

Pop up pedapolut 15.9.2016 Levi

Pedapolkujen 1-4 pisteet on oheiseen karttaan merkitty.

Porokortin saaneet

- aloittavat pedapisteeistä 1.
- suositusjärjestys 1-2-3-4

Riekkokortin saaneet

- aloittavat pedapisteeistä 2.
- suositusjärjestys 2-3-4-1

Hillakortin saaneet

- aloittavat pedapisteeistä 3.
- suositusjärjestys 3-4-1-2

Levikortin saaneet

- aloittavat pedapisteeistä 4.
- suositusjärjestys 4-1-2-3

***"Saa jumittaa ja vahvistaa omaa osaamista tai edetä nopeaa kaistaa!
Jokainen kantaa vastuun omasta oppimisesta!"***



Pop up –pedacafet – pedapolut 15.9.2016

Pedapiste 1. Oppimisen ohjaus ja oppimistratkaisuja (Gold Digger, Hotelli Panorama 7 krs.)

- Digitekniikkaa autoalan opetuksessa; OSAO, Mika Kesti
- Turvallisuussimulaatiot virtuaalisessa oppimisympäristössä; OSAO, Maarit Hiltunen, Sirpa Karjalainen ja Ilari Alatalo
- Pelillisuus, Seppo-pelit oppimisen innostajina; Salpaus, Anna Forsström ja Hanna Toijala
- OMNIAn pedagogiset askeleet; OMNIA, Minna Strom ja Sirkka Wiman
- DigiTOP – digitaaliset ratkaisut erityiseen tukeen työpaikalla tapahtuvassa oppimisessa; Kiipulasäätiö, Riikka Vanninen
- Diginä duunissa; OSAO, Anu Hultqvist
- VALO-ValmentajaOpettaja; GoodUmbrella osk, Maria Korpi
- Oikeaan osuvaa ohjausta; OSAO, Merja Paloniemi
- Just in time; Helsingin kaupungin opetusvirasto, Kusti Kaukonieni

Pedapiste 2. Työelämäläheisyys (Levitunturissa)

- Työ tekijäänsä kiittää; Salpaus, Maarit Kuosa ja ryhmä
 - o Työ tekijäänsä kiittää, MobiTop; Lappia, Jonne Miettunen
- Toimintamalli työpaikalla tapahtuvaan oppimiseen; Samiedu, Jonna Kokkonen ja Sami Pekonen
- Työpaikka oppimisympäristönä; Tredu, Mervi Junno-Uski
- WORKQ, EduActive työvaltainen koulutusmenetelmä; Edupoli, Minna Perokorpi-Sulin
- Sodankylä osaa yhdessä TUTKEOPE; LAO, Tuomas Oinas ja ryhmä
- Joustavat, työvaltaiset ja yksilölliset opintopolut; MERCURIA, Tarja Mykra ja Sirkku Ohvo

Pedapiste 3. Verkostoyhteistyö, OPS ja yhteisöllisyys (Levitunturissa)

- SuoMat –akatemia; HELMI, Anu Nylund
- Opiskelijoiden yhteisöllisyyden ja osallisuuden vahvistaminen TUTKEOPE; Salpaus, Sannakaisa Raatikainen ja Erika Penttilä
- STILL RACE; Kpedu, Heli Marja
- Lappian malli; Lappia, Leena Hanni
- Tulevaisuuden opettajan tavoiteosaaminen TUTKEOPE; RKK, Anu Tauriainen

Pedapiste 4. Opintopolut (Levitunturissa)

- Yksilölliset ja joustavat opintopolut ja oppimismahdollisuudet TUTKEOPE; RKK, LAMO, Anne Grön-Keskiniva
- Puualan työpajamalli TUTKEOPE; RKK, LAO, Juha Suomalainen
- Matikasta soppaa – yksilöllisyys, joustavuus ja osaamisperusteisuus yhteisissä aineissa; OSAO, Jaana Parkkila
- Yksilölliset ja joustavat opintopolut osaamisperusteisen oppimisen ohjauksessa; OMNIA, Riitta Vihunen

DIGITEKNIKKAA AUTOALAN OPETUKSESSA

*#pilvipalvelut #dropbox #onedrive #drive
#docs #slides #forms
#sähköinen #allekirjoitus #wilma #adobereader
#some #ohjaus #facebook #whatsapp #webwhatsapp #messenger
#ple #oppiminen #osaaminen #tunnistaminen #osaamisperusteisuus #googledrive #blogger*



www.51.fi/digipeda



”Jakaminen on mahdollisuus!”



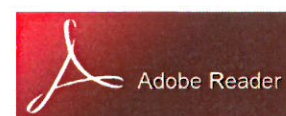
Pilvipalveluilla voit luoda yhteisiä ja yksityisiä työtiloja niin opiskelijoiden, kuin työntekijöidenkin kesken. Tiedostojen jakaminen on helppoa myös työelämäyhteistyökumppaneille.



”Vähemmän paperia?”



Työssäoppimiseen liittyvät suunnitelmat ja sopimukset on mahdollista tehdä Wilmassa ilman papereiden pyörittämistä. Tämä on yksi askel tehokkaampaan toimintaan.



”Tavoita!”

Viestintä on kehittynyt huimaa vauhtia. Opiskelijat tavoittaa, kunhan löytää oikeat välineet. Sosiaalinen media ja eri viestimet tarjoavat mahdollisuuden sisältörikkaampaan ohjaamiseen.



OSAO Haukiputaan yksikön aikuiskoulutuksessa on testattu pilvipalveluiden ja sosiaalisen median käyttöä opetuksessa ja siihen liittyvässä työssä jo vuosia. Jaamme mielellämme matkamme kokemukset kaikille kiinnostuneille. - Mika Kesti, Koulutussuunnittelija 0503407624

TURVALLISUUSSIMULAATIOT VIRTUAALISESSA OPPIMISYMPÄRISTÖSSÄ -HANKE

YHTEISTYÖ -HANKE

OSAO
&
kumppanit



- Kaukovainion liiketalouden yksikkö
- Haukiputaan yksikkö
- Limingan yksikkö
- Jyväskylän ammattiopisto
- Lapin ammattiopisto
- Keudan ammattiopisto
- Valo Company Oy
- Finpeda Oy.

OPPIMIS- YMPÄRISTÖN TURVALLI- SUUS



- 3D-koulu
- Ravintolakeittiö
- Tulipalo
- Pelillinen simulaatio
- Virtuaaliset harjoitteet
- Oikea toiminta
- Avoin oppimisympäristö

PEDA- GOGINEN VALINTA



- Tekemällä oppiminen
- Asiantuntijat ohjaamassa
- 3D-mallintaminen
- Ohjelmointi
- Vuorovaikutteisuus
- Testaus
- Validointi

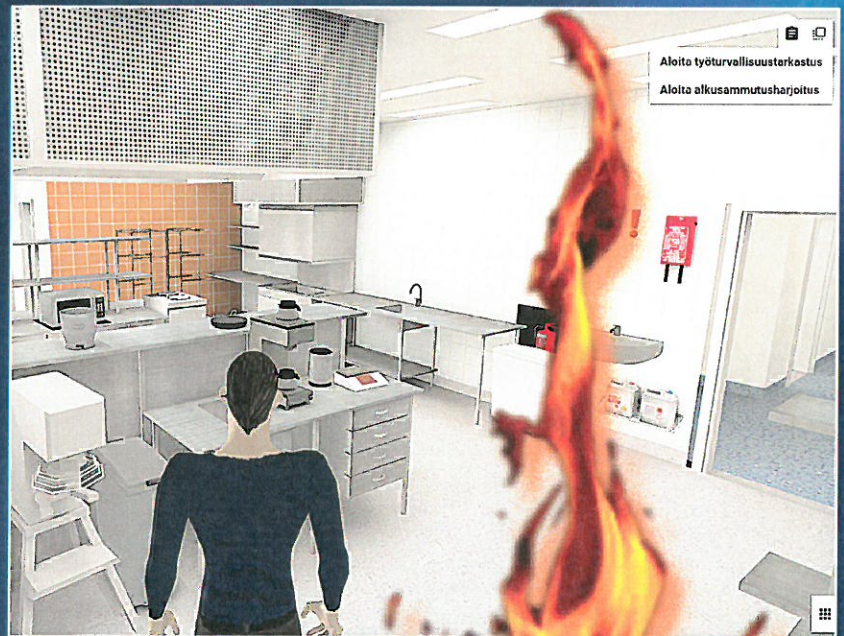




Turvallisuussimulaatiot virtuaalisessa oppimisympäristössä –hanke on OSAOn Kaukovainion liiketalouden yksikön koordinoima yhteistyöhanke, jota rahoittaa Opetushallitus. Hankkeen tuloksena on syntynyt Haukiputaan 3D-koulun ravintolakeittiön turvallisuuteen liittyvä pelillinen simulaatio, joka on kaikille avoin oppimisympäristö. Oppimisympäristöä voi käyttää myös virtuaalitulana muussa opetuksessa.

Toteutetussa simulaatiossa on huomioitu erityisesti **hotelli-, ravintola- ja cateringalan oppimisympäristön turvallisuus**. Simulaatiossa on pelejä, joiden avulla pelaaja tarkastelee keittiöympäristön työturvallisuutta ja oppii tulipalotilanteessa toimimaan oikealla tavalla.

Hankkeessa ovat mukana Kaukovainion liiketalouden yksikön lisäksi Haukiputaan yksikkö, Limingan yksikkö, Jyväskylän ammattiopisto, Lapin ammattiopisto ja Keudan ammattiopisto. Yritysytistyökumppanit ovat Valo Company Oy ja Finpeda Oy.



<https://rocket.meshmoon.com/nightly?id=e051cb2e-8ccf-4bba-9cda-1325006811d6>



OAMK

OULUN AMMATTIKORKEAKOULU



Lapin ammattiopisto

ao

Jyväskylän koulutuskuntayhtymä



finpeda

Innovations in education

Keuda



VALO



SEPPO-PELIT OPPIMISEEN INNOSTAJINA

Hyvä käytäntö DigiOpit – verraten hyvää –hankkeesta

Rajojen ylitystä, oppimisen uudistamista

- Peli ylittää ajan ja paikan, toteutus missä ja milloin vain.
- Pelin kesto voi vaihdella.
- Roolit vaihtoon – opiskelijat tekijöiksi ja ohjaajiksi.
- Pelaajiksi yhtäaikaan opiskelijat ja opettajat
- Opiskelijat pelaamaan toisen alan peliä
- Pelattavissa yhä uudelleen, voi helposti tehdä yhdessä ja päivittää, kopioida ja jakaa.

Aktiivista osallistumista ja ongelmanratkaisua

- Pelaaja ottaa vastuuta ja ratkaisee tehtäviä. Pelaaminen on aktiivista osallistumista ja yhdessä oppimista.
- Pelissä toteutuu maker-kulttuuri, kokeillaan, tehdään ja tuotetaan itse, yksin/yhdessä eri medioilla.
- Jaettu hauskuus tukee - tutkimustenkin mukaan - oppimista ja opitun tallentumista pitkäkestoiseen muistiin.
- Oppiminen yhdistyy tunteisiin ja kokemiseen.
- Innostuminen sitouttaa ja opitaan yrittämällä yhä uudelleen. Voiko oppimispeli myös koukuttaa?
- Huomioi erilaiset pelaajatyytit.

Pelillisyyden oppimisen tueksi

- Pelidynamiikka ja –mekaniikka käyttöön.
- Tarina ja säännöt luovat oppimiselle kontekstin.
- Tavoitteet, pedagoginen käsikirjoitus, etenemisen seuranta ja välitön palaute tukevat oppimista.
- Peliaiheita: tutustumiskohteena voi olla kaupunki tai kampus.
- Osaamisen kartoitusta ja oppimisen arviointia, kertausta ja syventämistä, soveltamista käytäntöön.
- Eniten oppii muita opettaessa.

Seppo, sopivan yksinkertainen

- Hankeverkostossa osalla Seppo-pelisovellus.
- Käyttöliittymältä ja toiminnoilta yksinkertainen.
- Chat-päivystys tekijälle.
- Peliä voi tehdä ja pelata tietokoneella tai mobiililaitteella (iOS, Android).
- Tehtävänä monivalinta, teksti, kuva, video tai ääni.
- 2016 avautui pelipankki, jonne käyttäjä voi jakaa ja käyttää muiden pelejä.

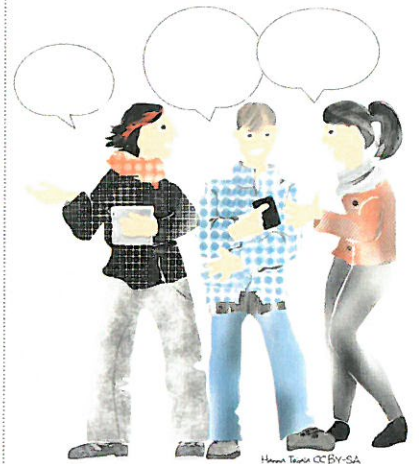
Infoa

DigiOpitin koordinointi
Koulutuskeskus Salpaus,
Hanna Toijala. Muu verkosto:
Amisto, Dila, Ekami, Esedu,
PointCollege, Sakky, SamiEdu
ja Ysao

bit.ly/digiopityhteystiedot
Hankewiki bit.ly/digiopit
Blogi dosalpaus.blogspot.fi
Video bit.ly/pelisalpaus2016
Pelisovellus seppo.io

Oppimispelakilpailu syyskuu 2016

- Avoin ammatillisille oppilaitoksille
- Ilmoittautuminen 15.9.2016, lisätietoa bit.ly/do1pelikilpa



TERVETULOA!

Pedagogisia askelia Omniassa: digitaalisuus - kansainvälisyys - yrittäjyys



Hae sisällöstä ...

HAE

Suosituimmat avainsanat

Adobe Connect ammatti-identiteetti arvostus badge Blogger
 blogi Creative Commons -lisenssi digioppiminen
 digitaalinen taito digitaalisuus digitarinat digitaalinen
 ePortfolio HOPS hyvät käytännöt
 kansainvälisyys kielenoppiminen kielet kiltakoulumalli kirjasto-
 ja tietopalvelut koulutukset koulutus menetelmä
 mobiililoppiminen MOOC netiketti Office 365 ohjaus
 open badges oppimispäiväkirja oppimisympäristö osaamisen
 kehittäminen osaamisen tunnustaminen osaamisen tunnustaminen
 osaamisperusteisuus **pedagogiikka**
 pelillisuus portfolio Skype for Business sosiaalinen media
 tarinallisuus **tekniset ohjeet**
 työssäoppiminen verkko-opetus verkko-oppiminen
 verkkokokoukset verkkopedagogiikka video yksilöllinen
 opintopolku yrittäjyys

EHDOTA UUTTA SISÄLTÖÄ SIVUSTOLLE!

Nimi:

Sähköpostiosoite:

Viesti aihe:

Kirjoita viesti:

LÄHETÄ VIESTI

oppiva.omnia.fi – pedagogiset askeleet pohjautuu Omnian strategiaan ja strategian linjaukseen kehitämme oppimisratkaisuja ja innovaatioita. Valmistelu- ja kehittämisryhmänä toimii pedagoginen ryhmä. Pedagogiset askeleet linjaa sekä innostaa ja kannustaa pedagogista kehittämistä. Keskeistä on vertaisoppiminen ja hyvien käytäntöjen jakaminen. Pedagoginen vuoropuhelu on ajasta ja paikasta riippumatonta. Verkkopedagoginen tuki on liitetty toimintaan.

oppiva.omnia.fi



DigiTOP-hanke / Pop Up Pedacafe, Pedagogiset huiput 15.-16.9.2016

Pedacafessa esitellään DigiTOP - Digitaaliset ratkaisut erityiseen tukeen työpaikalla tapahtuvassa oppimisessa -hanketta (1.2.2016-31.12.2017). DigiTOP on ammatillisten erityisoppilaitosten kumppanuusverkoston (AMEO) yhteinen, OKM:n rahoittama kehittämishanke, joka kuuluu nuorten työssäoppimisen ja oppisopimuskoulutuksen uudistamisen toimenpideohjelman Työpaikalla tapahtuvan oppimisen tukeminen digitaalisilla ratkaisuilla -kokonaisuuteen.

Tavoitteena on kehittää kaikille opiskelijoille soveltuvia, esteettömiä ja opiskelijoiden erityiset tuen tarpeet huomioivia digitaalisia ratkaisuja työpaikalla tapahtuvan oppimisen ja ohjauksen tueksi.

Pilotoinnit toteutetaan perustutkinto- ja/tai VALMA/TELMA-opiskelijaryhmille. Hankkeen aikana

- pilotoidaan ja otetaan käyttöön erilaisia digitaalisia välineitä ja sovelluksia erityistä tukea tarvitsevien opiskelijoiden työpaikalla tapahtuvan oppimisen tukemiseen ja ohjaamiseen,
- kehitetään edellä kuvatun pohjalta pedagogisia toimintamalleja,
- lisätään työpaikalla tapahtuvan oppimisen ohjaajien osaamista digitaalisten välineiden käyttämiseen oppimisen tukemisessa ja ohjaamisessa ja
- tuetaan digitaalisilla ratkaisuilla yksilöllisiä opintopolkuja ja yksilöllisiä oppimisen tapoja sekä parantaa työpaikalla tapahtuvan oppimisen ja opiskelun ohjaamisen laatua.

Hankeverkoston eri oppilaitoksissa pilotoidaan erilaisia asioita ja kokemukset jaetaan hankeverkoston yhteisissä verkkotyötiloissa sekä kaikille aiheesta kiinnostuneille mm. hankkeen blogin ameodigitop.blogspot.fi kautta. Hankkeen aikana verkoston oppilaitoksissa mm.

- pilotoidaan digitaalisten välineiden pedagogista käyttöä työssäoppimiseen valmistautumisessa sekä työssäoppimisympäristöissä (mm. mobiililaitteet, BYOD, 360-kuvaaminen),
- pilotoidaan työssäoppimispaikalle soveltuvia uusia ratkaisuja erityistä tukea tarvitsevan oppijan tueksi (esim. työtehtävien mallintaminen ja visualisointi 3D-tulostimen tai virtuaalilasien avulla)
- testataan erilaisten sovellusten käyttöä työssäoppimisen ohjaamisessa ja
- kehitetään pelillistämisen kautta pelejä ja pedagogisia malleja työssäoppimiseen valmistautumiseen, harjaannuttamaan ongelmanratkaisu- ja tiimityöskentelytaitoja sekä YTO- ja ammatillisten aineiden integrointiin työssäoppimisen yhteydessä toteutettavaksi.

Pilotointien tueksi toteutetaan opetus- ja ohjaushenkilöstölle, opiskelijoille ja työpaikkaohjaajille/-kouluttajille erilaisia koulutuksia, annetaan tv-t-pedagogista tukea ja ohjausta sekä toteutetaan vertaismentorointia. Lisäksi tuotetaan erilaisia ohjeita ja sähköisiä materiaaleja työpaikalla tapahtuvassa oppimisessa tai sen ohessa hyödynnettäväksi. Tavoitteena on digitaalisten ratkaisujen ja sosiaalisen median käyttö osaksi työpaikalla tapahtuvaa oppimista ja siihen valmistautumista.

Lisätietoja: TVT-päällikkö Riikka Vanninen, Kiipulan ammattiopisto, riikka.vanninen@kiipula.fi

DIGINÄ DUUNISSA

Työpaikalla tapahtuvan oppimisen tukeminen digitaalisilla ratkaisuilla

Valtakunnallinen verkostohanke 1.1.2016-31.12.2017



Työpaikalla tapahtuvaan oppimiseen valmentautuminen

- => pelipedagogiikka
- => virtuaalinen työelämävalmennus

Tiivis työelämäyhteistyö

- => työpaikalla tapahtuva oppiminen

Kokeilukulttuuri

- => opetus- ja ohjaushenkilöstön digi-osaamisen kehittyminen
- => vertaiskehittäminen
- => työpajat (mm. AC ja Moodle etäkoulu, SnapChat ja WhatsUp, Blogi, Facebook, video, OneNote opiskelijan ohjauksen ja viestinnän välineenä, pelillisuus ja pelipedagogiikka)
- => uusia pedagogisia toimintamalleja

Työpaikalla tapahtuva oppiminen

Turun kaupungin sivistystoimiala /
ammattillinen koulutus (hallinnoiva organi-
saatio ja toteuttajaorganisaatio)

Oulun seudun ammattiopisto OSAO

Koulutuskeskus Salpaus –kuntayhtymä

Vantaan ammattiopisto Varia

Länsirannikon Koulutus Oy WinNova

Oulun seudun kumppanuusverkosto:

OSAO

Ammattiopisto Luovi

Oulun Diakoniaopisto (ODO)

Oulun Aikuiskoulutuskeskus Oy (OAKK)

Oulun Palvelualan Opisto (OPAO)

Pohjois-Suomen Koulutuskeskussäätiö (PSK)

Virpiniemen liikuntaopisto (Pohjois-Pohjanmaan
liikuntaopistosäätiö)

Raahen koulutuskuntayhtymä / oppisopimuskeskus



Diginä Duunissa

PELATEN TYÖELÄMÄÄN

RATKAISTAVIA KYSYMYKSIÄ:

Tiedämmekö, mitkä digitaaliset ratkaisut tukevat työpaikalla tapahtuvaa oppimista?

Miten pelillisyyttä voi hyödyntää työelämässä tapahtuvaan oppimiseen valmentautumisessa?

Mitä opiskelijat tarvitsevat ja toivovat?

Mitä työpaikkaohjaajat hyötyvät digitaalisista ratkaisuista?

Uusi opettajuus, opettajuuden muutos – millä ratkaisuilla ja malleilla teemme tästä totta?

Mitä opettajat ja oppilaitos hyötyvät virtuaalisesta työelämävalmennuksesta?

KOHDERYHMÄT:

- ammatillisen perus- ja aikuiskoulutuksen opiskelijat
- oppilaitosten opetus- ja ohjaushenkilöstö
- työelämän edustajat

RATKAISUT ovat hyödynnettävissä valtakunnallisesti eri oppilaitoksissa ja työelämälähtöisissä oppimisympäristöissä.

HANKKEEN TOTEUTTAJAORGANISAATIOT:

- Turun kaupungin sivistystoimiala / ammatillinen koulutus (hallinnoiva organisaatio ja toteuttajaorganisaatio)
- Päijät-Hämeen koulutus konserni -kuntayhtymä / Koulutuskeskus Salpaus
- Vantaan ammattiopisto Varia
- Länsirannikon Koulutus Oy WinNova
- Oulun seudun koulutuskuntayhtymä
- Ammattiopisto Luovi
- Oulun Diakoniaopisto
- Oulun Aikuiskoulutuskeskus Oy
- Oulun Palvelualan Opisto
- Pohjois-Suomen Koulutuskeskussäätiö
- Virpiniemen liikuntaopisto
- Raahen koulutuskuntayhtymä / oppisopimuskeskus

OPETUS- JA KULTTUURI-
MINISTERIÖN RAHOITAMA
HANKE TOTEUTETAAN
VUOSIEN 2016 JA 2017
AIKANA.

Mistä tietää, että
on oppinut?

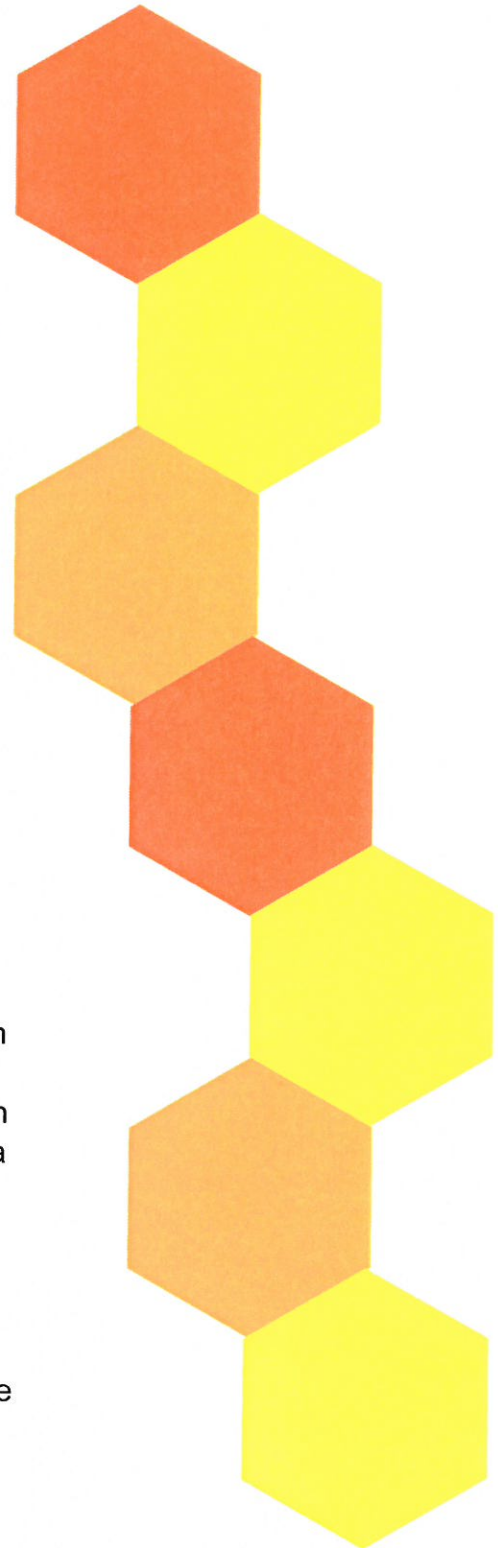
Oppa.fi

Oppa.fi on verkkosovellus oppimisen etenemisen seurantaan ja dokumentointiin. Sovellusta voidaan käyttää kaikissa tutkinnon perusteiden mukaisissa ammatillisissa koulutuksissa.

Sovelluksessa on ePerusteiden mukaiset perus-, ammatti- ja erikoisammattitutkinnot ammattitaitovaatimuksineen ja arviointikriteereineen sekä tällä hetkellä Koulutuskeskus Salpauksessa toteutettavien perustutkintojen työkokonaisuudet ja oppimistavoitteet tutkinnon osittain. Oppimistavoitteella tarkoitetaan asioita, joita opiskelijan on opittava, jotta hän saavuttaa ammattitaitovaatimuksissa vaadittavan osaamisen.

Oppa.fi-sovellus mahdollistaa

- o henkilökohtaistamisen opintojen hakeutumis- ja aloitusvaiheessa
- o ajasta ja paikasta riippumattoman oppimisen arvioinnin ja dokumentoinnin (ope, tp-ohjaaja)
- o oppimisen arvioinnin näkyväksi tekemisen (ohjaaja, opiskelijan itsearviointi)
- o opiskelijan aktiivisen roolin, opiskelija voi osoittaa oppimistaan erilaisilla dokumenteilla (kuvat, työselosteet, videoklipit jne.) ja itsearvioinnilla
- o HOPS/yksilölliset opintopolut
- o tutkinnon osien sekä niiden työkokonaisuuksien ja oppimistavoitteiden näkyvyyden osoitteessa Oppa.fi
- o opiskelijan tietojen (oppimisen arviointi, itsearviointi, tehtävät jne.) näkyvyyden AD-tunnuksilla opetus- ja ohjaushenkilöstölle sekä opiskelijalle
- o työpaikkaohjaajille ja huoltajille opiskelijan opintojen etenemisen seurannan erikseen annettavilla tunnuksilla



VALo - ValmentajaOpettaja - brändin merkitys tulevaisuudessa sekä tässä ja nyt

- Oppimisen ilon liekin sytyttäminen eli opettajan tärkein tehtävä on saada oppija innostumaan oppimisesta yksilönä ja yhdessä.

Uudet oppimisen tuulet puhaltavat jo kovaa ja osaamisperusteisuus sekä työelämälähtöinen oppiminen ovat tätä päivää. Painopisteen siirto tulee olemaan opettamisesta oppimiseen. Mitä tietoa ja taitoja todellisuudessa työelämässä tarvitaan? Miten mahdollistamme oppimisen ilon liekin sytyttämisen? Miten hallitsemme yhteisöllisen toimintakulttuurin rakentamisen, jossa ilo ja luottamus ovat läsnä? Miten rakennamme mahdollistavan ja altistavan oppimisympäristön, jossa oppija voi opetella jaettua asiantuntijuutta, yhteisöllistä tiedon rakentamista ja vastuullista yrittäjämäistä toimintaa? Miten brändätä itsensä valmentajaopettajaksi ja oppimisen edistäjäksi? Matka alkaa yhdessä dialogian avulla ja sen aikana rakennetaan jokaiselle juuri hänen näköisensä pedagoginen brändi, joka tukee opettajan autonomiaa sekä antaa toiminnantyökaluja osaamisperusteisessa oppimiskontekstissa toimimiseen. Opitaan hyppäämään kuskin paikalta kartturiksi, joka on läsnä ja neuvoo ohjaavilla kysymyksillä oppijaa. Pidetään mielessä, että joskus löytää perille vain eksymällä.

Välähdyksiä VALo-opettajan yksilöllisen brändin vahvuuksista:

- 1) Kykyä hallita opetusta osaamisperusteisuuden ja työelämälähtöisyyden näkökulmasta
- 2) Vahvistaa jokaisen omaa pedagogista identiteettiä
- 3) Kykyä toimia yksilöllisten opintopolkujen viidakossa
- 4) Taitoja löytää kipinät oppimisen kiinnostuksen sytyttämiseen
- 5) Joustavuutta ja riskinhallintaa sekä kykyä heittäytyä oppimisen Flow:hun
- 6) Lisäämään opetuksessa intohimolla oppimista, joka maksimoi hyvinvointia ja luovuutta
- 7) Edistämään itseohjautuvuutta, joka lisää sinnikästä oppimista ja johtaa kestäväan oppimiseen



Pedagoginen vision ääri

Maria Korpi, KM

gsm 050 337 1956, 050 408 4489, sp: maria.korpi@gmail.com



Oikeaan osuvaa ohjausta (1.8.2015–31.12.2016)



TAVOITTEET

Hyvät käytännöt rakenteisiin

- Hankkeissa ja muuten kehitettyjä ohjauksen toimintamalleja otetaan käyttöön ja sisällytetään toimintarakenteisiin

Ohjaushenkilöstön työelämäläheinen ja osaamisperusteinen osaaminen

- Opinto-ohjaajien työelämäjaksoja ja työnohjausryhmiä

Koulutus ja levittäminen:

- OPOPäivät 2016 yhteistyökumppani
- Ohjauksen alueellinen seminaari syksyllä 2016; yhteiset ohjauksen toimintamallit, koulutuspolut sekä yhteistyö ja tulosten levittäminen

TOTEUTTAJAT

Oulun seudun koulutuskuntayhtymä, Oulun seudun ammattiopisto (koordinointi)
Rovaniemen koulutuskuntayhtymä/Lapin ammattiopisto, Lapin matkailuopisto
ja Lapin urheiluopisto
Kemi-Tornionlaakson koulutuskuntayhtymä Lappia/ Ammattiopisto Lappia

Yhteystiedot:

Merja Paloniemi, koulutuspäällikkö
p. 050 594 9182
merja.paloniemi@osao.fi

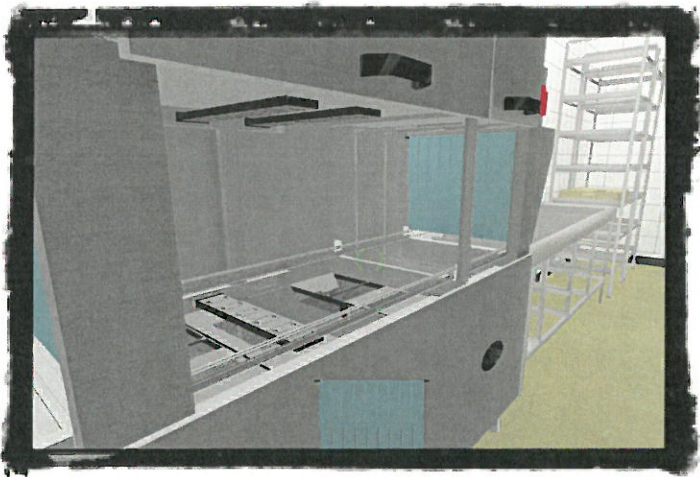
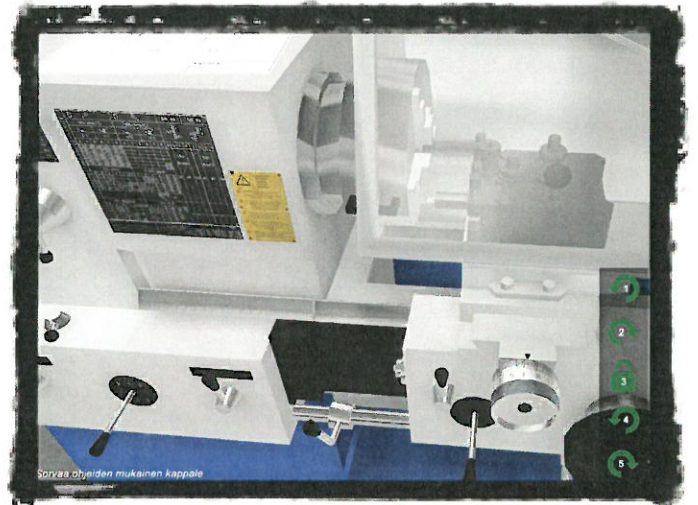
twitter.com/osaotweet
www.facebook.com/osaobook
<http://bit.do/oikeinosuvaa>



Pelillisuus ja immersio työvaltaisen oppimisen tukena. Virtuaalisesti. Multimediallisesti. Pelillisesti.

Just In Time -hankkeen Pedacafe pisteellä valaisemme kehittämiemme ajatusten taustoja työvaltaisen oppimisen toteuttamiseksi digitaalisesti

- ♠ Kuinka olemme lähestyneet ajatusta tarvittavan osaamisen hankkimiseksi 3D-virtuaalimaailman ja 360-videoiden avulla
- ♠ Kuinka saamme opiskelijan oppimaan ja tekemään oikeita alan työtehtäviä kuitenkin olematta fyysisesti oikeassa kohteessa



- ♠ Miten pelimaailmasta tutumpi termi "immersio" liittyy tähän milläänlailla?

**Tervetuloa Kuuntelemaan ja
jakamaan ajatuksia!**





Työ tekijänsä kiittää -hanke
27.1.2015 - 31.12.2016



Opetus- ja kulttuuriministeriö

Lisätietoja antaa projektipäällikkö Maarit Kuosa, puh.050 5265850, maarit.kuosa@salpaus.fi

TYÖ TEKIJÄÄNSÄ KIITTÄÄ LEVILLÄ 15.9- 16.9.2016

EKAMI:

- **Työpaikkakouluttajan mentorointi** joustavalla opintopolulla
Ohjausmalli sisältää esitteen QR-koodin takaa löytyviä videopätkiä, jotka on kytketty ohjausmalliin, <http://www.ekami.fi/ohjausmalli>
Nopsa-esite, (Liite)
Projektipäällikkö Sari Häkkinen, sari.hakkinen@ekami.fi

SALPAUS:

- **Työ tekijänsä kiittää**
Esite opiskelijoille ja tiedote opettajille (Liitteet), maarit.kuosa@salpaus.fi
Oppisopimus sotella, loppuopinnot opsolla (4kk)(Liite),
Lähihoitajaopiskelijat toimivat itsenäisesti kotihoidossa (Esite)
laura.laakkonen@salpaus.fi ja tuula.hovilainen-kilpinen@salpaus.fi

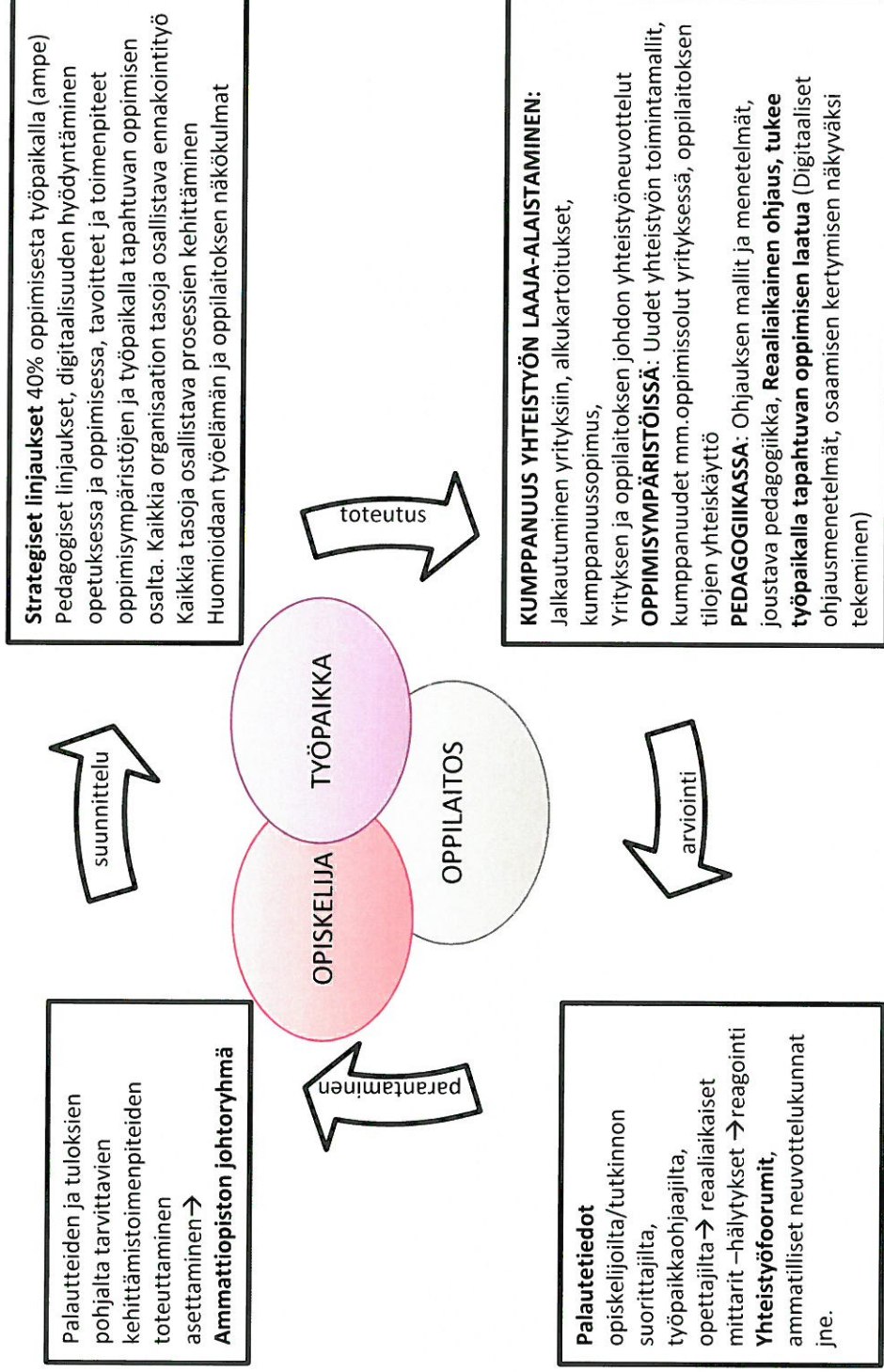
LAO ja LAPPIA:

- **MobiTOP**
Rovaniemen koulutuskuntayhtymä on jatkanut mobiiliohjauksen kehittämistä työpaikalla tapahtuvan oppimisen ohjauksessa ja osaamisen arvioinnissa. Lisäksi tavoitteena MobiTOPien avulla tukea opiskelijoiden siirtymisiä oppisopimuksiin.
Karin Simoska, Sirpa Määttä, Markus Pylväs ja Jari Koivumaa esittelevät MobiTOP ohjausta käytännössä – eli kuinka ohjata oppijoita kohti huippuoppimistuloksia!
karin.simoska@lao.fi, sirpa.maatta@lao.fi, markus.pylvas@lao.fi [jari.koivumaa@lao](mailto:jari.koivumaa@lao.fi)

OSAO:

- **MobiTOP**, (Kypäräkamera, kopterikamera ja tablettisovellukset)
Jussi Korhonen, jussi.korhonen@osao.fi, (logistiikka) esittelee kopterikameran käyttöä videolla ja käytännössä.
Raimo Hanhela, raimo.hanhela@osao.fi, esittelee kone - ja metallialan oppisopimus- ja tablettikäytön kokemuksia.
Vesa Vanhamäki, vesa vanhamaki@osao.fi, ja Jouko Karjalainen, jouko.karjalainen@osao.fi kypäräkameran käyttökokemuksia metsäalan osalta.
Cafeen yhteyshenkilönä toimii Virve Kivelä, virve.kivela@osao.fi. Projektipäällikkö Merja Paloniemi, merja.paloniemi@osao.fi on osittain paikalla. Laitteet: kypäräkamera, kopterikamera ja tabletti

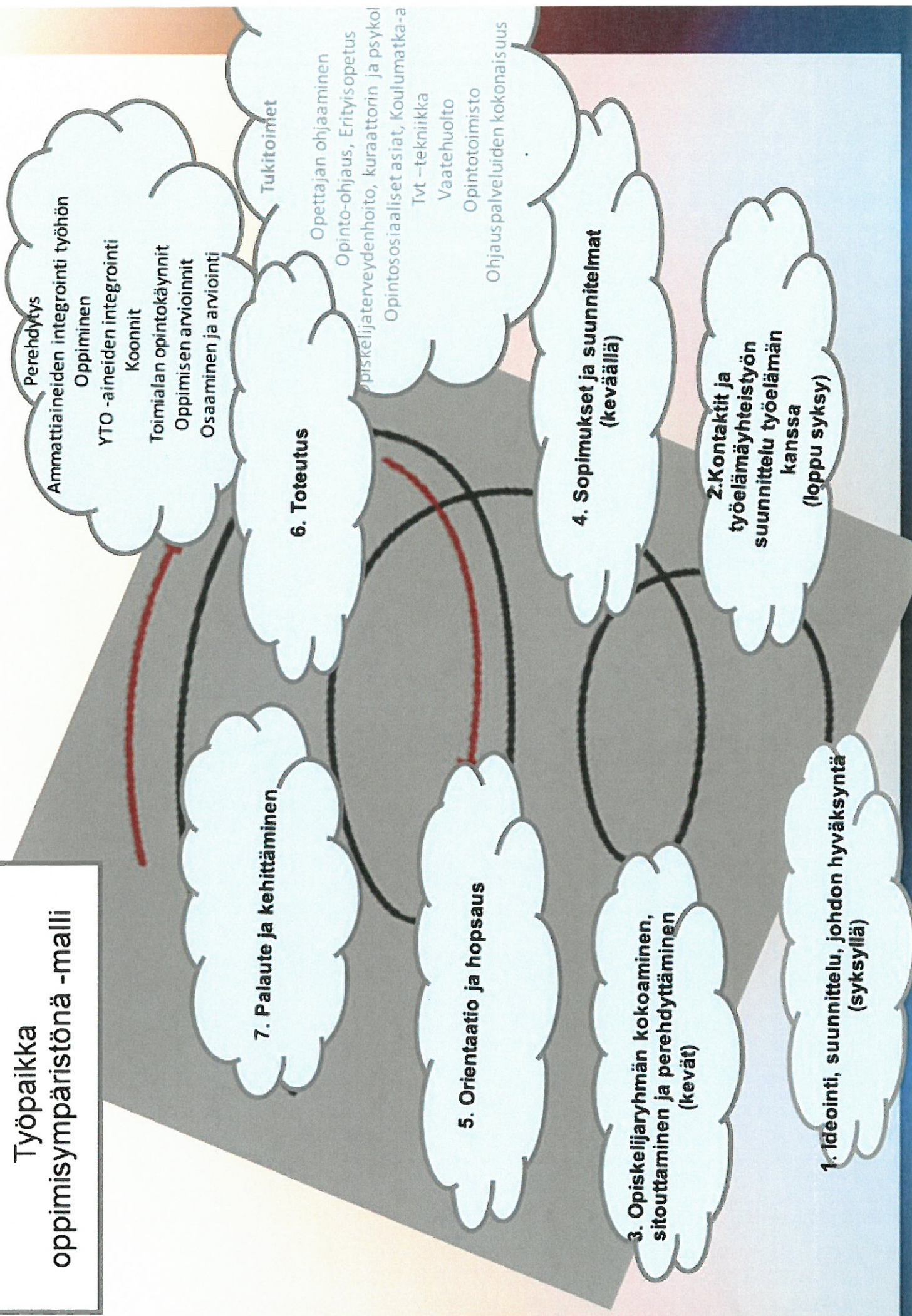
Toimintamalli työpaikalla tapahtuvan oppimisen lisäämiseen -SAMIEDU



Nykytilanne (tulokset)	2015-2016
Työpaikalla toteutetun näytöt (koko oppilaitos)	64 %
Työpaikalla tapahtuvan oppimisen laajuus -% koko tutkinnosta	29 %
Opiskelijatytyväisyys (asteikolla 1-5)	3,97
Työpaikkojen tytyväisyys (asteikolla 1-5)	4,92



Työpaikka oppimisympäristönä -malli



EduActive

edupoli

Opiskelijoiden
kouluttaminen
työvaltaisella
menetelmällä

Vaihtoehtoinen
koulutusmuoto joka
sopii kaikille
opiskelijaryhmille

Opiskelijoiden
koko koulutus
tapahtuu
työpaikalla

Teoriaopetus
viedään työpaikalle
ja se nivotaan
työpaikalla
tapahtuvaan
työssäoppimiseen

Koulutusmuodon edut

- Toiminnallisuus
- Käytännönläheisyys
- Elämyksellisyys
- Kokemuksellisuus
- Työelämän pelisäännöt ja ammattialan käytänteet tutuksi
- Todelliset työtilanteet aidossa työympäristössä aitojen asiakkaiden kanssa

Opilaitoksen
kouluttaja on
opiskelijoiden
kanssa koko
koulutuksen ajan



edupoli

I.E.S. Leonardo da Vinci
Alliance

IB Institute for Private Enterprise
and Democracy

Noorderpoort seed



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sodankylä osaa yhdessä



Esim. Sodankylä

- Vuonna 2016
- Suomeksi
- Koulun ja koulun ulkopuolella
- Koulun ja koulun ulkopuolella
- Koulun ja koulun ulkopuolella
- Koulun ja koulun ulkopuolella

Eri alat osaavat yhdessä

Esim. sähkö-, rakennus- ja viiva-ala

Tiivis taito




Nuoret ja aikuiset osaavat yhdessä



Esim. SOTIS nuoret ja aikuiset opiskelevat samassa ryhmässä

Eri vuosina aloittaneet osaavat yhdessä

Luokkien oppiminen






Koulu ja työelämä osaavat yhdessä

Sodankylän malli




Ammatilliset ja yhteiset tutkinnon osat osaavat yhdessä






Menestys matkailumaana
 lepää alan osaavien ammattilaisten hartioilla. Osaamisen varmistaminen ja kehittäminen edellyttää jatkuvaa tietojen ja taitojen täydentämistä, ajasta / paikasta riippumattonta mahdollisuutta oppia ja opiskella, pätevätyä ja työllistyä.

SuoMat-akatemia
 on matkailualan ammatillista aikuis-koulutusta tarjoavien oppilaitosten ja elinkeinoelämän edustajien valtakunnallinen **täydennyskoulutusverkosto**.

Se yhdistää alan tekijöiden moniosaavan joukon edistämään ja vahvistamaan **Suomen matkailubrändiä ja -teollisuutta** tarjoamalla koko maamme kattavan 24/7 -koulutusfoorumin.



HÄMEENLINNA
 Koulutuskuntayhtymä Tavastia /
 Ammattiopisto Tavastia

HELSINKI
 Haaga Instituutti -säätö / Haaga-Perho
 Helmi Liiketalousopisto

PORVOO – HELSINKI
 Itä-Uudenmaan koulutuskuntayhtymä / Edupoli

KOTKA
 Kotkan-Haminan seudun koulutuskuntayhtymä / Etelä-Kymenlaakson ammattiopisto

ROVANIEMI – LEVI
 Rovaniemen koulutuskuntayhtymä / Lapin matkailuopisto

KAJAANI – VUOKATTI
 Kajaanin kaupungin koulutusliikelaitos / Kainuun ammattiopisto

KUOPIO
 Savon koulutuskuntayhtymä / Savon ammatti- ja aikuisopisto

JOENSUU
 Pohjois-Karjalan koulutuskuntayhtymä / Pohjois-Karjalan aikuisopisto

Mukana hankkeessa:

edupoli

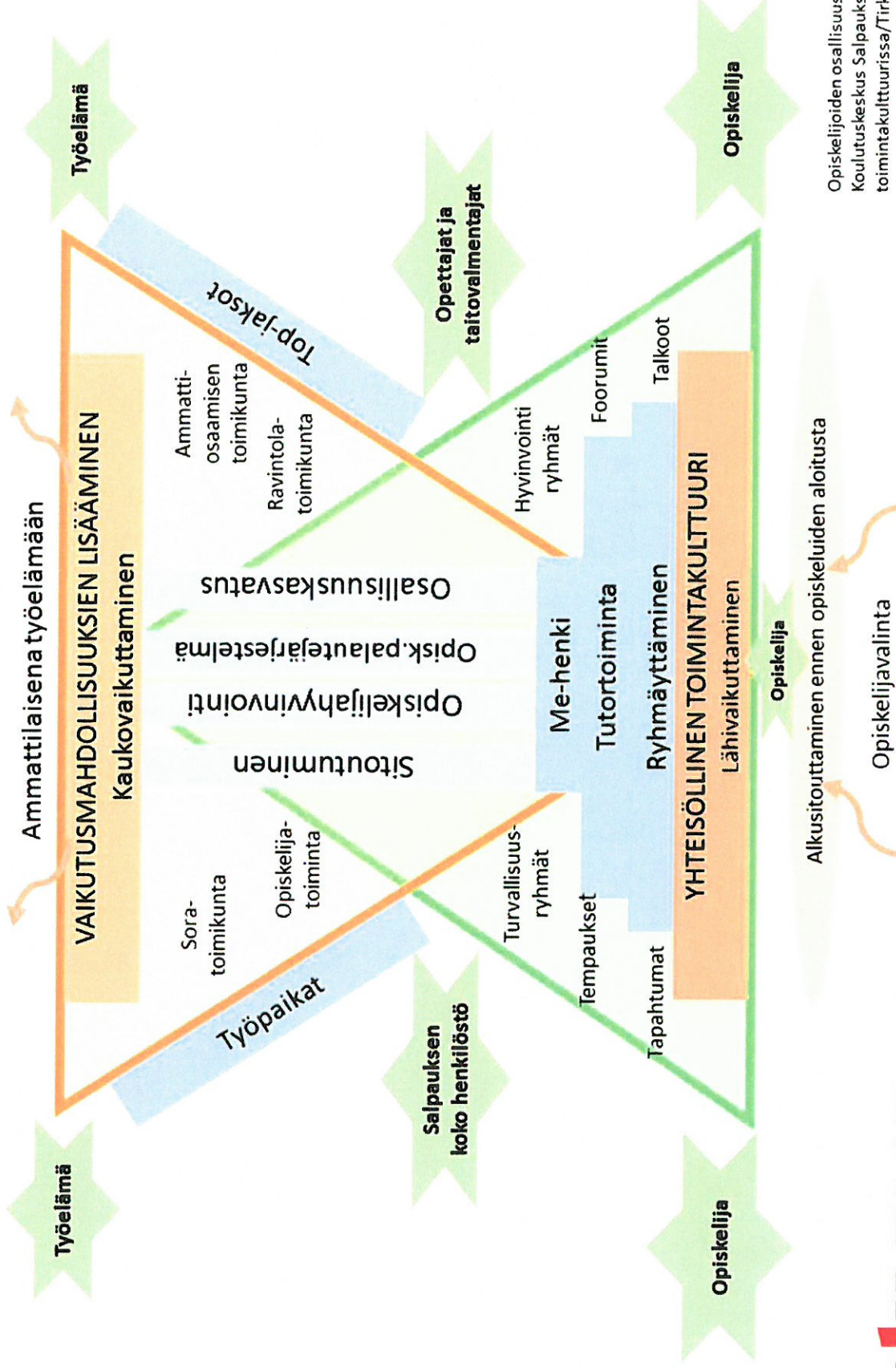


haagaperho

HElmi
 LIIKETALOUSOPISTO



Opiskelijoiden osallisuus Koulutuskeskus Salpauksessa



Opiskelijoiden osallisuus
Koulutuskeskus Salpauksen
toimintakulttuurissa/Tirkkonen, Merja

salpaus

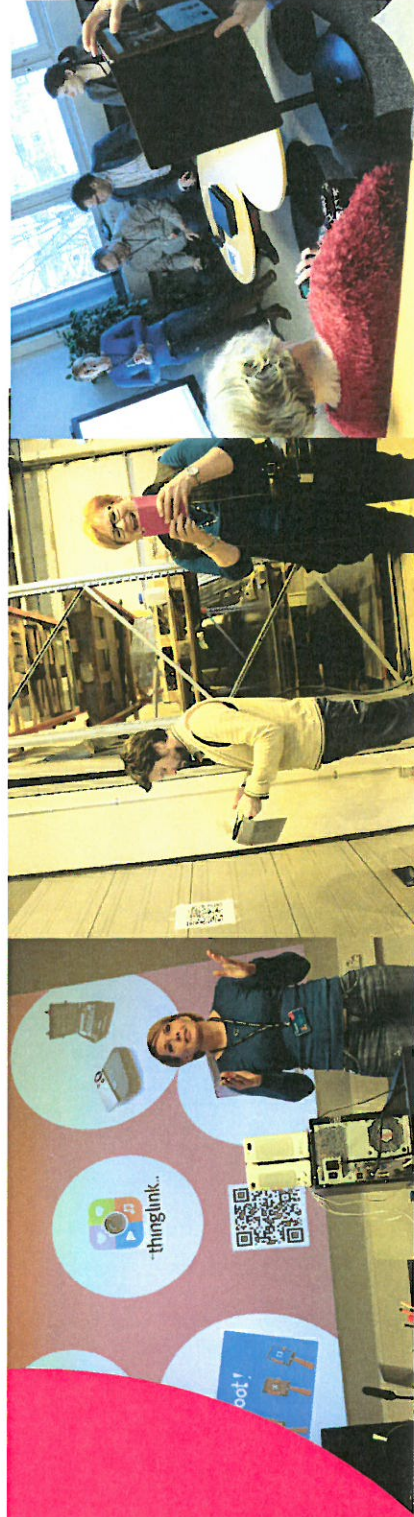
Koulutuskeskus | Further Education

15.9.2016 Pedagogiset huiput –seminaari, Levi



STILL RACE

Liikuttaa mobiilisti
Opastaa ja inspiroi
Hauskasti yhdessä oppien



TAUSTAA

Kpedussa alkoi STILL-hanke syksyllä 2015, johon yhtenä tavoitteena kuuluu eTutor-toiminnan käynnistäminen. eTutorit suunnittelivat syksyn aikana kuinka markkinoisivat palvelujaan ja saisivat vietyä tvt-taitoja eteenpäin kpedussa. Niinpä päätettiin järjestää STILL race tammikuussa 2016.

TAVOITTEET

Tavoitteena oli luoda tapahtuma, joka herättää kiinnostusta ja antaa kipinää tvt:n käyttöön. Innostaa ja rohkaisee kokeilemaan tvt:n tarjoamia mahdollisuuksia. Tapahtumasta haluttiin iloinen ja piristävä sekä erilainen kuin perinteinen koulutus. Lisäksi halusimme, että henkilöstö tutustuu eTutoreihin.

TOTEUTUS

STILL race koostui 3-5 pisteesä eri eTutorit esittelivät eri aiheita. Osallistujat kiersivät kaikki pisteteet läpi. Pisteitä toiselle siirryttiin QR-koodien avulla.

- Kahoot
- Kosketusnäyttö
- AppleTV ja iPad-salkut
- Thinglink
- QR-koodit
- iMovie
- Pilvipalvelut
- Kyyt.fi

Suuren kysynnän vuoksi STILL raceja järjestettiin jopa kahdeksan kevään 2016 aikana.

SISÄLTÖ

Jokainen STILL race suunniteltiin erikseen ja huomioitiin osallistujien toiveet. Aiheita olivat mm.

- Kahoot
- Kosketusnäyttö
- AppleTV ja iPad-salkut
- Thinglink
- QR-koodit
- iMovie
- Pilvipalvelut
- Kyyt.fi

ETUTORIEN
BLOGI



ETUTOREIDEN
YOUTUBE
KANAVA



STILL = Smart Technology Innovation Learning Lessons



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020



LAPPIAN MALLI

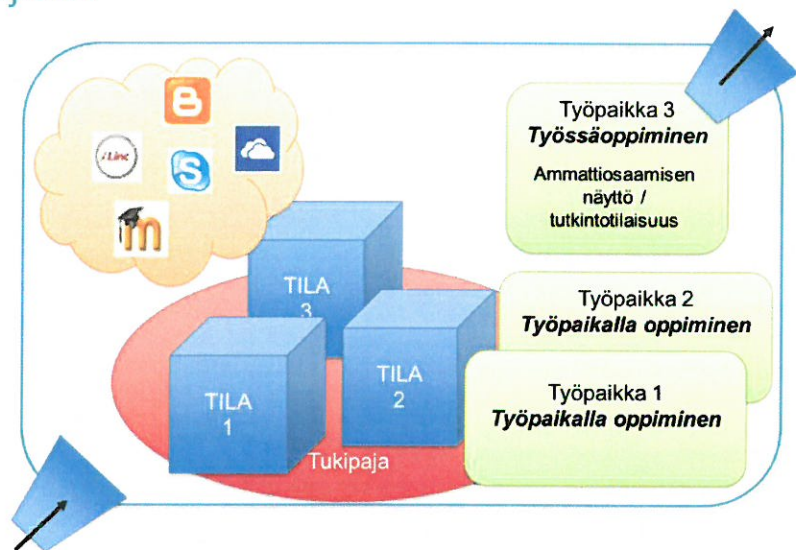
Moduloidusta opetuksesta osaamiskeskuksiin ja oppimiskenttiin

Lappian malli on Ammattiopisto Lappiassa kehitelty malli opetuksen järjestämiseen ja toteuttamiseen.

Lappian mallin mukaan Ammattiopisto Lappia muodostuu ns. osaamiskeskuksista ja oppimiskentistä.

Osaamiskeskus muodostaa yhtenäisen osaamiskeskittymän eri koulutusalojen osaajista.

Oppimiskenttä muodostuu fyysisistä ja virtuaalisista ympäristöistä sekä työpaikoista / yrityksistä. Oppimiskentät ovat aina avoinna ja niihin voi tulla non-stop periaatteella.



Oppimiskentällä hankitaan osaamista kontaktiopetuksessa, verkko-opetuksena, työpaikalla oppien ja työssäoppimalla.

Oppimiskentällä työskennellään yksin, pareittain, ryhmässä, omatoimisesti, ohjattuna ja yhteisöllisesti työskennellen.

Oppimiskentälle voi tulla nuoret ja aikuiset hankkimaan osaamista sekä työelämästä täydentämään sitä.

Näkökulmat:

OPETTAJAN OMA OSAAMINEN

TYÖNANTAJAN EDELLYTTÄMÄ OSAAMINEN

YHTEISKUNTA / KOULUTUS- POLIITTISET VAATEET

TULEVAISUUDEN OPETTAJAN TAVOITEOSAAMINEN

VUOROVAIKUTUSOSAAMINEN

YHTEISKUNNALLINEN VALVEUTUNEISUUS

- työelämä-, kehittämis- ja tulevaisuus osaaminen
- koulutusjärjestelmien ja lainsäädännön tuntemus

OSAAMISPERUSTEINEN PEDAGOGIIKKA

- osaamisperusteinen ohjausosaaminen
- pedagoginen perusosaaminen
- näyttö- ja arviontiosaaminen

Hyödyt:

- tulevaisuuden osaamisvaateiden tiedostaminen
- oman osaamisen tunnistaminen ja kehittäminen

- osaamisen johtamisen ja kehittämisen tukeminen
- osaamiskartoitukset, kehityskeskustelut sekä osaamis- ja koulutussuunnitelmat

- työelämässä ja yhteiskunnassa vaadittavan osaamisen huomioiminen
- osaava opettaja on hyvä työelämäkumppani ja työelämäosaajien luotsaaja
- vinkkejä opettajakoulutukseen

Vastaanottovirkailija Hanna-Marian polku

ENSIASU-1



Yhteiset
tutkinnonosat
(YTO)
Pakolliset
19 osp

Yhteiset
tutkinnonosat
(YTO) Valinnaiset
15 osp

Majoituspalvelut 15
osp

Sokos
työssäoppiminen ja
näyttö

Juomien myynti ja

tarjoilu 20 osp
Nannan
työssäoppiminen ja
näyttö

Opastuspalvelut

20 osp
Turunseutu

Vastaanoton
asiakaspalvelu
15 osp

Sokos
työssäoppiminen
ja näyttö

Asiakaspalvelu
ja myynti
25 osp

Nannan
työssäoppiminen ja
näyttö

Majoitus- ja
ravintomajoituspalveluissa
toimiminen
30 osp

Nannan vain näyttö

Vapaasti valittava
tutkinnonosa 10
osp

Turunseutu

OPINTOVIKOISTA OPINTOPISTEISIIN

— OSAAMINEN RATKAISEE



- Työelämäkäytännöllisyys - Tilauspuusepäntyöt
- Opiskelijalähtöisyys - Omat opintopolut
- Työpaja auki Ma-to 8-15, pe 8-12
- YTOT yhtenä päivänä viikossa
- Opettajien työaika?

Opet vuorottelevat tarpeen mukaan.

Ryhmillä on ryhmänohjaajat, mutta kaikki opettavat ja ohjaavat kaikkia.

PUUALAN PERUSTUTKINTO - TYÖPAJAMALLI

Vanha toimintatapa

Lähiopetusta 26 h/vko (2014-2015)

Koko luokka opiskelee yhtä aikaa samaa tutkinnon osaa.

Työssäoppimassa ollaan koko luokka kerrallaan.

Opiskelun kesto pääsääntöisesti 3 v.

Teoriaa ja kokeita luokkapaikuksena.

Uusi toimintatapa 2015 alkaen

Työpaja auki 32 h/vko

Joustaavat ja yksilölliset oppimispolut. Aito ammatillinen valinnaisuus.

Työpajassa aina menellään useita tutkinnon osia.

Työssäoppimisen ajankohita ja kesto sovitetaan opiskelijan kypsyysden mukaan.

Opiskelun kesto ei ennalta määrätä, kesto 2-3 v.

Teoriaa osin verkko-opintoina. Ei kokeita.

Teoriaosaamisen tarkistusta verkkoitehtävillä ja tarkistuslistoilla. <https://www.osaan.fi/>

HAASTEITA JA KEHITTÄMISTÄ

- Luonnontieteiden ja matematiikan osien parantaminen
- Uudelleen kartoitettava julkisen alan koulutus. Kaikki opettajat koulutettuna.
- Opiskelijat valittavien työpajavaihtelun ja mahdollistaminen.
- Etäkäytännön - materiaali oppimateriaali/oppimateriaali/työn parantaminen. Käytännön osien kehittäminen.
- Työssäoppimassa osien vaihtelun ja kartoituksen mahdollistaminen.

ESIMERKKEJÄ OPISKELIJAN POLUSTA

AMMATILLISET TUTKINNON OSAT 135 OSP

"Peruspolku"



3D-mallinnus

Materiaali- ja valmistusmekaniikka
Asiakaslähtöinen valmistusmallinnus

"Kehittämispolun polku"



3D-mallinnus

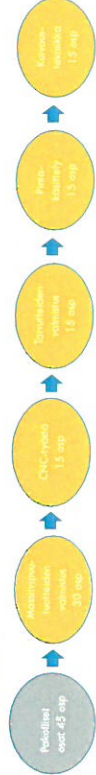
"Rakennuspuusepän polku"



"Prosessipuusepän polku"



"Loppupolku"



"Rakennustarvikemyyjän polku"



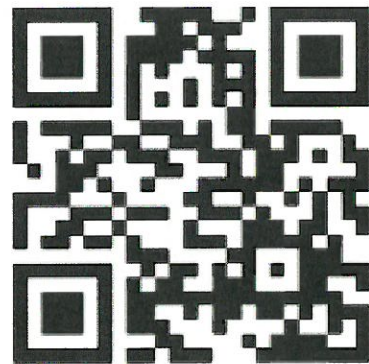


MATIKASTA SOPPAA
-OSAAMISPERUSTEISUUS
JOUSTAVUUS
JA YKSILÖLLISYYS
YHTEISSÄ AINEISSA

Oulun seudun ammattiopiston Haukiputaan yksikön matematiikan opettajien kehittämä **wikisivusto**, jonka avulla tuetaan opiskelijan itseohjautuvuutta ja oppimaan oppimista sekä mahdollistetaan **ajasta ja paikasta riippumaton oppiminen**.

Sivusto on syntynyt **opettajien reflektoinnin tuloksena** ja kehittynyt yhteistyöllä **opetustyön ohessa**. Sivusto on rakennettu ilmaiselle wikialustalle ja sitä voi käyttää **mobiilisti, avoimesti, kirjautumatta ja anonyymisti**.

Sivusto koostuu napakoista **opetusvideoista**, itsetarkistuvista **toistoharjoituksista** ja selkeistä **vihkotehtävistä**. Sivuston sivukartta on rakennettu pakollisen matematiikan keskeisten **arviointikohteiden mukaisesti**.



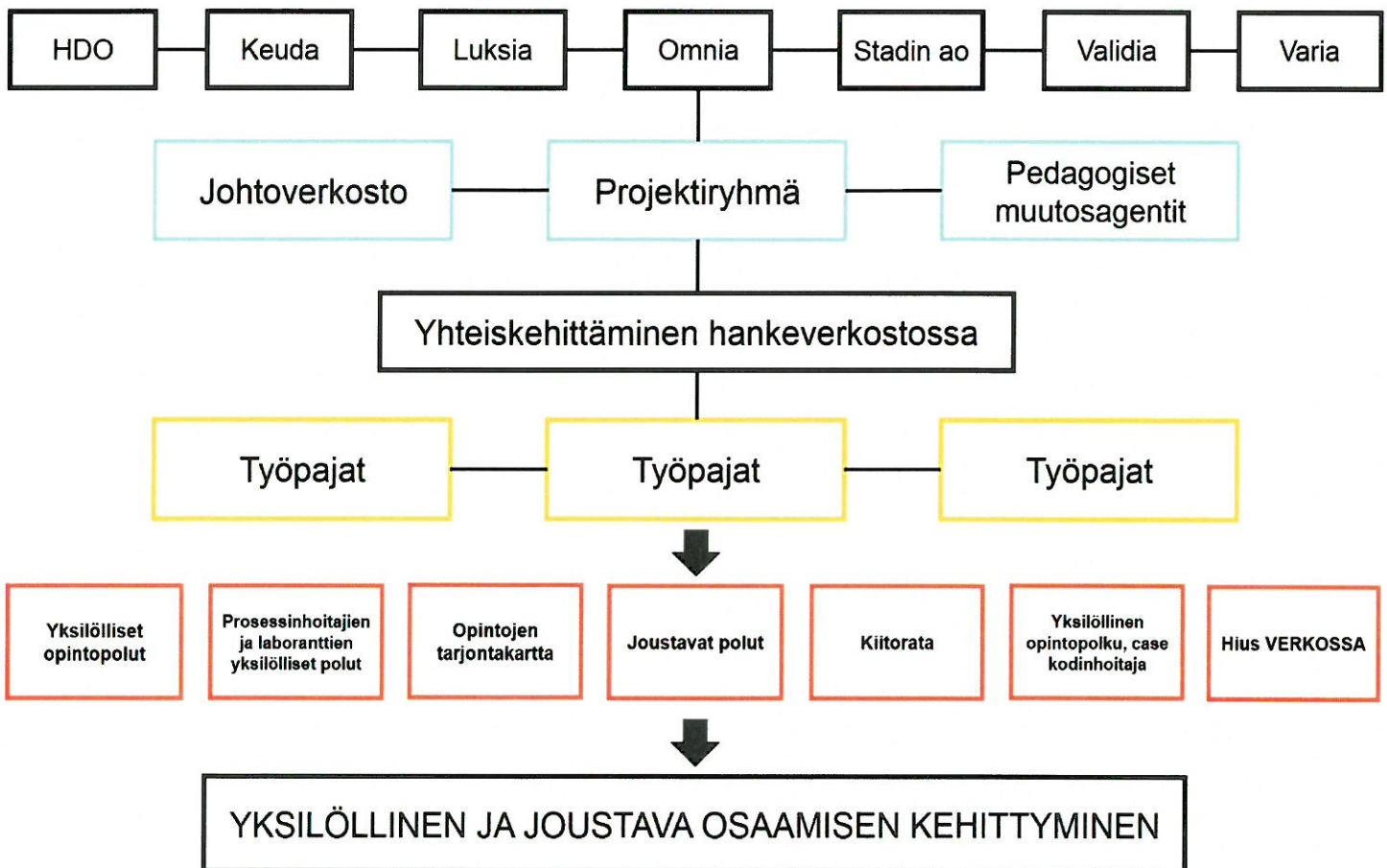


OMNIA

Tee sitä mistä tykkäät

OSAAMISPERUSTEINEN AMMATTIKOULUTUKSEN TOTEUTUS METROPOLIALUEELLA

Metropolialueen seitsemän oppilaitoksen verkosto kehitti yhteisen toimintamallin, jonka avulla luotiin ja toimeenpantiin koulutuksen järjestäjien osaamisperusteiset opetussuunnitelmat.



KYSY LISÄÄ!
 Riitta Vihunen
 Oppimiskeskuksen päällikkö
 Espoon seudun koulutuskuntayhtymä Omnia
 riitta.vihunen@omnia.fi
 046 851 5023