä tai jos tarkoituksena on nostaa luokkahuoneen tasolla tehdyt suunnitelmat koko koulun tasolle.



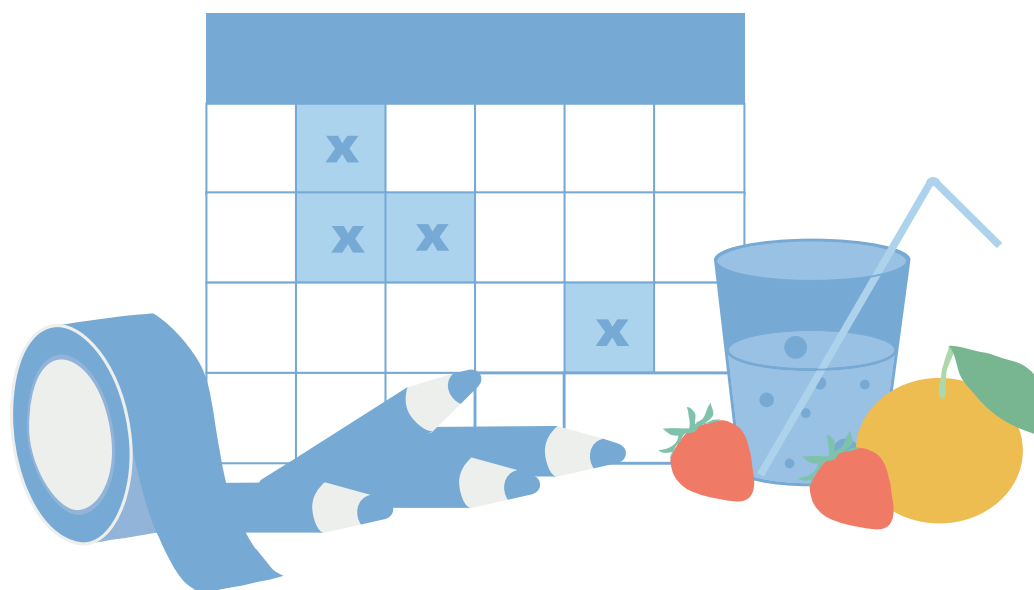


OSALLISTUMISTASOT – Hyvän muotoilutuloksen aikaansaamiseksi sinun on kuunneltava niitä henkilöitä, joihin suunnitelma todennäköisesti vaikuttaa, ja löydettävä keino nostaa heidän äänensä kuulumaan muotoiluprosessissa. Keskustele kokoaikaisten jäsenten kanssa osa-aikaisten jäsenten osallistumisen ajoittamisesta: kuinka pitkään heidän pitäisi olla mukana ja missä vaiheessa. Pohdi myös sitä, miten voit ottaa osa-aikaiset jäsenet mukaan prosessiin ja saada heidän äänensä kuuluviin. Suppeimmillaan osallistuminen voi rajoittua käynnissä olevan työn kommentointiin ja laajimmillaan taas venyä varsinaisen muotoilutyön tekemiseen. On suositeltavaa pyrkiä jälkimmäiseen vaihtoehtoon, jotta osallistuminen olisi mahdollisimman hedelmällistä. Voit esimerkiksi kutsua osa-aikaiset jäsenet mukaan työpajan reflektointiin tai pyytää heitä tarkastelemaan ja kommentoimaan työpajan reflektoinnista tehtyjä asiakirjoja. Toivomasi sitoutuneisuuden taso kannattaa määritellä jo ennen osa-aikaisten ja kokoaikaisten jäsenten rekrytointia, jotta voit kertoa odotuksistasi heille selkeästi.



OSALLISTUMISEN YLLÄPITÄMINEN – Tarjoa kokoaikaisille ja osa-aikaisille jäsenille lisäarvoa. Mieti, mitä sinä haluaisit oppia jäseniltä ja mitä he voisivat oppia prosessista, ennen kuin lähestyt potentiaalisia jäseniä. Oppilaat voisivat esimerkiksi oppia, että koulussa tehtävät aktiviteetit ovat opettajien kehittämiä ja että ne perustuvat erilaisiin opetusta ja oppimista koskeviin lähestymistapoihin. Sinä voisit oppia heiltä jotain heille mieluisimmista osallistumistavoista. Yhdessä te voisitte löytää tapoja liittää nuorison tottumukset opetussuunnitelman vaatimuksiin. Prosessi, joka palvelee osallistujien tarpeita, motivoi ihmisiä yleensä osallistumaan. Tee oma ja mahdollisten jäsenten potentiaalinen oppiminen näkyväksi jäseniä rekrytoidessasi. Tue prosessin omistajuutta koko prosessin ajan ja kerro rekrytoinnin yhteydessä aikovasi kuunnella jäsenten intressejä ja tavoitteita ja ottaa ne huomioon. Jos lisäksi asettaudutte kaikille avoimeen tilaan, kuten opettajainhuoneeseen, muutkin näkevät, mitä te teette. Tämä voi tukea ja pitää yllä jatkuvaa osallistumista ja auttaa rekrytoimaan uusia jäseniä.

Työpajan valmisteleminen

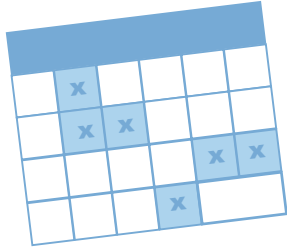


Työpajaa valmistellessasi sinun on valittava jokin innostava skenaario, johtoajatus tai muu inspiraation lähde, johon haluatte palata useita kertoja prosessin edetessä ja joka tuo motivatiota ja pontta muotoilutyöhön. Myös käytännön asiat on hyvä miettiä läpi: esimerkiksi missä ja milloin työpaja kokoontuu ja mitä materiaaleja tarvitset sen ohjaamisessa.

CREATE A MODEL

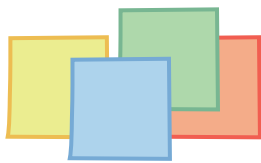
Design Technology teacher Mr. P. G. Geography teacher Ms. D. Physics teacher Mrs. M. and Maths teacher Mr. W. create an annual cross-curricular design challenge for students which will develop their subject related skills as well as involving them in a 'real-world' challenge that is related to their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

INSPIRAATIO – Etsi inspiraation lähteeksi idea, skenaario, tarina, toisen opettajan kokemus tai jo aiemmin tehty oppimisaktiviteetti kyselemällä työtovereilta, selailemalla arkistoja tai tekemällä hakuja verkosta. Katso ideoita osoitteesta edukata.fi. Voit aloittaa myös arvioimalla koulun tai opettajien nykyisen pedagogisen ja/tai ICT-kypsyystason ja valitsemalla sitten hiukan tämän tason ylittäviä skenaarioita. Osoitteesta edukata.fi löydät välineitä ja tekniikoita kypsyystason arviointiin. Voit aloittaa valitsemalla inspiraation lähteen ja rekrytoida sitten siitä kiinnostuneita työtovereita tai koota tiimin ensin ja sopia inspiraation lähteen sen jälkeen yhdessä.



AIKATAULU – Suosituksemme on pitää 2–4 työpajaa sekä osa-aikaisten että kokoaikaisten jäsenten kanssa ja saman verran työpajojen reflektointeja kokoaikaisten jäsenten kanssa. Kaikkea ei pidä tehdä saman päivän aikana. Työpajakertojen välillä on hyvä pitää taukoa, jotta ideat ehtivät kypsyä rauhassa. Lähetä kutsut hyvissä ajoin ennen työpajaa. Muistuttamalla potentiaalisia jäseniä aktiviteeteista, myös juuri ennen työpajaa, osoitat kiinnostuksesi, sitoutuneisuutesi ja paneutuneisuutesi jäseniin ja heidän näkemyksiinsä. Voit suunnitella kaikkien työpajojen ja reflektointien ajankohdat etukäteen siten, että ohjaaminen ja reflektointi vuorottelevat. Vaihtoehtoisesti voit miettiä, pitäisikö osa-aikaisille jäsenille antaa tilaisuus vaikuttaa aikataulun ja aktiviteettien muotoiluun ja miten se tulisi tehdä. Eräs Edukata-prosessia ohjannut opettaja ehdotti seuraavaa: ”Anna opettajille enemmän sananvaltaa työjärjestyksen suunnittelussa. Se on motivoivampaa ja saa työn todennäköisemmin jatkumaan pitkällä aikavälillä.” Suunnittele joka tapauksessa ensimmäiset osa-aikaisten jäsenten kanssa pidettävät tapaamiset yhdessä kokoaikaisten jäsenten kanssa. Myöhemmät työpajat voitte suunnitella yhdessä osa-aikaisten jäsenten kanssa, jotta hekin voivat vaikuttaa työjärjestykseen.

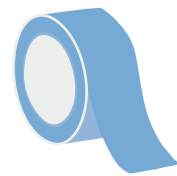
PAIKKA – Varaa paikka, kuten valkotalu, ilmoitustaulu, tyhjä seinä tai pöytä, johon voit kiinnittää muistilappuja ja papereita. Voit tehdä mistä tahansa sileästä seinästä valkotalun peittämällä sen tähän tarkoitukseen suunnitellulla antistaattisella paperilla. Jos mahdollista, älä koske käynnissä olevaan työhön työpajojen välillä. Hanki muotoilutyössä tarvittavat perusvälineet (katso oheinen kuvitus).



TARRALAPPUJA, 4 ERI VÄRIÄ



KOROSTUSKYNIÄ



TEIPPIÄ



SAKSET



KAMERA



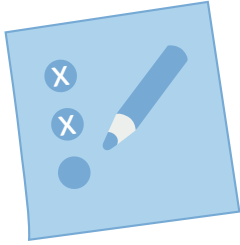
VIRVOKKEITA



Työpajan ohjaaminen



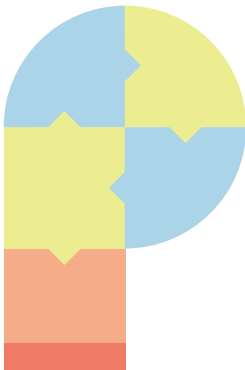
Työpajan ohjaaminen on ratkaiseva osa Edukata-prosessia, sillä sen kautta sidosryhmien äänet pääsevät kuuluviin. Ohjaa työpaja kokoaikaisten ja osa-aikaisten jäsenten kanssa. Jokaisella työpajakerralla olisi hyvä olla eri painopiste: design-haasteet, design-mahdollisuudet, hyödylliset resurssit tai oppimisaktiviteetit. Aloita innostavasta skenaariosta, joka johdattaa toistuvista kerroista koostuvaa prosessia kohti oppimisaktiviteetteja. Esitä kunkin työpajan tavoitteet ja motivaatiot selkeästi. Jäsennä ja selkeytä työtä käyttämällä erivärisiä muistilappuja. Dokumentoi jokainen työpaja.



VALMISTELUT – Työpajan tavoitteena on tunnistaa design-haasteita, design-mahdollisuuksia, hyödyllisiä resursseja ja oppimisaktiviteetti-ideoita yhdessä kaikkien jäsenten – sekä koko-aikaisten että osa-aikaisten – kanssa. Valitse etukäteen kulloisenkin työpajan painopiste: design-haasteiden tunnistaminen, design-mahdollisuuksien tai hyödyllisten resurssien esiin tuominen ja/tai oppimisaktiviteettien laatiminen. Saavu paikalle hyvissä ajoin ennen työpajan alkua. Kun osa-aikaiset jäsenet saapuvat, esitele heille työpajan painopiste ja koko muotoiluprosessin tavoite. Keskustele käsitteistä “design-haaste”, “design-mahdollisuus”, “hyödylliset resurssit”, “skenaario” ja “oppimisaktiviteetti” kaikkien kanssa. Resurssinurkasta löydät sanaston, jossa usein käytetyt käsitteet on selitetty. Voit laittaa sanaston seinälle, jotta kuka tahansa voi halutessaan palata siihen työpajan kuluessa.



TYÖPAJAN AIKANA – Aloita työpaja etukäteen valitsemallasi innostavalla skenaariolla. Skenaarion tarkoituksena on innostaa ja ohjata osallistujia muotoilutyön läpi, mutta siitä voidaan poistaa osia ja siihen voidaan lisätä uusia ideoita. Tämä riippuu täysin siitä, mikä toimii teidän tilanteessanne. Kuulostele tiimisi jäseniä ja tilannetta ja ole avoin muutoksille. Kannusta näkemysten esiintuomista, hyväksy ja kirjaa kaikki ylös. Vältä näkemysten arviointia.



TOISTUVA ETENEMINEN – Eteneminen skenaariosta oppimisaktiviteetteihin edellyttää erilaisten painopisteiden käsittelyä. Teidän on etsittävä design-haasteita, design-mahdollisuuksia, hyödyllisiä resursseja ja oppimisaktiviteetteja. Edukata-mallin vaiheet on suositeltavaa käydä läpi useaan kertaan. Jokaisessa työpajassa kannattaa omaksua erilainen painopiste. Siirtykää työpajojen edetessä vähitellen painopisteestä toiseen paneutuen ensin design-haasteisiin, sitten design-mahdollisuuksiin, sen jälkeen hyödyllisiin resursseihin ja lopuksi oppimisaktiviteetteihin. Kun ohjaat tiimiä keskittymään aina tiettyyn näkökulmaan, edesautat samalla uudenlaisten ideoiden syntymistä.



JÄSENNÄ JA SELKEYTÄ TYÖTÄ käyttämällä erivärisiä muistilappuja kutakin painopistettä varten. Värikoodit ovat helppo tapa selkeyttää kokonais kuvaa. Resurssinurkassa on muistilappujen selite, josta näet värisuosituksia kutakin painopistettä varten (design-haasteet, design-mahdollisuudet, hyödylliset resurssit ja oppimisaktiviteetit). Laita se seinälle, jotta se on helposti nähtävissä ja tarkistettavissa työpajan ajan.

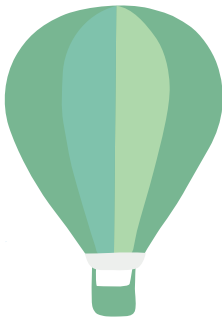




DESIGN-HAASTEET ovat esteitä, joiden voitaisiin odottaa tulevan esiin, jos skenaario otettaisiin käyttöön. Design-haasteita voi tunnistaa vastaamalla kysymykseen: Miksi sinä tai joku työtoveri vastustaisi skenaarion käyttämistä? Huomaa, että design-haaste ei ole sama asia kuin oppimishaaste tai oppimistavoite. Seuraavassa on muutama esimerkki haasteista, joita muotoilu-prosessimme aikana tuli esiin (lisää esimerkkejä löytyy osoitteesta edukata.fi):

- Oppilastiimit muodostuvat ystävyyssuhteiden eivätkä kiinnostuksenkohteiden perusteella, tiimeissä on vapaamatkustajia.
- Yksilökohtainen arviointi vie aikaa.
- Median tuotantoprosessit ovat monimutkaisia.

Toisinaan kohtaa haasteita, jotka vaikuttavat mahdottomilta ratkaista. Siirrä ne sivuun ja kuvittele, miltä tilanne näyttäisi, jos skenaariosta poistettaisiin mahdottomia haasteita sisältävät osat. Dokumentoi design-haasteet käyttäen punaisia muistilappuja. (Katso resurssinurkassa oleva malli.)



DESIGN-MAHDOLLISUUDET ovat tapoja päästä design-haasteiden yli, ympäri tai läpi. Ne voivat olla toisen opettajan aiemmin kehittämiä käytäntöjä tai yksinkertaisia kiertoteitä, jotka ohjaavat oppimisaktiviteettien muodostumista. Seuraavassa on muutama esimerkki tunnistamistamme design-mahdollisuuksista (lisää esimerkkejä löydät osoitteesta edukata.fi):

- Muodosta tiimejä oppilaiden kiinnostuksenkohteiden mukaan.
- Visualisoi oppimisaktiviteetit ja oppimismatkat.
- Tue ohjattua ja nopeaa dokumentointia.

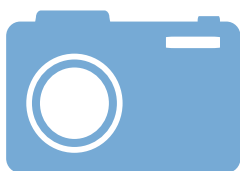
Jokaiseen design-haasteeseen on aina enemmän kuin vain yksi ratkaisu. Ole luova tunnisttaessasi design-mahdollisuuksia ja kysy: Miten ympäristö voisi muuttua niin, että tietty haaste poistuisi? Merkitse design-mahdollisuudet vihreille muistilapuille. (Katso resurssinurkassa oleva malli.)



HYÖDYLLISET RESURSSIT ovat käytettävissäsi olevia työvälineitä ja muita resursseja, joista voi olla hyötyä muokattaessa skenaariosta toteutuskelpoista luokahuonekäytäntöä. Resursseja voivat olla esimerkiksi läheiset yhteydet luonnontieteelliseen museoon tai tähtitorniin, koulun teknisen käsityön luokka tai oppilaiden omat digitaaliset laitteet, kuten älypuhelimet ja tabletit. Varaa ainakin yksi työpajakerta käytettävissä olevien hyödyllisten resurssien tunnistamiseen. Älkää pyrkikö tekemään aukotonta inventaariota kaikista käytettävissä olevista hyödyllisistä resursseista, vaan keskittykää pikemminkin niihin resursseihin, jotka mielestänne voivat olla hyödyksi muokatesanne skenaariosta opetuksen ja oppimisen erottamatonta osaa omassa luokahuoneessanne ja/tai koulussanne. Dokumentoi resurssit keltaisille muistilapuille. (Katso resurssinurkassa oleva malli.)



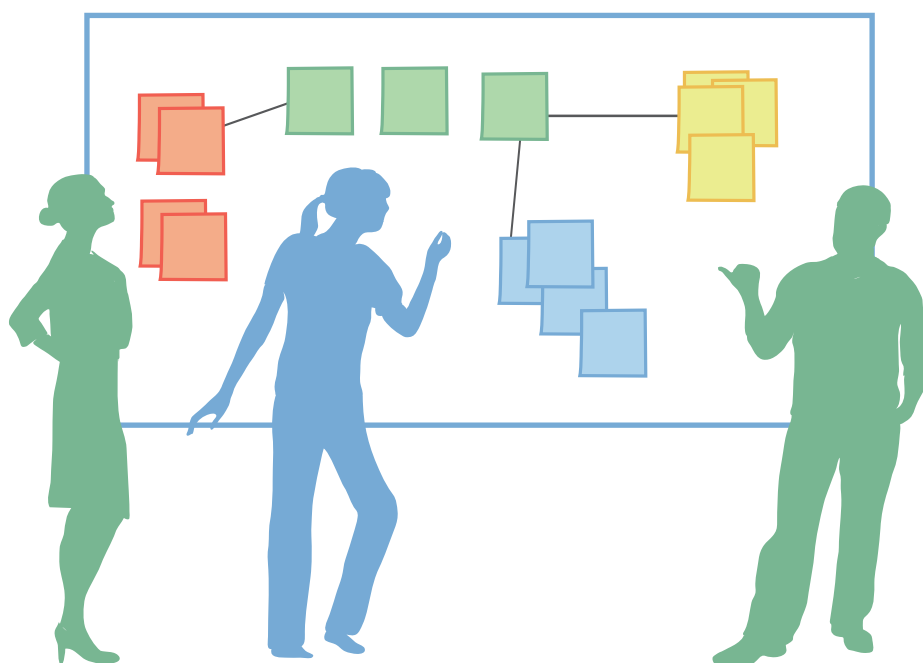
OPPIMISAKTIVITEETTI on yksityiskohtainen kuvaus opetusjakson aikana tapahtuvasta toiminnasta. Kuvauksissa ratkaistaan ennakoidut design-haasteet tunnistettujen design-mahdollisuuksien ja hyödyllisten resurssien avulla. Oppimisaktiviteettiin sisältyy yleiskuva aktiviteetista, tekniikan käyttöä koskevat ideat, opettajia ja oppilaita motivoivat tekijät ja yksityiskohtainen kuvaus aktiviteetin eri näkökohdista. Tämän oppaan resurssinurkassa on lomakepohja oppimisaktiviteettien laatimista varten. Löydät esimerkkejä erityisen onnistuneista oppimisaktiviteeteista osoitteesta edukata.fi. Varaa vähintään yksi työpaja oppimisaktiviteettien jäsentämiseen asianomaisten kanssa ennen kuin siirrytte oppimisaktiviteettien laatimiseen. Aloita jakamalla skenaario pieniin osiin. Mitkä ovat pienimmät tehtävät, joista skenaario koostuu? Nosta etusijalle tehtävät, joita pidät tärkeimpinä ja jotka ovat kohdullisen haastavia kulloisessakin tilanteessa. Dokumentoi oppimisaktiviteetit sinisille muistilapuille. (Katso resurssinurkassa oleva malli.)



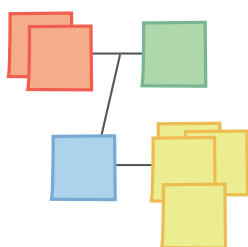
TYÖPAJAN PÄÄTTEEKSI – Muistilaput voivat pudota seinältä tai joku muu saattaa tarvita seinätilaa ennen seuraavaa työpajakertaa. Ota siksi seinästä kuva jokaisen työpajan lopuksi. Jos seuraavan työpajan ajankohtaa ei ole vielä päätetty, kysy osallistujilta, mikä ajankohta heille sopisi. Keskustelkaa sitten siitä, mitä seuraavassa työpajassa tehdään ja miten siihen valmistaututaan. Kysy lisäksi osa-aikaisilta jäseniltä, haluavatko he suositella muotoilutiimiin uusia jäseniä. Jos haluat antaa osa-aikaisille jäsenille tilaisuuden osallistua muotoiluprosessiin myös työpajan ulkopuolella (esimerkiksi osallistumalla työpajan reflektointiin taikka työpajojen sähköisten tiivistelmien tai työpajojen reflektointien kommentointiin), kutsu heidät mukaan ennen työpajan lopettamista.



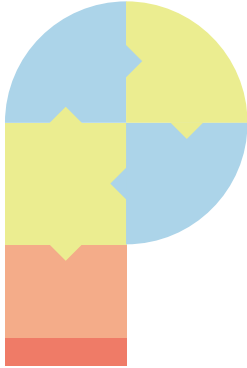
Työpajan refleктоинinen



Työpajan reflektointi on yhtä tärkeä vaihe kuin itse työpaja, sillä se luo perustan seuraavalle työpajalle ja oppimisaktiviteettien laatimiselle. Reflektoinnissa pysähdytään pohdiskelemaan ja vetämään yhteen työpajassa tehtyä työtä kokoaikaisten jäsenten kanssa. Tiivistä ja ryhmittele edellisessä työpajassa muistiin merkittyjä design-haasteita, design-mahdollisuuksia, hyödyllisiä resursseja ja/tai oppimisaktiviteetteja. Tämä työ on toistuvaa ja etenee neljän painopisteen – haasteiden, mahdollisuuksien, resurssien ja oppimisaktiviteettien – kautta. Dokumentoi reflektointi ja jaa asiakirja osa-aikaisten jäsenten kanssa kysyäksesi heidän mielipidettään ennen kuin ryhdyt ohjaamaan seuraavaa työpajaa tai laatimaan oppimisaktiviteetteja.



TIIVISTÄ JA RYHMITTELE – Kokoonnu kokoaikaisten jäsenten kanssa reflektimaan edellistä työpajaa ja vetämään sen antia yhteen. Reflektointi kannattaa tehdä mahdollisimman pian työpajan jälkeen, kun muistikuvat ovat vielä tuoreita ja keskustelut on helppo palauttaa mieleen. Lukekaa ja lajitelkaa työpajan muistiinpanot esimerkiksi ryhmittelemällä samankaltaiset design-haasteet, design-mahdollisuudet, hyödylliset resurssit ja oppimisaktiviteetit. Etsi yhteyksiä ryhmien välille; voit esimerkiksi yhdistää design-mahdollisuudet niihin design-haasteisiin, joihin ne vastaavat.



TOISTUVA ETENEMINEN – Samaan tapaan kuin siirryt painopisteestä toiseen työpajoissa, siirry painopisteestä toiseen myös työpajojen reflektoinnissa. Työ on toistuvaa ja jatkuvasti eteenpäin menevää. Edetkää design-haasteiden tunnistamisesta design-mahdollisuuksiin, niistä edelleen hyödyllisiin resursseihin ja lopulta oppimisaktiviteetteihin. Seuraavassa on joitain asioita, jotka kannattaa huomioida jokaisessa vaiheessa:

Ryhmittele samankaltaiset, toisin sanoen sijoita muistilaput, joissa on samankaltaisia tai täydentäviä design-haasteita, lähemmäs toisiaan.

Nosta esiin erottamalla, toisin sanoen sijoita erilleen muista sellaiset design-haasteet, jotka ovat ainutlaatuisia ja poikkeavia. Mieti erityisesti hyödyllisten resurssien osalta, onko jokin resurssityyppi muita näkyvämmän edustettuna. Jos on, pohdi, olisiko käytettävissä muita hyödyllisiä resursseja, joita ei ole vielä tuotu esiin.

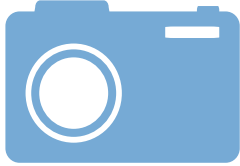
Laadi lyhyet ja tarkat otsikot jokaiselle haasteiden, mahdollisuuksien, hyödyllisten resurssien ja oppimisaktiviteettien ryhmälle. Tämä edistää työn tehokasta etenemistä, sillä otsikoiden avulla voit palauttaa aiemmat työpajat osa-aikaisten jäsenten mieliin helpommin, kun olet heihin uudelleen yhteydessä. Korvaa muistilaput otsikolla. Jos tavoitteena on saada aikaan muutoksia kokonaisen koulun tasolla, voi olla hyödyllistä merkitä ylös, kuinka monta kertaa samantyyppinen haaste, mahdollisuus, resurssi tai aktiviteetti on mainittu ja/tai kuinka monta esiin tuotua seikkaa on ryhmitelty saman otsikon alle. Merkitse lukumäärä otsikon viereen ja poista sen jälkeen vanhat muistilaput.

Pohdi, tarvitsetteko lisätietoa tai selvennystä jostain design-haasteesta, design-mahdollisuudesta, hyödyllisestä resurssista tai oppimisaktiviteetista kokoaikaisilta ja/tai osa-aikaisilta jäseniltä, ja päättää, onko tarkempi käsittely tarpeen.

Aseta prosessin tuloksena löydetty (todennäköisesti lukuisat) haasteet, mahdollisuudet, hyödylliset resurssit ja aktiviteetit **tärkeysjärjestykseen**. Siirry käsittelemään tärkeimmiksi arvioituja seikkoja.

Tämä vinkkiluettelo ei ole tyhjentävä. Voit keksiä omia tekniikoita tai etsiä niitä lisää verkosta.





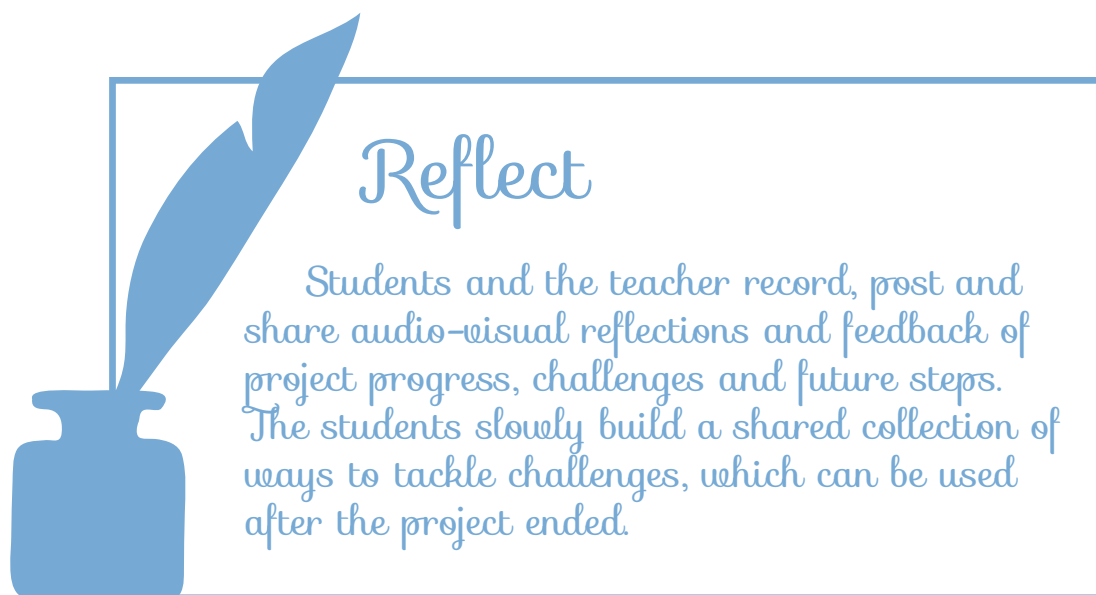
DOKUMENTOI TYÖ JA JAA SE – Taltioi työn edistyminen ottamalla siitä kuva. Voit myös syöttää design-haasteiden, design-mahdollisuuksien, hyödyllisten resurssien ja oppimisaktiviteettien otsikot taulukkolaskentaohjelmaan. Tietojen syöttämiseen kannattaa käyttää verkossa toimivia ryhmätyösovelluksia, jolloin voit jakaa työtaakan useampien kokoaikaisten jäsenten kesken ja siirtää lopputuloksen helposti osa-aikaisten jäsenten nähtäväksi.



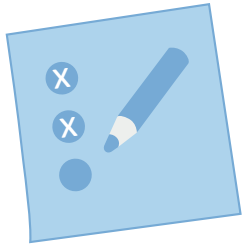
KANNUSTA JÄSENIÄ OSALLISTUMAAN – Toimita tiivistelmät osa-aikaisten jäsenten kommentoitaviksi. Liitä tiivistelmän ohkeen seuraavan työpajan asialista ja kannusta kaikkia tekemään siihen lisäyksiä ja muutoksia. Kysy, tietävätkö jäsenet muita henkilöitä, jotka voisivat tulla prosessiin mukaan tai jotka olisi hyvä kutsua mukaan. Verkossa toimivat ryhmätyösovellukset ovat hyvä tapa jakaa työpajojen asiakirjoja ja reflektointeja, koska niitä voivat muokata useat henkilöt samanaikaisesti ja eriaikaisesti ja koska kommenttien ja muokkauksen historia on tallennettavissa.



Oppimisaktiviteettien laatiminen



Oppimisaktiviteetti on yksityiskohtainen kuvaus siitä, miten oppiminen ja opettaminen luokahuoneessa tehdään. Oppimisaktiviteetit ovat tärkeimpiä Edukata-malliin perustuvan, yhteistyössä tapahtuvan osallistavan muotoiluprosessin aikana tuotettuja artefakteja. Oppimisaktiviteetin katsotaan yleisesti ottaen olevan suurempi kuin yksittäinen tehtävä tai oppitunti mutta pienempi kuin kokonainen kurssi. Ne ovat poikkileikkauksenomainen työskentelytapa, joka koskettaa useita kurssin näkökohtia tai tehtäviä. Jokaisen oppimisaktiviteetin pitäisi kuvata yksi haastava aktiviteetti, joka voidaan toteuttaa oppimisympäristössä. Ne olisi laadittava niin, että ne ovat sekä sinun että muiden käytettävissä vielä pitkään muotoiluprosessin jälkeen. Tämän oppaan resurssinurkassa on oppimisaktiviteetin lomakepohja. Sähköinen lomakepohja on saatavana osoitteessa edukata.fi. Lomakepohja on ohjaava kehys. Käytä sitä, ellei sinulla ole erityistä syytä toimia toisin. Resurssinurkassa on myös yksi esimerkkiaktiviteetti. Lisää esimerkkejä löydät osoitteesta edukata.fi. Tässä osassa esitetään hyödyllisiä vinkkejä oppimisaktiviteettien laatimiseen.



VALMISTAUDU KIRJOITTAMISEEN ja työtaakan jakamiseen esimerkiksi pyytämällä jokaista kirjoitusprosessin osallistujaa kirjoittamaan yhdestä aktiviteetista tai kirjoittakaa jokaisen aktiviteetin kuvaus yhdessä verkossa toimivalla ryhmätyösovelluksella. Edistyvää työtä kannattaa jakaa ja kommentoida säännöllisesti. Varmista ennen kirjoitusprosessin käynnistämistä, että työpajoissa ja reflektoinneissa laadittu muistilappusuunnitelma sisältää kaikki tärkeät osatekijät, käyttämällä resurssinurkassa olevaa oppimisaktiviteettien lomakepohjaa. Jos suunnitelmasta puuttuu jotain, yritä laajentaa ideoita käyttämällä resurssinurkassa olevaa oppimisaktiviteetin laatimisen muistilistaa.



PERUSASIAT – Liitä jokaiseen oppimisaktiviteettiin kuvaava otsikko ja selkeyttävä kuva sekä 2–3 virkkeen pituinen tiivistelmä, jossa kerrot tärkeimmät asiat aktiviteetista. Näin muut ymmärtävät alusta pitäen, mistä aktiviteetissa on kyse. Kirjoita selkeää ja helposti ymmärrettävää tekstiä. Kirjoita oppimisaktiviteeteista niin, että niitä voidaan käyttää irrallaan muista mahdollisesti kirjoittamistasi oppimisaktiviteeteista. Kannusta kokoaikaisia jäseniä kirjoittamaan hyvin, jotta he voivat mielellään julkistaa ja jakaa oppimisaktiviteettejaan. Jotta mahdollisimman laaja joukko voisi hyödyntää oppimisaktiviteettiä, pyri kuvaamaan aktiviteetti mahdollisimman yleisellä tasolla (kouluaineesta tai luokkatasosta riippumattomalla tavalla). Resurssinurkasta löytyy esimerkkiaktiviteetti nimeltään ”Reflektoi”, jota voidaan käyttää monissa eri aineissa, kuten matematiikassa tai kieliaineissa.



IDEOITA HYÖDYLLISISTÄ RESURSSEISTA – Laadi luettelo hyödyllisistä resursseista, mukaan lukien digitaalisista työvälineistä, joita pidät aktiviteetin kannalta hyödyllisinä. Luetteloon voi merkitä myös sellaisia hyödyllisiä resursseja, joita et aio itse käyttää mutta joiden tiedät voivan kiinnostaa muita opettajia. Mainitse lueteltujen resurssien affordanssit eli se, miten resursseja voitaisiin hyödyntää aktiviteetissa. Joissain tapauksissa resurssit voivat olla ratkaiseva kriteeri päätettäessä, voidaanko tietty aktiviteetti toteuttaa. Resurssit voi luokitella tarpeellisuuden mukaan; luokkia voivat olla vaikkapa välttämättömät resurssit ja mukavat lisäresurssit.



OPETTAJAN MOTIVAATIO – Kirjoita tähän osioon tekijöitä, jotka voivat motivoida opettajaa toteuttamaan oppimisaktiviteetin. Pohtiessasi motivoivia tekijöitä kysy itseltäsi, miksi opettajat toteuttaisivat tämän aktiviteetin. Luettele hyödyt, joita aktiviteetin toteuttaminen voi tuoda yksittäisille oppilaille, koko luokalle ja koululle. Mainitse aktiviteetin merkitys opettajan jatkuvalle ammatilliselle kehitykselle.



OPPILAAN MOTIVAATIO – Kerää tähän osioon oppilaita motivoivia tekijöitä korostaen aktiviteetin merkitystä oppilaan kehittymiselle. Kysy itseltäsi, miksi oppilaat tekisivät aktiviteetin. Sisällytä tähän osioon myös muita seikkoja, joista voi olla hyötyä muille opettajille heidän motivoidessaan oppilaitaan osallistumaan aktiviteettiin.

VALMISTELE – Kirjoita aktiviteetin valmisteluvaiheet tähän osioon. Pohdi opettajan roolia tarkasti. Miten aktiviteetin voisi säilyttää joustavana, niin että se vastaa oppilaiden erilaisiin oppimistarpeisiin? Anna myös vinkkejä, mistä opettajat voivat etsiä aiheesta lisätietoa ja -resursseja, ja mahdollisesti pidemmälle ehtineille tarkoitettuja vinkkejä.

INNOSTA – Kirjoita siitä, miten aiot esitellä aktiviteetin luokahuoneessa. Keskity erityisesti siihen, miten oppilaita voisi innostaa ja motivoida. Anna myös vinkkejä siitä, miten voidaan varmistaa, että aktiviteetti on ymmärretty oikein. Kuvaile esimerkiksi yleiset haasteet ja miten niihin voidaan vastata. Mainitse, mitä vinkkejä voidaan pitää pidemmälle ehtineille tarkoitettuina.



OHJAA – Kirjoita, miten aktiviteetin toteuttaminen jatkuu eteenpäin. Tähän sisältyy se, mitä oppilaat tekevät ja miten opettaja ohjaa ja tukee oppilaita sekä kannustaa heitä pohtimaan. Luettele aktiviteetin vaiheet tai tehtävät selkeästi ja anna tarvittaessa vaihtoehtoja. Mainitse kuinka paljon aikaa aktiviteetti voi viedä ja missä aktiviteetti voidaan toteuttaa, esimerkiksi koulu-aikana tai sen jälkeen. Tarjoa taas tarvittaessa vaihtoehtoisia tai pidemmälle ehtineille tarkoitettuja vinkkejä.



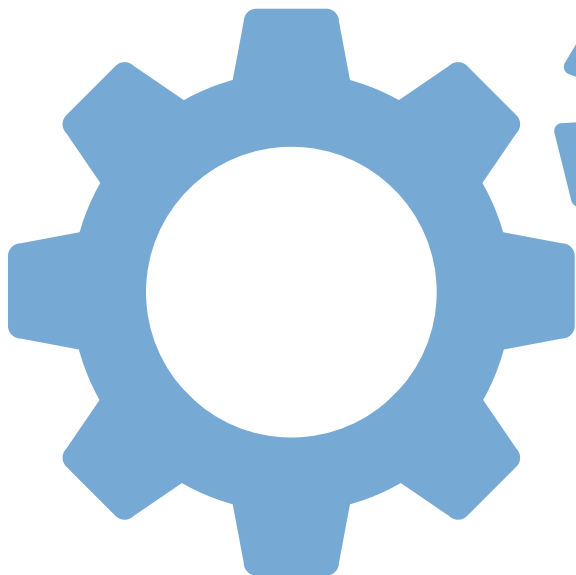
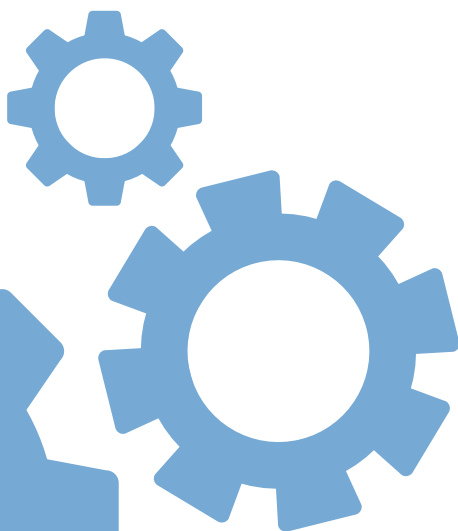
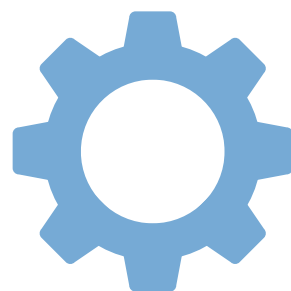
ARVIOI – Dokumentoi, miten arvioisit oppilaiden oppimissaavutuksia. Mikä olisi mielestäsi hyvä tapa ymmärtää oppilaiden kehittymistä? Yritä keksiä yksilökohtaisia arviointimenetelmiä perinteisten kokeiden sijaan.



KIRJOITTAMISEN JÄLKEEN – Arvioi resurssinurkassa olevan oppimisaktiviteettien laatimisen muistilistan avulla, vastaavatko suunnitelmasi hyvän oppimisaktiviteetin piirteitä ja jos vastaavat, niin miten hyvin. Jaa oppimisaktiviteettisi muiden opettajien kanssa koulusi sisällä, kansallisesti tai laajemman kansainvälisen opettajayhteisön puitteissa. Muistuta kokoaikaisia jäseniä siitä, että he voivat pyytää oppimisaktiviteetin suunnittelijan arvomerkin osoitteesta edukata.fi. Ohjaajana sinä voit saada edistyneemmän Edukatan ohjaajasertifikaatin julkistamalla työpajojesi tulokset. Katso lisätietoja osoitteesta edukata.fi.



OPPIMISTARINAT – Jos oppimisaktiviteetit vaikuttavat liian abstrakteilta ja tiimisi jäsenet haluaisivat saada aikaan jotain konkreettisempaa tai jotain, mikä olisi räätälöity tietyn kurssin tai oppiaineen tarpeisiin, pyydä heitä kirjoittamaan oppimistarinoita, jotka tarjoavat tarinan muodossa esimerkin siitä, miten oppimisaktiviteetit voitaisiin toteuttaa yhdessä samalla kurssilla. Katso esimerkkitarinoita osoitteesta edukata.fi.





3. osa: Edukatan resurssinurkka

Resurssinurkan materiaalit on kehitetty tukemaan työpajan ohjaamista ja oppimisaktiviteettien laatimista. Kaikki resurssinurkan materiaalit ovat saatavilla myös osoitteessa edukata.fi

MUISTILAPPUJEN SELITE on kaavio, josta näet neljää painopistettä (design-haasteet, design-mahdollisuudet, hyödylliset resurssit ja oppimisaktiviteetit) vastaavat värikoodisuositukset. Sen voi laittaa seinälle, jotta se on helposti nähtävissä ja tarkistettavissa työpajan ajan.

OPPIMISAKTIVITEETTIENTEN LOMAKEPOHJA on opas oppimisaktiviteettien laatimiseen. Se sisältää kaikki oppimisaktiviteetin kannalta tärkeäksi katsotut näkökohdat, kuten opettajien ja oppilaiden motiivit aktiviteettien toteuttamiseen, ehdotuksia digitaalisiksi työvälineiksi ja teknologiaksi sekä aktiviteetin jako pieniin askeleisiin. Lomakepohjan jälkeen esitellään esimerkkiaktiviteetti.

OPPIMISAKTIVITEETIN LAADUN MUISTILISTA voi myös olla hyödyksi oppimisaktiviteetteja laadittaessa. Arvioi muistilistan avulla oppimisaktiviteettiesi vahvuuksia ja heikkouksia. Se auttaa sinua huomaamaan, mitä oppimisaktiviteettisi osia olisi mahdollista parantaa ja miten.

SANASTOSSA on lueteltu tässä oppaassa käytettyjä tärkeitä käsitteitä ja termejä ja annettu niille lyhyest määritelmät.



Muistilappujen selite

DESIGN-HAASTEET (punainen)

Oppimista vaikeuttavat olosuhteet

Esimerkkejä

Tiimit muodostetaan ystävyyssuhteiden perusteella
Yksilökohtainen arviointi vie aikaa
Median tuotantoprosessit ovat monimutkaisia

DESIGN-MAHDOL- LISUUDET (vihreä)

Oppimista tukevat olosuhteet

Esimerkkejä

Muodostetaan tiimejä oppilaiden kiinnostuksenkohteiden mukaan
Visualisoidaan oppimissaavutuksia
Tuetaan ohjattua ja nopeaa dokumentointia

HYÖDYLLISET RESURSSIT (keltainen)

Työvälineet, palvelut, ihmiset ja tapahtumat

Esimerkkejä

Oppilaiden reflektoinnit tallennetaan TeamUpilla
Oppilaiden omat älypuhelimet
Videokeskustelu asiantuntijoiden kanssa

OPPIMISAKTIVITEETTI- IDEAT (sininen)

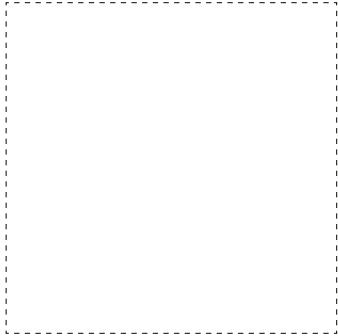
Ideat siitä, miten opitaan ja opetetaan

Esimerkkejä

Äänitettyjen reflektointien jakaminen
Oppilastiimit haastattelevat asiantuntijoita
Kerätään tietoja koulun ulkopuolella



Oppimisaktiviteetti



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ARVIOITU KESTO

IDEOITA HYÖDYLLISISTÄ RESURSSISTA

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OPETTAJAN MOTIVAATIO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OPPILAAN MOTIVAATIO

.....

.....

.....

.....

.....

.....



VALMISTELE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

INNOSTA

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OHJAA

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ARVIOI

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Oppimisaktiviteetti “Reflektoi”



Oppilaat ja oppilas tallentavat, julkaisevat ja jakavat audiovisuaalisia reflektointeja ja palautetta projektin edistymisestä, haasteista ja tulevista vaiheista. Oppilaat kerryttävät vähitellen yhteistä kokoelmaa tavoista, joilla haasteisiin voidaan vastata, käytettäväksi projektin päättymisen jälkeen.

ARVIOITU KESTO Noin 10 minuuttia

IDEOITA HYÖDYLLISISTÄ RESURSSEISTA

Audiovisuaaliset reflektointivälineet: TeamUp, ReFlex

OPETTAJAN MOTIVAATIO

- tiimin edistymisen arviointi nopeasti ja helposti
- yksilöllisen palautteen antaminen tiimeille
- tasaisemmin jakautuva tuki luokahuoneen ulkopuolella
- oppilaille tarkoitetun palautteen nopeampi kirjaaminen
- yksilöllisen palautteen antaminen oppilaille äänenpainojen ja eleiden avulla
- koulun aktiviteettien esitleminen vanhemmille tallenteiden avulla
- oppilaille annettujen kommenttien kokoelman kerryttäminen
- oppilaiden esittämien reflektioiden varannon kokoaminen
- uusien työvälineiden käyttäminen
- teknisen, organisatorisen ja pedagogisen osaamisen kehittäminen
- laajan aineiston kokoaminen reflektoinnin käyttämisestä eri käyttötarkoituksiin

OPPILAAN MOTIVAATIO

- tiivistä, viesti, esitlele ja suunnittele käynnissä olevaa työtä
- reflektoi työtä
- anna ja vastaanota kritiikkiä



VALMISTELE

Kehitä osaamistasi ja asiantuntemustasi tutkimalla, kuinka usein reflektointia ja palautetta voitaisiin käyttää oppimistarinassa ja kuka sitä voisi käyttää, sekä päättämällä käytettävästä reflektointityökalusta. Kuuntele edellinen palaute tai reflektointi aina ennen uuden tallentamista.

INNOSTA

Motivoi oppilaita refleктоimaan työtään kertomalla heille reflektionnin hyödyistä ja syistä, kuten siitä, että edelliset vaiheet on sen ansiosta helpompi kerrata, että se auttaa ottamaan muut kiinni poissaolon jälkeen ja että opettajalta saa sitä kautta suoraa palautetta. Kerro oppilaille, että design-pohjaisissa oppimishankkeissa säännöllinen reflektointi voi auttaa päästämään irti alkuperäisistä, kenties ei kovin hyvistä ideoista ja kehittämään omistajuuden tunnetta.

OHJAA

Tiimit refleктоivat toteuttamiaan ja vasta suunnittelemaansa vaihteita sekä haasteita, joita ne ovat kohdanneet tai olettavat kohtaavansa. Ensimmäisten reflektiontien tallentaminen ei välttämättä suju kitkattomasti. Ohjaa oppilaita pääsemään yli alussa kokemistaan turhautumisen tai epämykävyyden tunteista. Luota siihen, että parin tallennuskerran jälkeen näet investointisi alkavan kantaa hedelmää. Tiimit kuuntelevat muiden tallennuksia ja tallentavat muille kysymyksiä ja vinkkejä. Ohjaa ja tue heitä tässä. Kuuntele tallennuksia ja mukauta opetustasi oppilaiden tarpeiden mukaan. Tallenna tiimeille audiovisuaalista palautetta, mukaan lukien oppilaiden reflektionteihin liittyviä kysymyksiä ja ehdotuksia, jotka voivat kannustaa tiimiä pohtimaan asiaa pidemmälle. Myös asiantuntijoita voidaan pyytää tallentamaan palautetta oppilastiimeille. Heidän palautteensa voi olla ensisijaisen tärkeää ja siitä voi muodostua oppilaille innoituksen lähde vuosiksi eteenpäin.

ARVIOI

Voit tarkastella arvioinnissa oppilaan kykyä kuunnella rakentavia kommentteja ja reagoida niihin. Toinen vaihtoehto on arvioida oppilaan reflektiontien syvällisyyttä tai relevanssia. Lisäideoita keskeneräisten hankkeiden arviointiin: Käy läpi kaikki tehty työ. Vertaa oppilaiden edistymispäivityksiä heidän esityksiinsä ja tarkista, onko kaikki tärkeät vaiheet sisällytetty esitykseen. Käy läpi kaikki reflektiontallenteet ja keskustele etenemisestä oppilaiden kanssa. Minkälainen kokemus heille oli? Mitä he ovat oppineet? Mihin he haluaisivat perehtyä vielä paremmin? Oppilaiden työtä voidaan käyttää avoimeen palautteeseen ja reflektiontiin. Voit arvioida dokumentaatiota aineistona kokeiden valmisteluun.





Oppimisaktiviteetin laatimisen muistilista

SISÄLTYY

VOISI OLLA PAREMPI

EI SISÄLLY

PERUSASIAT

kuvaava otsikko

.....

selkeyttävä kuva

.....

2–3 virkkeen pituinen tiivistelmä

.....

selkeä ja helposti ymmärrettävä teksti

.....

riippumaton oppiaineesta

.....

laajempi kuin yksi oppitunti

.....

IDEOITA HYÖDYLLISISTÄ RESURSSISTA

käytetyt resurssit

.....

suositellut resurssit

.....

affordanssit

.....

tärkeysjärjestys

.....

OPETTAJAN MOTIVAATIO

hyödyt oppilaalle

.....

hyödyt luokalle

.....

hyödyt koululle

.....

relevanssi opettajalle (jatkuva ammatillinen kehittyminen)

.....

OPPILAAN MOTIVAATIO

relevanssi oppilaalle

.....

tavat motivoida oppilasta

.....



SISÄLTYY

VOISI OLLA PAREMPI

EI SISÄLLY

VALMISTELE

valmistelun vaiheet

.....

lisätietolähteet

.....

vinkit pidemmälle ehtineille

.....

INNOSTA

miten motivoida

.....

miten tukea tehtävän ymmärtämistä

.....

yleisiä ongelmia ja ratkaisuja

.....

vinkit pidemmälle ehtineille

.....

OHJAA

tehtävien jakaminen vaiheisiin

.....

vinkkejä ajanhallintaan

.....

sijainti

.....

yleisiä ongelmia ja ratkaisuja

.....

vaihtoehtoisia strategioita

.....

ARVIOI

painopisteet

.....

arvioinnin lähestymistapa

.....

vaihtoehtoisia strategioita

.....

yleisiä ongelmia ja ratkaisuja

.....



Sanasto

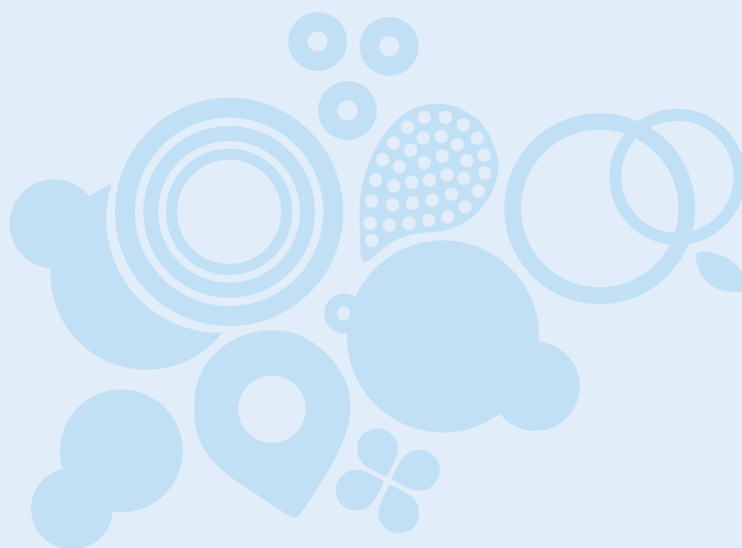
Skenaario	Innovatiivinen ja haastava idea siitä, mitä oppiminen ja opettaminen voivat olla tulevaisuudessa.
Oppimisaktiviteetti	Yksityiskohtainen kuvaus oppimisjakson aikana tapahtuvasta toiminnasta.
Oppimistarina	Esimerkki siitä, miten eri oppimisaktiviteetit voidaan yhdistää samalla kurssilla.
Design-haasteet	Olosuhteet, jotka vaikeuttavat oppimista ja oppimisaktiviteetteja ja joihin voidaan vaikuttaa suunnittelemalla parempia aktiviteetteja.
Design-mahdollisuudet	Käytännöt tai olosuhteet, jotka tukevat oppimista ja joita voidaan tuoda esiin oppimisaktiviteettien kautta; näitä voivat olla esimerkiksi koulussa tai luokkahuoneessa käytössä olevat hyvät käytännöt.
Hyödylliset resurssit	Työvälineet, palvelut, ihmiset ja tapahtumat, jotka voivat olla hyödyksi oppimisaktiviteetin toteuttamisessa.
Ohjaaja	Henkilö, joka vastaa muotoiluprosessista ja jolla toivotaan olevan kokemusta tai koulutusta osallistavien muotoilumenetelmien käytöstä. Jokaisessa Edukata-prosessissa pitäisi olla mukana yksi ohjaaja.
Kokoaikaiset jäsenet	2–3 henkilöä, jotka ovat sitoutuneet muotoiluprosessiin ja jotka osallistuvat työpajoihin ja työpajojen reflektointiin.
Osa-aikaiset jäsenet	3–5 henkilöä, jotka kommentoivat muotoilutyötä ja osallistuvat työpajoihin tai Edukatan muihin vaiheisiin.
Ansiomerkki	Sertifikaatti, joka myönnetään laadukkaiden oppimisaktiviteettien jakamisesta ja onnistuneiden Edukata-työpajojen ohjaamisesta.
Sertifioitu Edukata-ohjaaja	Kokeneiden Edukata-ammattilaisten kouluttama henkilö, jolla on riittävä tietämys osallistavista suunnittelumenetelmistä ja Edukasta voidakseen ohjata onnistuneita työpajoja.



Muistiinpanoja

Area with a grid of dots for taking notes.





Co-funded by the European Union

A? Tehty Suomessa

