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

Käsikirja

Miten sisällyttää digitaalisia työkaluja valmennuskäytäntöihin ja innostaa valmentajia digitaalisiin mahdollisuuksiin?

ABEDili

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung
VALO valmennus yhdistys
NALA National Adult Literacy Agency Áisíneacht Náisiúnta Litearthachta do Aosaigh
LJUDSKA UNIVERZA ORMOŽ
ABF VUX
PRIVATNA EKONOMSKA I SPORTSKA GIMNAZIJA PESG SPORTSKO UČILIŠTE
ŠKOLA ZA OSNOVNO - IZVODA ZA OCHOBNO OBRAZOVANJE ODRASLIH - OSPASOBRANE ODMLADNIK SOMBOR - CSMBOP

Käsikirjasta

Tämä käsikirja on osa Erasmus+ ”ABEDiLi: Adult Basic Education Digital Literacy” -hanketta.

ABEDiLi-hankkeen tavoitteena oli antaa aikuisten perustaitovalmentajille mahdollisuus laajentaa osaamistaan hyödyllisten digitaalisten työkalujen käyttämisestä sekä perustaitovalmennusta tukevista viitekehyksistä, ja sisällyttää tätä tietoa käytäntöihinsä.

Hankkeen tavoitteena oli myös parantaa luku- ja kirjoitustaidon valmentajien digitaitoja ja antaa heille välineitä digitaalisten taitojen ja varmuuden siirtämiseen oppijoilleen.

Euroopan komission tuki tämän julkaisun tuottamiselle ei merkitse sen sisällön hyväksymistä, sillä se kuvastaa ainoastaan sen kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissio ole vastuussa sen sisältämien tietojen mahdollisesta käytöstä.

Kumppaniorganisaatiot

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung
Valo-Valmennusyhdistys ry
ABF Vux
Adult Education Centre Ormož
NALA National Adult Literacy Agency
PESG
Skola za osnovno obrazovanje odraslih

2022

This work is licensed under a **Creative Commons Attribution-NonCommercial 2.0 Generic (CC BY-NC 2.0) International License**

Sisällysluettelo

Johdanto **1**

Pedagogiset viitekehykset ammattilaisille **3**

Digitaalisen osaamisen viitekehykset **3**

Neljä C:tä 3

Opettajien digitaalisen osaamisen viitekehys 4

Digitaalisen opetuksen ammattikehys 4

Toiminnan suunnittelumallit **4**

SAMR-malli 4

Bloomin digitaalinen taksonomia 4

“The Padagogy Wheel” –malli 5

Aikuiskoulutusta ja perustaitovalmennusta tukevia malleja **5**

NALA: Periaatteet aikuisten hyvään lukutaitotyöhön 5

Toimintamalli: Prosessimalli aikuisten luku-, kirjoitus- ja numerotaidon koulutukseen 6

Voimavaramalli 6

Tunne oppijasi **7**

Pystyt siihen **8**

Sinun digitaalinen kirjastosi: e-Pool **10**

Aloita matkasi e-Poolissa 11

Laajenna työkalupakkiasi 13

Inspiroi toisia ja luo jotakin uutta 14

Kehitä yhteisöäsi: Valmenna valmentajaa **15**

Keskeistä “Valmenna valmetajaa” –ohjelmassa 15

Hio taitojasi ja sovella uusia käytäntöjä 16

Kokeile digitaalisia välineitä erilaisiin tarkoituksiin 17

Tue yhteisösi kehittämistä 17

Oppimisen tulevaisuus: Koulutuksellinen pakohuone **19**

Laita lasit päähän! 19

Pelaa oppijoidesi kanssa 20

Kuinka ottaa DEER käyttöön? 21

Luo uusia maailmoja 22

Kuinka luoda oma pakohuonepelisi 23

Yhteenveto **25**

Kumppaniorganisaatiot **26**

Lähteet **30**

Johdanto

ABEDiLi - “Adult Basic Education Digital Literacy,” oli kansainvälinen Erasmus+ -hanke, jonka tavoitteena oli lisätä digitaalisia taitoja aikuisten perustaitovalmennuksessa vahvistamalla kentällä työskentelevien ammattilaisten osaamista. Tässä käsikirjassa kutsumme ammattilaisia, jotka työskentelevät aikuisten perustaitojen vahvistamisen parissa, perustaitovalmentajiksi. Perustaitovalmentaja saattaa olla opettaja, ohjaaja, valmentaja, tukihenkilö tai kuka tahansa, joka työskentelee aikuisten perustaitojen vahvistamiseksi. Jos tunnistat itsesi tai työyhteisösi, tämä käsikirja on sinulle. Tavoitteenamme on tukea sinua kehittämään digitaalisia taitojasi riippumatta siitä, otatko ensiaskeleita digimaailmaan vai etsitkö keinoja jo olemassa olevien taitojesi hiomiseen.

ABEDiLi koostuu neljästä tuotoksesta, joita kutsumme nimellä “Intellectual Outputs”. Jos otat ensimmäisiä askeleitasi digitaalisten menetelmien ja työvälineiden pariin, etsit uusia keinoja soveltaa oppimaasi työhösi tai pohdit kuinka inspiroida ja tukea kollegojasi uusien menetelmien käyttöönotossa, tämän hankkeen tuotokset sopivat sinulle:

1

e-Pool

Materiaalipankki valikoituja digitaalisia työkaluja, joita voit käyttää perustaitovalmennuksessa, valmennuksen suunnittelussa ja yhteistyön tekemisessä kollegojesi kanssa.

2

“Valmenna valmentajaa” -henkilöstökoulutus-sarja

Kehitä omia ja yhteisösi digitaalisia taitoja entisestään kuusiosaisen henkilöstökoulutussarjan avulla. Kaikki materiaalit, aikataulut ja ohjeet ovat käyttövalmiita ohjelman vetäjälle.

3

Digitaalinen pakohuone (Digital Educational Escape Room DEER)

Olemme kehittäneet kaksi pakohuonetta: yhden kouluttajille ja toisen aikuisille perustaito-oppijoille. Digitaalinen pakohuone on innovatiivinen koulutusmenetelmä, jossa oppimista tuetaan pelillistämisen keinoin. Virtuaalitodellisuus tulee olemaan osa oppimisen tulevaisuutta, joten olemme innoissamme voidessamme jakaa pelimme ja ajatuksemme kanssanne.

4

Käsikirja

Tämän käsikirjan tavoitteena on opastaa sinua digitaalisen tutkimusretken ensimmäisten vaiheiden aikana, tarjota tukea tuotostemme sisällyttämiseksi toimintaasi, sekä innostaa sinua johdattamaan kollegoitasi digitaaliseen maailmaan.

Tässä käsikirjassa jokaista tuotosta käsitellään kolmella tasolla perustuen DigCompEdu oppaaseen (Redecker, 2017): tutkija, soveltaja ja edelläkävijä

- **Tutkija -**taso soveltuu heille, jotka aloittelevat digitaalista matkaansa.
- **Soveltaja -**taso on heille, jotka pyrkivät lisäämään digitaalisia työkaluja ja taitoja toimintaansa.
- **Edelläkävijä** -taso on heille, jotka luovat uusia työkaluja ja toimintamenetelmiä sekä tukevat toisia ammattilaisia kehityksessään.

Kun luet tätä käsikirjaa, ota huomioon, että digitaidoissa käytetään monenlaisia eri taitotasoluokituksia. Aina ei ole mahdollista sijoittaa itseään vain yhteen luokkaan. Lue ja opi omaan tahtiisi. Jos jokin tieto ei ole sinulle juuri nyt merkityksellistä, voit vapaasti ohittaa sen ja jatkaa eteenpäin. Voit palata siihen, kun aika tuntuu oikealta.

Mitä ABEDiLi-hankkeen päätoteuttaja haluaa sanoa lukijoillemme?

Saksan AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung:

“Digitaalinen maailma on tilaisuuksien ympäristö, jossa kaikki on mahdollista. Ole sille avoin, ja ABEDiLi huolehtii kaikesta muusta. Olemme mukanasi ensiaskeleista lähtien digiympäristössä, tuemme sinua tarvittaessa ja näytämme, miten sinusta tulee edelläkävijä.

ABEDiLi tarjoaa sinulle turvallisen ympäristön, jossa voit tutustua digitaalisiin työvälineisiin omassa tahdissasi e-Pool alustaan avulla. Olemme jo arvioineet sopivat työkalut, luokitelleet ne sekä kuvailleet, miten niitä voi käyttää aikuisten perusopetuksessa ja perustaitovalmennuksessa.

Jos koet haasteelliseksi aloittaa valmentamisen digitaalisesti, annamme sinulle tukea kuusiosaisen henkilöstökoulutuksemme "Valmenna Valmentajaa" aikana. Voit hyödyntää henkilöstökoulutukseen kuuluvat itsenäiset tehtävät ja tehdä ne joko yksin tai keskustella niistä muiden valmentajien kanssa.

Digitaalisen matkasi päätteeksi pääset kokemaan immersiivisen oppimisen virtuaalitodellisuudessa. Saat tilaisuuden tutustua digitaaliseen pakohuonepeliimme ”Monsterescape” ja tulet löytämään tiesi analogisen kirjaston käytöstä aina metaverse-valmentajaksi.

Uskalla ottaa ensimmäinen digitaalinen askeleesi!”

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung

Pedagogiset viitekehykset ammattilaisille

Viitekehykset ovat välineitä, joiden avulla perustaitovalmentajat voivat määritellä, suunnitella ja kehittää omia taitojaan, toimintaansa sekä yhteistyötään oppijoiden kanssa. ABEDiLissä käytetään kolmenlaisia kehyksiä ja malleja. Tässä käsikirjassa kuvaamme lyhyesti käytetyt viitekehykset. Voit tutustua viitekehyksiin tarkemmin ”Valmenna valmentajaa” -ohjelmassa, taikka kuvauksissa esitetyiltä verkkosivuilta. Ohjelmissa käytetyt viitekehykset ovat :

- Digitaalisen osaamisen viitekehykset (eng. Digital competency frameworks)
- Toiminnan suunnittelumallit (eng. Instructional design models)
- Aikuiskoulutusta ja perustaitovalmennusta tukevia malleja (eng. Guidelines for basic skill educators)

Digitaalisen osaamisen viitekehykset auttavat sinua määrittelemään digitaaliset taitosi valmentajana, tukemaan oppijoitasi 2000-luvun taitojen vahvistamisessa sekä arvioimaan digitaalista osaamistasi. Opetuksen suunnittelumallit auttavat sinua arvioimaan teknologiaintegraation tasoa työympäristössäsi, helpottamaan digitaalisten työkalujen käyttöä oppimisessa sekä määrittelemään eri sovellusten ohjauskäyttöä. Ohjeet perustaitovalmentajille auttavat sinua sisällyttämään hyvän aikuisten lukutaitotyön periaatteet toimintaasi, kehittämään parempia opetussuunnitelmia ja tukemaan oppijoitasi toteuttamaan omia vahvuuksiaan.

Digitaalisen osaamisen viitekehykset

Kolmea osa-aluetta voidaan käytetään kuvaamaan digitaitoja (Broadband Commission, 2017):

- Perustason digitaidot: digiteknologian saavutettavuus ja käyttö
- Yleiset digitaidot: digiteknologian käyttö mielekkäin ja hyödyllisin tavoin
- “Korkeammat” digitaidot: digiteknologian käyttö voimaannuttavin ja muutosvoimaisin tavoin

Koulutuksellisessa kontekstissa taitotasomalli on viitekehys taitojen ja tiedon kuvaamiseksi ammattilaiselle. Se on kokoelma taitoja, joka yhdessä määrittelee onnistuneen toiminnan ammattilaiskontekstissa. (Redecker, 2017).

Neljä C:tä

21st century skills, eli 2000-luvun oppimistaitojen viitekehys luotiin kasvattajien ja toimialajohtajien toimesta kouluille Yhdysvalloissa. Tällä viitekehyksellä tunnistettiin neljä keskeistä oppimisen ja innovaation taitoa 2000-luvun oppimiselle, jotka tunnetaan ”4C’s” eli neljän ”C:n” mallina. Nämä ovat Critical thinking (suom. kriittinen ajattelu), Communication (suom. kommunikaatio), Collaboration (suom. yhteistyö) ja Creativity (suom. luovuus). Nämä oppimisen ja innovaation taidot nähdään keskeisinä oppijan tulevaisuuteen valmistamiseksi. Neljän C:n soveltaminen opetus– tai valmennussuunnitelmaan tukee oppijoitasi tarpeellisten 2000-luvun taitojen kehittämisessä.

Voit lukea lisää 4C-mallista osoitteessa: http://exploresel.gse.harvard.edu/frameworks/3

Opettajien digitaalisen osaamisen viitekehys

Opettajien digitaalisen osaamisen viitekehys (engl. European Framework for the Digital competence of Educators eli DigCompEdu), kuvaa ammattilaisten digitaalisen osaamisen kokonaisuutta oppijoiden tehtävien kehittämiseksi. Se mahdollistaa sinulle omien vahvuuksiesi sekä heikkouksiesi ymmärtämisen ja arvioimisen kuvaamalla digiosaamisesi kehityksen tasoja ja vaiheita. Ymmärtämällä osaamisalueesi, voit kehittää toimintaasi, sekä hyödyntää paremmin vahvuuksiasi. Tämä puolestaan tukee oppijoidesi kehitystä. Osaaminsen vaiheet nousevat tasosta A1 ”aloittelija” (eng. beginner) tasoon C2 ”pioneeri (eng. pioneer). Malli jakaa digitaalisen osaamisen, kolmeen alueeseen: opettajan ammatillinen osaaminen (eng. educator’s professional competences), opettajan pedagoginen osaaminen (eng. educator’s pedagogic competences) sekä oppijan osaaminen (eng. learner’s competences).

Lue aiheesta lisää englanniksi: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
Lue lisää aiheesta suomeksi: https://www.digipeda.org/opettajan-osaamisen-tunnistaminen.html

Digitaalisen opetuksen ammattikehys

Digitaalisen opetuksen ammattikehys (engl. The Digital Teaching Professional Framework – DTPF) on suunniteltu osaamisviitekehykseksi opetuksen- ja kasvatuksen ammattilaisille jatko- ja täydennyskoulutuksen sektorilla Isossa-Britanniassa. Se tarjoaa sarjan ammatillisia standardeja teknologiaa hyödyntävään oppimiseen (eng. Technology Enhanced Learning, Education and Training Foundation, 2019). Viitekehys asettaa kolme osaamistasoa, jotka on adaptoitu DigCompEdu viitekehyksestä: Tutkiminen, omaksuminen ja johtaminen .

Saatavissa on kolme DTPF koulutusmoduulia: https://www.et-foundation.co.uk/professional-development/edtech-support/

Toiminnan suunnittelumallit

Toiminnan suunnittelumallit tarjoavat valmentajille välineitä digitaalisten työkalujen sisällyttämiseksi työhönsä. Nämä mallit tarjoavat suuntaviivoja soveltuvien valmennusstrategioiden organisoimiseksi, jotta toiminnan tavoitteet voidaan saavuttaa teknologia-avusteisesti. Mallit auttavat luomaan ohjauskokemuksia helpottaakseen mahdollisimman tehokasta oppimista teknologian kautta.

SAMR-malli

SAMR-malli kategorisoi neljä astetta teknologian integroimiselle. SAMR on lyhennös mallin tasojen englannin kielisten tasojen nimistä. Tasot ovat: Korvaaminen (eng. Substitution), Lisääminen (eng. Augmentation), Muuntaminen (eng. Modification) ja Uudelleen määrittely (eng. Redefinition). Se on viitekehys, joka osoittaa, kuinka digiteknologian kautta voidaan muuntaa opetus- ja ohjaustilanteita. SAMR-malli on erityisesti tehokas työkalu perustaitovalmentajille heidän pohtiessaan, kuinka hyödyntää digiteknologiaa toiminnassaan (Jisc, 2020).

Voit oppia lisää SAMR-mallista:: https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model

Bloomin digitaalinen taksonomia

Bloomin Digitaalinen taknonomia on uudistettu versio Bloomin taksonomiasta. Tässä mallissa tieto on pohja kuudelle kognitiiviselle prosessille: muistaminen, ymmärtäminen, soveltaminen, analysoiminen, arvioiminen ja luominen (eng. remember, understand, apply, analyse, evaluate, ja

create). Uudistettu versio pitää sisässään edellä mainitut kategoriat, ulottaen ne digitaaliseen ympäristöön. Se on Bloomin järjestelmän evoluutio, jossa kuuteen kognitiiviseen tasoon liittyvät toiminnot ja tulokset siirtyvät nyt paperilta ja liitutaululta digitaaliseen muotoon. Jokaiseen tasoon liitetyt verbit heijastelevat nyt digitaalisen ympäristön tapahtumia. Se auttaa valmentajia näkemään, miten teknologiaa ja digitaalisia välineitä voidaan käyttää opiskelijoiden oppimiskokemusten ja -tavoitteiden edistämiseen. Tasoja kuvaavat verbit ovat hyödyksi ohjaukset suunnittelussa, arviointien luonnissa sekä pohdintaan ja moniuloitteisuuteen perustuvien oppimiskokemusten yleisessä kehittelyssä.

Lisää Bloomin digitaalisesta taksonomiasta:
https://www.researchgate.net/publication/228381038_Bloom%27s_Digital_Taxonomy

"The Padagogy Wheel" -malli

SAMR-mallin ja Bloomin digitaalisen taksonomian integraatio voidaan havaita "The Padagogy Wheel" -mallin kautta. Se kehitettiin edesauttamaan kasvatustoimijoiden pohdintaa siitä, kuinka he käyttävät mobiilisovelluksia työssä. Mallin perusperiaatteen mukaan pedagogian tulisi määritellä applikaatioiden oppimista tukeva käyttö. Mallia suositellaan käytettäväksi sisällön suunnittelussa ja kehittämisessä, oppimistavoitteita kirjatessa sekä oppijakeskeisiä aktiviteetteja suunniteltaessa. Mallissa on viisi sektoria, jotka yhdistävät eri viitekehykset yhdeksi.

Voit oppia lisää "Padagogy wheel" mallista ja tarkistaa viimeisimmän version:
https://www.teachthought.com/technology/the-padagogy-wheel/

Aikuiskoulutusta ja perustaitovalmennusta tukevia malleja

Tämän hankkeen tavoitteena on tukea perustaitovalmentajia teknologian sisällyttämisessä toimintaansa. National Adult Literacy Agency (NALA) on erikoistunut Irlannissa aikuisten luku- ja kirjoitustaidon tarpeisiin vastaamiseen yli 40 vuoden ajan. NALA:n lukutaitojulkaisut ja -tutkimus tarjoavat ammatillisia ohjeita ja opetussuunnitelmien kehittämismalleja, jotka tuodaan "Valmenna valmentaja" -ohjelmaan. Ohjelman moduuleihin on sisällytetty kolme mallia tätä tarkoitusta varten.

NALA: Periaatteet aikuisten hyvään lukutaitotyöhön

Toimintamallissa esitetään viisi periaatetta, jotka korostavat oppijakeskeistä lähestymistä aikuisten lukutaitotyöhön, kannustavat yhteistyöhön sekä kehittävään ja osallistavaan suhtautumiseen opetussuunnitelmaa kohtaan. Oppijoiden tiedot, taidot ja elämäntilanne nähdään elintärkeinä osatekijöinä toimivan aikuisten lukutaitotyön järjestämiselle ja toteuttamiselle. Periaatteiden pohjana ovat inklusiivisuutta, luottamusta ja luottamuksellisuutta korostavat arvot.

Voit oppia lisää aikuisten lukutaitotyön periaatteista:
https://www.nala.ie/publications/nala-guidelines-for-good-adult-literacy-work/

Toimintamalli: Prosessimalli aikuisten luku-, kirjoitus– ja laskutaidon koulutukseen

Tämä toimintamalli kuvaa koulutuksen toimintamalliprosessia. Sen mukaan opetussuunnitelman suunnittelu on osallistava prosessi, jonka toteuttavat oppimiskumppanit, eli perustaitovalmentajat, oppijat, johtajat ja koulutuskeskukset. Viitekehys ei valmista opetussuunnitelmaa, vaan korostaa, että valmentajan olisi luotava se oppijoilleen sopivaksi. Painopisteenä on, että oppimiskumppanit työskentelevät yhdessä päättääkseen ”kuinka ja milloin oppia” (NALA, 20019). Mallin mukaan oppijakeskeinen lähestymistapa opetussuunnitelmien kehittämiseen on perusta hyvälle luku- ja numerotaitotyölle.

Voit oppia lisää toimintamallista:
https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/

Voimavaramalli

Voimavaramallin (eng. The Wealth Model) mukainen lähestymistapa koulutukseen (NALA, 2018) pyrkii auttamaan oppijoita tunnistamaan omat tietonsa ja vahvuutensa. Malli edistää ennakkoluulotonta lähestymistapaa ja korostaa, että aikuisoppijoilla on runsaasti erilaisia vahvuuksia, oppimistyylejä, kokemuksia ja taitoja, ja että he tuovat nämä erilaiset kokemukset ja vahvuudet oppimiskokemukseen. Nämä kokemukset ja vahvuudet muodostavat voimavaran, hyvän lähtökohdan uusien haasteiden kohtaamiselle (NALA, 2012).

Lisätietoa voimavaramallista:
https://www.nala.ie/publications/the-wealth-model-in-adult-literacy-transformative-learning-in-action/

Tunne oppijasi

Digitaalinen lukutaito merkitsee taitoja, jotka liittyvät digitaalisessa maailmassa toimimiseen ja teknologian käyttämiseen. Taitojen käyttäjät voivat löytää, arvioida, järjestää, luoda ja välittää tietoa, sekä kehittää digitaalista kansalaisuuttaan ja teknologian vastuullista käyttöä. On hyvä olla tietoinen siitä, että oppijoillasi saattaa olla erilaisia digitaitojen tasoja. On mahdollista, että oppijoilla, joilla saattaa olla kehittyneet digitaidot joidenkin sovelluksien käytössä, voi olla vain vähän tai ei lainkaan taitoja joidenkin toisten digitaalisten toimintojen, ohjelmien ja asiointikanavien kanssa. Toisaalta muuten heikon lukutaidon oppijoilla saattaa olla hyvät digitaaliset taidot tiettyjen välineiden osalta. Perustaitovalmentajana sinun ei kannata olettaa digitaalisten taitojen tasoa henkilön muiden taitojen perusteella.

Kun olet tietoinen oppijan ominaisuuksista, voit laatia suunnitelmasi opetus- ja ohjaustilanteisiin heidän tarpeidensa ja oppimistavoitteidensa mukaan. Hyvässä valmennuksessa kaikki pysyvät mukana. Kun tunnet oppijasi, pystyt asettamaan heidän kanssaan lyhyen aikavälin tavoitteita, joilla on myönteinen vaikutus oppijoiden arkeen. On tärkeää ymmärtää, mitkä taidot ja tiedot ovat oppijoiden mielestä tärkeitä. Lyhyen aikavälin tavoitteiden löytäminen pitää yllä motivaatiota oppimisessa, kun osallistuja näkee edistymisen ja uusien taitojen hankkimisen edut.

Ihmiset, joilla on alhainen perustaitotaso, ovat riippuvaisempia muiden avusta. Oppimalla perustaitoja, kuten digitaitoja, oppijat pystyvät toimimaan yhteiskunnassa itsenäisemmin. On tärkeää tunnistaa, että digitaalinen oppiminen on haastavammin saatavilla heikommassa sosiaalisessa ja taloudellisessa asemassa oleville henkilöille. Tästä syystä perustaitovalmentajan tulisi mielestämme huolehtia toiminnan ja valmennuksen saavutettavuudesta. Kun tunnet oppijasi, pystyt paremmin turvaamaan oppimisen saavutettavuuden.

Kun mahdollisuutta keskusteluun ja oppijoiden tuntemusta korostetaan ohjaustilanteissa, kannattaa myös varautua siihen, että oppijat esittävät lisäkysymyksiä tai kyseenalaistavat jonkin asian. On myös tärkeää huomata, että monilla oppijoilla on vahva motivaatio oppia, sisäinen uteliaisuus ja oppimisen ilo. Heille oppiminen on elämäntapa, ja he haluavat pysyä mukana digitaalisessa kehityksessä sekä vahvistaa digitaitojaan.

- **Tutustu oppijoihin: Kommunikoi. Kuuntele ja kysy kysymyksiä. Arvioi heidän taitotasonsa. Älä tee oletuksia.**
- **Aseta oppimistavoitteet yhdessä oppijoiden kanssa. Selvitä, mikä on heille tärkeää ja motivoivaa. Aseta lyhyen aikavälin tavoitteet.**
- **Räätälöi valmennussuunnitelma, joka sisältää oppijoille hyödyllisten digitaitojen kehittämistä. Varmista, että tiedot ja työkalut ovat oppijoiden saatavilla.**
- **Nauti oppimisen ilosta yhdessä oppijoiden kanssa.**

Pystyt siihen

Digitaalinen maailma on tilaisuuksien ympäristö, jossa kaikki on mahdollista. Joskus teknologian käyttö voi kuitenkin olla todella haastavaa. ABEDiLi projekti on luotu tukemaan sinua ottaessasi ensimmäisiä askeleita teknologian liittämiseksi työhösi.

Digitaitojen kehittäminen on tavallisesti elinikäinen prosessi, erityisesti jatkuvasti kehittyvän digimaailman kontekstissa. Ole tietoinen uusien teknologioiden hyödyistä sekä omassa valmennustyössäsi että oppijoidesi elämässä.

Tukea etsimässä

Voit saada tukea omasta yhteisöstäsi. Voi olla hyödyllistä ottaa asia esille kollegan kanssa, joka on perehtynyt digitaaliseen lukutaitoon ja joka voi käyttää aikaa uusien tekniikoiden käyttöönotossa neuvomiseen. Jos sinulla on ystäviä tai kollegoita, jotka osaavat jo käyttää teknologiaa, suosittelemme, että käännyt heidän puoleensa. Monet ihmiset jakavat mielellään tietojaan ja taitojaan.

Myös digitaalisia alustoja voi käyttää tuen löytämiseen. Voit etsiä verkkofoorumeita ja tutustua verkossa oleviin oppaisiin ja toimintamalleihin. Kysy kysymyksiä ja etsi ratkaisuja. Monet ihmiset jakavat mielellään tietonsa ja taitonsa kanssasi, jos vain pyydät. Suosittelemme etsimään tukea omasta yhteisöstäsi tai digitaalisilta alustoilta. Yritä etsiä uusien digitaalisen maailman ja teknologian hyötyjä. Miten ne voivat vaikuttaa suoraan sinun tai oppijoidesi elämään?

Älä pelkää tehdä virheitä. Usein opimme jotain tekemällä; älä pelkää kokeilla uusia asioita vain siksi, että on olemassa mahdollisuus epäonnistua.

Kun suunnittelet perustaitovalmennusta, on hyvä pohtia varasuunnitelma siltä varalta, että tekniikka ei toimi. Niin sanottu ”suunnitelma B” voi lisätä turvallisuudentunnettasi, kun otat käyttöön digitaalisia työkaluja. Joskus digitaaliset välineet ja resurssit eivät toimi syistä, jotka eivät liity sinun toimintaasi tai taitoihisi. Varaudu takaiskuihin, hengitä syvään ja yritä uudelleen. Jos jokin digitaalinen työkalu ei toimi haluamallasi tavalla ensimmäisellä kerralla, sinulla on varasuunnitelma.

Muista aina, että olet riittävä. Meillä kaikilla on vahvuutemme ja osa-alueita, joita haluamme kehittää. Kun oppijamme pyrkivät kehittämään itseään ja elämäänsä, niin mekin pyrimme. Kukaan ei ole vaatinut täydellistä valmentajaa. Luota itseesi ja olemassa oleviin taitoihisi. Opit ja kehityt matkan varrella. Auttaaksemme sinua parantamaan oppimisprosessiasi olemme keränneet tämän hankkeen aikana useita työkaluja ja henkilöstökoulutussarjan digiosaamisen kehittämiseksi.

e-Pool on monipuolinen digitaalinen kirjasto, johon olemme huolella valinneet suuren määrän erilaisia digitaalisia työkaluja käytettäväksi. ”Valmenna valmentajaa” on kuuden verkkokoulutuskerran ja itseohjautuvien oppimistehtävien sarja, jonka tavoitteena on vahvistaa digitaitojasi perustaitovalmentajana. Digitaalinen koulutuksellinen pakohuone (DEER engl. ”Digital Educational Escape Room”) auttaa sinua ja oppijoitasi parantamaan digitaalisia taitojasi hauskalla ja vuorovaikutteisella tavalla. Kun aloitat matkasi digitaaliseen maailmaan, ota vastaan uusia kokemuksia, kysele paljon, tee virheitä, kokeile uusia työkaluja e-Poolista, osallistu ”Valmenna valmentajaa” -ohjelmaan ja koe pakohuoneemme 3D- ja virtuaalitodellisuudessa. Mikä tärkeintä: luota kykyysi oppia ja sopeutua uusiin tilanteisiin.

Mitä haluaisitte sanoa digitaaliselle aloittelijalle?

Ruotsin kumppaniorganisaatio ABF Vuxenutbildning:

“Paras vinkki on olla häkeltymättä. Tutustu uusiin työkaluihin askel askeleelta. On hyvä ottaa käyttöön yksi uusi työkalu kerrallaan - älä ajattele, että sinun on muutettava kaikkia toimintatapojasi kerralla.

Uusien työkalujen opettelu vaatii jonkin verran vaivaa, kuten kaikki oppiminen, ja tapojen muuttaminen voi tuntua vaikealta. Loppujen lopuksi kannattaa yrittää ja muistaa, että uusien digitaalisten resurssien käytön tarkoitus on tehdä asioista helpompia, sujuvampia ja vuorovaikutteisempia – ei stressaavia.”

Miten digitaalisten taitojen parantaminen hyödyttää valmentajia ja oppijoita?

Serbian kumppaniorganisaatio Škola za osnovno obrazovanje odraslih Sombor:

“Digitaaliset innovaatiot voivat joskus tuntua kehittyvän uuvuttavan nopealla tahdilla. Jokainen taitojen kehittämiselle omistettu hetki takaa kuitenkin valtavat hyödyt jo hieman pidemmällä aikavälillä. Digitaalisuuden lisääntyminen koulutuksessa ja valmennuksessa on väistämätöntä, mutta sitä ei kannata pelätä: se voi vain parantaa osallistujien välistä viestintää, tehdä sisällöstä helpommin lähestyttävää ja visuaalisesti houkuttelevampaa sekä valmistaa heitä samaan muutosprosessiin koulun tai aikuiskoulutusorganisaation ulkopuolisessa maailmassa.

Valmennustilanteissa opittuja välineitä ja oppitunteja sekä hankittuja taitoja voidaan soveltaa välittömästi jokapäiväisessä elämässä. Useimmat vasta-alkajat huomaavat nopeasti, että hyvin pienellä vaivalla ja lyhyessä ajassa tämä todella säästää vaivaa ja aikaa jokapäiväisissä toiminnoissa, kuten ostoksilla käymisessä, pankkiasioissa, viestinnässä ja viihteessä.”

Sinun digitaalinen kirjastosi: e-Pool

Tämä kappale esittelee monimuotoisen ja helppokäyttöisen digitaalisen kirjaston. e-Pool tarjoaa perustaitovalmentajille mahdollisuuden tutustua huolellisesti valittuihin ja monipuolisiin digitaalisiin sovelluksiin ja työkaluihin, joita on mahdollista sisällyttää heidän päivittäiseen toimintaansa. Näiden resurssien hyödyntäminen tukee oppimista, tekee aikuisten perusopetuksesta monipuolisempaa ja sitouttaa oppijat.

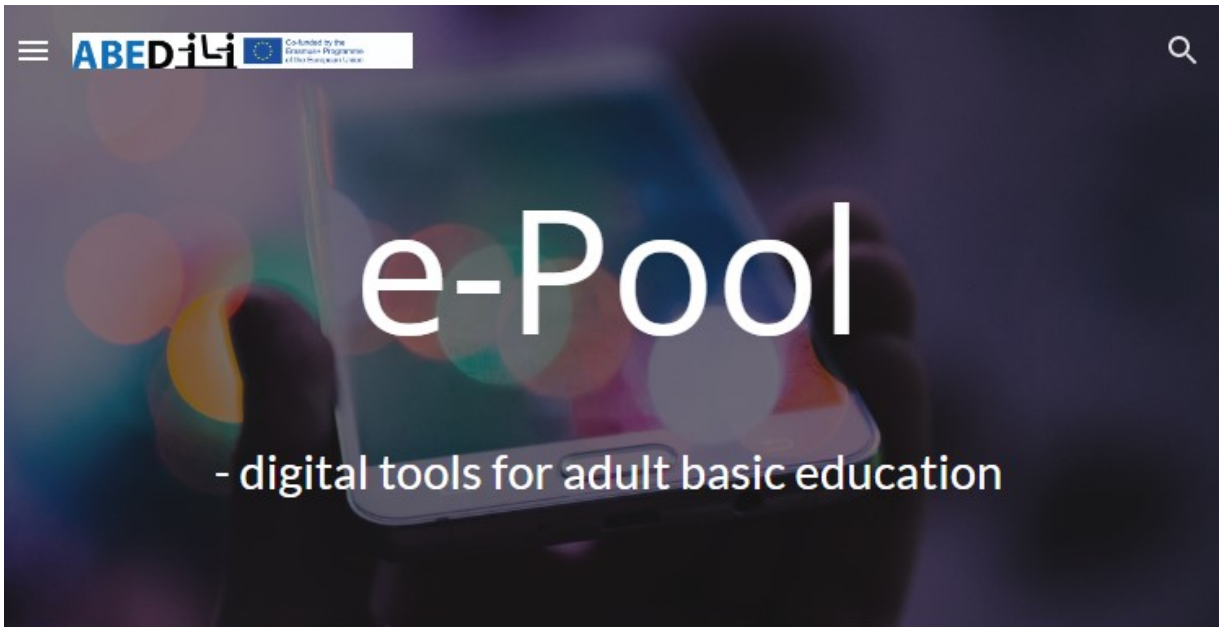
e-Pool on avoin opetusresurssi (engl.: Open Educational Resource, OER), joka sisältää kokoelman digitaalisia työkaluja, joita valmentajat voivat käyttää päivittäisessä valmennus- ja ohjaustoiminnassaan. Kukin resurssi on kuvattu ja luokiteltu tarkoituksenmukaisella tavalla, jotta valmentaja voi helposti löytää oman toimintansa kannalta hyödylliset resurssit.

e-Poolin avulla säästät energiaa ja aikaa, kun voit selata kirjastoa ja valita omiin tarpeisiisi ja kuhunkin tilanteeseen sopivimmat työkalut.

e-Pool on saatavilla suomeksi tässä osoitteessa: https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-fi/

e-Pool on saatavilla ruotsiksi tässä osoitteessa: https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-sv

e-Pool on saatavilla englanniksi tässä osoitteessa: https://sites.google.com/view/e-pool/home



e-Pool:in etusivu

Aloita matkasi e-Poolissa

e-Pool on erityisen hyödyllinen aloittelijoille – he löytävät helposti hyödyllisiä työkaluja ja voivat aloittaa työkalujen tutkimisen ja hyödyntämisen heti. e-Poolin verkkosivusto on myös erittäin helppokäyttöinen. e-Pool kattaa tarvittavat digitaaliset perusasiat, jotka avaavat digitaalisille tulokkaille ovia valmennus- tai oppimisprosessin sekä omien digitaalisten perustaitojen parantamisen suhteen.

Pääset alkuun selaamalla kirjaston kolmea pääkategoriaa:

- **Suositellut työkalut**
- **Työkaluja valmentajille**
- **Työkaluja oppijoille**

Tutustu "Suositellut työkalut" -osioon ja aloita sieltä! Tämä kategoria sisältää 10-15 valittua työkalua, joiden avulla pääset alkuun.

Perustaitovalmentajien työkalut on lisäksi jaettu tarkempiin kategorioihin:

Digitaalisen sisällön luominen	Arviointi
Lukeminen ja kirjoittaminen	Käännöstyökaluja
Kokous- ja konferenssityökalut	Kurssien organisointi
Ideoiden jakaminen	Virtuaalitodellisuusalustoja

Kaikki e-Poolin materiaalit ja työkalut ovat laatutarkastettuja. Jokaisesta työkalusta on lyhyt ja selkeä kuvaus, jotta tärkeimmät toiminnot hahmottuvat heti. Sivusto on saatavilla eri kielillä, vaikka suurin osa työkaluista on englanninkielisiä. Jotkin digitaalisista työkaluista ovat jopa maakohtaisia.

Miten käytätte e-Pool-alustaa toiminnassanne?

Slovenian kumppaniorganisaatio Ljudska univerza Ormož:

“Käytämme ainakin jonkin verran digitaalista mediaa kaikilla tunneillamme. Sovitamme sisällön oppijoiden digitaalisen osaamisen tasolle. Digitaalinen oppiminen on mielestämme usein paljon vuorovaikutteisempaa luento-opetukseen verrattuna. Käytämme digitaalitekniikkaa oppijoiden kanssa, uutta tietosisältöä opeteltaessa, esityksissä ja diaesityksissä, video- ja audiosisällön jakamisessa sekä oppijoiden palautteen keräämisessä. Pandemian aikana jotkut oppijat, joilla oli vähemmän digitaalista osaamista, kokivat verkko-opiskelun aluksi vaikeaksi, mutta kouluttajiemme avulla he pystyivät nostamaan teknologian käytön nopeasti sellaiselle tasolle, että verkkokursseille osallistuminen ei tuottanut heille ylimääräisiä haasteita.

LJUDSKA UNIVERZA ORMOŽ

Digitaalisten välineiden lisääminen ohjaustoimeen tukee myös oppijoiden digitaalisten taitojen kehittymistä. Peruslukutaidon osalta näitä kykyjä on mahdollista harjoitella myös digitaalisten välineiden avulla. Työkalut, kuten syventävä lukuohjelma tai käännössovellukset, tarjoavat oppijoille mahdollisuuden kuulla kieltä pelkän kirjoittamisen ja lukemisen lisäksi. Tämä tuo oppimiseen uuden ulottuvuuden.

e-Poolissa on myös työkaluja, joita voidaan käyttää suoraan oppijoiden kanssa. Se sisältää hyviä esimerkkejä sovelluksista, joiden käyttäminen voi tukea yhteiskuntaan osallistumista, verkkoviestinnän taitojen kehittämistä, tietoa sosiaalisen median turvallisesta käytöstä, sähköpostin sekä tapaamisten varaamisen käytäntöjä, vain muutamia mainitaksemme. Oppijoiden kanssa käytettävät työkalut ovat hyödyllisiä myös valmentajille, koska niihin tutustumalla valmentaja voi ymmärtää oppijoiden tarpeita paremmin.

Ota harppaus, ole rohkea ja aloita uusien työkalujen käyttö!”

Laajenna työkalupakkiasi

Kun olet selannut e-Poolin kategoriat läpi, voit miettiä, mitkä työkalut ovat sinulle jo tuttuja ja mitkä uusia. Tutustu syvällisemmin tuttuihin työkaluihin ja huomioi, onko niissä uusia ominaisuuksia, joita et ole pannut merkille, kuten syventävä lukuohjelma OneNotessa tai Word:issä. Entä oletko kokeillut nauhoittaa ja jakaa perustaitovalmennustuokioita hyödyntämällä digitaalisia työkaluja (esim. Screencast-O-Matic) tai tehdä animaatioita (esim. Powtoon)?

Tarkkaile, kuinka oppituntien valmistelu muuttuu, jos käytät joitakin tähän suunniteltuja työkaluja. Tutustu luokkiin "Digitaalisen sisällön luominen" ja "Kurssien järjestäminen" nähdäksesi, mitä elementtejä voisit lisätä ohjauskertoihisi ja miten voit tehdä tunneista interaktiivisempia näiden lisäyksien avulla.

Oppijan näkökulmasta kielenoppimista tukevat digitaaliset välineet ovat hyödyllisiä silloinkin, kun valmentajat eivät ole paikalla (esimerkiksi sanelu- ja käännöstyökalut). Toinen mahdollisuus itsenäisessä opiskelussa on jakaa nauhoitettuja valmennustuokioita, joita oppijat voivat toistaa niin monta kertaa kuin haluavat.

Miten käytätte e-Pool alustaa toiminnassanne?

Kroatian kumppaniorganisaatio PESG:

“Käytämme digitaalista mediaa, kuten esityksiä, videoita, musiikkia ja videoesityksiä. Kaikki tunnit lähetetään suoratoistona niille oppijoille, jotka eivät voi osallistua kasvokkain.

Seuraavassa on joitakin esimerkkejä strategioista ja ideoista, joiden avulla voit hyödyntää luokkahuoneteknologiaa parhaalla mahdollisella tavalla:

- Järjestämme säännöllisesti koulutustilaisuuksia teknologian käytöstä ja vastaamme kaikkiin kysymyksiin oppijoiden ja opettajien hyödyksi – tyhmiä kysymyksiä ei ole.
- Meille on tärkeää kuunnella, mitä oppijat jo tietävät teknologiasta, ja kysyä heiltä vinkkejä. Joskus he opettavat meille jotain uutta!
- Käytämme digitaalisia työkaluja, kuten sovelluksia, viestisovelluksia tai sosiaalisen median ryhmiä, pitämään oppijat ajan tasalla luokkatoiminnoista ja tulevista tehtävistä.
- Asetamme aktiiviset digitaaliset toiminnot, kuten verkko-oppimispelit tai interaktiiviset oppitunnit, etusijalle passiivisiin toimintoihin, kuten videoiden katseluun nähden.”

Inspiroi toisia ja luo jotakin uutta

e-Poolissa on niin paljon hyödyllisiä työkaluja, että jokaiselle löytyy jotakin uutta, vaikka olisitkin jo digitaalinen edelläkävijä. Monet työkalut ovat edistyneempiä ja saatat myös löytää joitakin työkaluja, jotka tunnet jo, mutta joita et ole vielä soveltanut aikuiskoulutuksen kontekstissa.

Ehkä löydät työkaluja, joita voit käyttää toimiessasi kollegoiden kanssa ja tehdessäsi yhteistyötä yli organisaatiorajojen. Kun tutustut työkaluihin, voit päättää, tarvitsetko sanapilveä, yhteistoiminnallista valkotaulua, ruudukkoja vai karttoja, jotta saat kustakin ominaisuudesta eniten irti joka tilanteessa. Tutustu kategoriaan "Ideoiden jakaminen" ja perehdy työkalujen mahdollisuuksiin.

On aina hyödyllistä tutustua uusiin digitaalisiin välineisiin, jotka voivat auttaa parantamaan valmennus- ja oppimisprosessia. Oletko käyttänyt pelillistämistä valmennuksessasi? Oletko käyttänyt virtuaalitodellisuutta valmennus- ja oppimisalustana? Oletko jo tehnyt animaatioita ja luonut interaktiivisia videoita oppijoiden tukemiseksi? Näihin tarkoituksiin hyödyllisiä työkaluja löytyy kategorioista "Digitaalisen sisällön luominen" ja "Virtuaalitodellisuusalustoja”.

Digitaaliset edelläkävijät voivat hioa taitojaan siinä, miten he saavat muut ihmiset käyttämään digitaalisia taitoja entistä paremmin. Näin he kertaavat, arvioivat uudelleen ja vahvistavat tietämystään itse aiheeseen liittyen. On myös tärkeää huomata, kuinka miten digitaalisten työkalujen käyttö ja digitaitojen parantaminen vaikuttavat myönteisesti oppijoiden mahdollisuuteen kasvattaa aktiivista osallisuuttaan yhteiskunnassa ja tukea heidän itsenäisyyttään sekä toimijuuttaan.

Voit lähestyä uusien työkalujen sisällyttämistä toimintaan järjestelmällisesti esimerkiksi ruotsalaisen kurssisuunnitelman mukaisesti, jossa oppijan tulee:

- Käyttää digitaalisia työkaluja kommunikoidakseen muiden kanssa
- Käyttää digitaalisia työkaluja ja hyödyntää intranetiä turvallisella tavalla
- Ratkaista ongelmia digitaalisia välineitä hyödyntäen.

- **Pidä mielessäsi oppijoidesi tarpeet ja tavoitteet.**
- **Käytä oppijoiden tietotasoon sopivia digitaalisia työkaluja, ole kärsivällinen ja rohkaiseva, kun olet tekemisissä sellaisten oppijoiden kanssa, joilla on heikot digitaaliset perustaidot, sillä heidän taitonsa kehittyvät ajan mittaan – älä ylikuormita heitä käyttämällä liikaa digitaalista mediaa.**
- **e-Pool-verkkosivustolla on myös mahdollisuus ehdottaa uutta digitaalista työkalua, joka voisi olla hyödyllinen muille. Tämä vaihtoehto antaa meille mahdollisuuden laajentua sekä tarjota tulevaisuudessa entistä monipuolisempaa valikoimaa digitaalisia työkaluja.**

Kehitä yhteisöäsi: Valmenna valmentajaa

Tuntuuko sinusta, että voisit jäsennellysti hioa digitaalisia taitojasi yhdessä kollegojesi kanssa? ”Valmenna valmentajaa” -henkilöstökoulutus on kuuden pienimuotoisen verkkokoulutuksen ja itseohjautuvien oppimistehtävien sarja, joiden tavoitteena on vahvistaa perustaitovalmentajien valmiuksia ottaa teknologiaa ja digitaalisia työkaluja osaksi valmennustoimintaa.

“Valmenna valmentajaa” -ohjelman avulla voit kehittää ammattitaitoasi digitaitojen saralla ja tukea kollegoitasi heidän oppimismatkallansa. Tuloksena pystyt käyttämään monipuolisemmin digitaalisia työkaluja jokapäiväisessä perustaitovalmennuksessasi, sitouttamaan oppijat ja tukemaan heidän oppimistaan digitaalisen median sisällyttämisen avulla.

Kukin kuudesta moduulista on tiivis yhden tunnin mittainen paketti, joka sisältää sekä teoriaa että käytäntöä. Kullakin moduulilla on oma teemansa. Suosituksena on, että yksi moduuli käsitellään viikossa, jolloin koko ohjelma kestää kuusi viikkoa. Voit kuitenkin muokata sitä organisaatiosi tarpeiden mukaan.

Kaikkia moduuleja varten on saatavilla kattava materiaalipaketti, joka sisältää aikataulusuunnitelmat, tiivistelmiä, esityksiä ja asiakirjoja, joissa on hyödyllistä tietoa moduuleista. Kuka tahansa ammattilainen, joka on perehtynyt materiaaliin, voi ohjata sisällön. Näin on mahdollista aloittaa oppimismatka yhdessä kollegoiden kanssa helpolla ja saavutettavalla tavalla.

Keskeistä “Valmenna valmetajaa” -ohjelmassa

Kukin moduuli koostuu ennen kurssia sähköpostitse lähetetyistä ennakkotehtävistä, ohjaajan pitämästä varsinaisesta koulutuskerrasta ja sen lopussa annettavista itsenäisistä harjoituksista. ”Valmenna valmentajaa” -kurssille osallistuminen tunnustetaan digitaalisella osallistumistodistuksella. Kaikki materiaalit löytyvät ABEDiLi-verkkosivustolta.

Koulutuksessa mukana olevilla perustaitovalmentajilla odotetaan olevan digitaaliset perustaidot, jotka luovat perustan esiteltäville digitaalisille viitekehyksille. Ryhmäkoolle ei ole tiukkoja rajoituksia, mutta sisältöä ja aikataulua on testattu 6-12 osallistujan kanssa, joka on palautteen perusteella toiminut erinomaisesti. Ohjelma voidaan toteuttaa verkossa, kasvokkain tai hybridimallisena.

Koulutuksen teoreettisena perustana on joukko digitaalisia viitekehyksiä ja aikuisten hyvän lukutaidon toimintamalleja, joiden tarkoituksena on parantaa valmentajan digitaalista osaamista ja sisällyttää digitaalinen media tehokkaasti valmennusohjelmaan. Nämä viitekehykset on sisällytetty kuuteen moduuliin. Johdanto “Valmenna valmentajaa” -ohjelman viitekehyksiin –oppaassa kuvataan lyhyesti jokainen ohjelmassa käytetty viitekehys.

Henkilöstökoulutuksen kehittämistä edelsi kartoitus, jossa selvitettiin mitä perustaitovalmentajat toivovat ja tarvitsevat koulutukselta, jonka tavoitteena on tukea digitaalisuuden käyttöönottamista

entistä enemmän osana päivittäisiä valmennusaktiviteetteja. Koulutuksen sisältö keskittyy seuraaviin aiheisiin:

- Valmentajien tutustuttaminen teoreettisiin viitekehyksiin ja laajasti käytettyjen digitaalisten välineiden käyttöön.
- Esiteltävät viitekehykset keskittyvät teknologian käyttöön sisällön luomisessa ja oppituntien suunnittelussa.
- Ohjelma pyrkii lisäämään osallistujien teknologian käyttöä tavoitteenaan oppijoiden sitouttaminen, paremmat oppimistulokset ja yhteistyön tekeminen.
- Osallistujille annetaan valmiudet jatkaa oppimismatkaansa ohjelman jälkeen ja kehittää itsenäisesti taitojaan korkeammilla digitaalisen osaamisen tasoilla.

“Valmenna valmentajaa” -henkilöstökoulutusohjelmassa on kuusi moduulia ammattilaisille. Moduulit ovat tiiviitä, mutta kattavia.

- Moduuli 1 - Valmennuksen suunnittelu
- Moduuli 2 - Digitaitojen valmentaminen ja oppiminen
- Moduuli 3 - Arviointi ja palaute
- Moduuli 4 - Saavutettavuus, inkluusio ja turvallinen käyttö
- Moduuli 5 - Perustaitojen tukeminen teknologisesti (opetus ja oppimisstrategiat)
- Moduuli 6 - Oman osaamisen kehittäminen

Hio taitojasi ja sovella uusia käytäntöjä

Jos sinusta tuntuu, että voisit hiukan hioa digitaalisia taitojasi, et ole yksin. Kartoitusvaiheessa keräämämme aineisto osoittaa, että yleisesti ottaen perustaitovalmentajat eivät hyödynnä digitaalisia välineitä ja työkaluja, eivätkä niiden käyttöä ohjaavia teoreettisia viitekehyksiä parhaalla mahdollisella tavalla. Lisäksi voi tuntua haastavalta tietää, mistä aloittaa, koska digitaalisia työkaluja on paljon ja jokaisella niistä voi olla lukuisia erilaisia ominaisuuksia.

”Valmenna valmentajaa” -henkilöstökoulutus tukee perustaitovalmentajia lähtötasosta riippumatta. Riittää että kokoat ”Valmenna valmentajaa” -ryhmän yhteen ja alat harjoitella. Koulutussarjan avulla on mahdollista lähestyä ja tutkia uusia työkaluja. Ohjelma on suunnattu kaikille DigCompEdu-kehyksen tasoille, myös aloittelijoille.

Jokaisessa moduulissa on harjoituksia ja vinkkejä siihen, kuinka uusia työkaluja voidaan ottaa käyttöön suoraan oppijoiden kanssa. Esimerkiksi ensimmäisessä moduulissa ”Valmennuksen suunnittelu" esitellään Padletin mahdollisuuksia ohjauskertojen suunnittelussa. Viidennessä moduulissa "Perustaitojen tukeminen teknologisesti" esitellään digitaalisia resursseja, joita voidaan hyödyntää peruslukutaidon tukemisessa teknologian avulla.

Kun valmentaja hankkii uusia taitoja ja oppii uusia tapoja hyödyntää digitaalista mediaa ohjauksessa, tämä vaikuttaa suoraan myös oppijoihin. Lisäksi valmentaja saa uudenlaisen näkemyksen oppijan roolista harjoitellessaan uusien digitaalisten välineiden käyttöä.

Kokeile digitaalisia välineitä erilaisiin tarkoituksiin

“Valmenna valmentajaa”-ohjelmassamme on tarjolla uutta tietoa perustaitovalmentajille kaikilla digitaalisen osaamisen tasoilla. Vaikka käyttäisitkin jo digitaalisia työkaluja valmennustoiminnassa, löydät todennäköisesti uusia ominaisuuksia jo tutuista työkaluista.

Tuetko oppijoitasi esimerkiksi tietoturvallisuuden huomioon ottamisessa? Tätä varten neljännessä moduulissa on hyödyllistä tietoa. Oletko jo korvannut jo joitakin tehtäviä ja välineitä digitaalisilla työkaluilla? Tunnetko tapoja kerätä palautetta digitaalisesti? Tiedätkö, mitä hyötyä digitaalisten välineiden sisällyttämisestä valmennukseen on? Tiedätkö kuinka lisätä teknologiaa olemassa oleviin valmennussisältöihin tai luoda sellaisia uusia harjoituksia, jotka eivät olisi mahdollisia ilman teknologiaa? Moduulissa 2 "Digitaalisten resurssien opettaminen ja oppiminen" voit pohtia kuinka voisit käyttää digitaalisia välineitä entistä monipuolisemmin.

”Valmenna valmentajaa” -ohjelman avulla on mahdollista nähdä taitojesi kehittyvän nopeasti. Oppijasi hyötyvät suoraan laajentuneesta digitaalisten resurssien työkalupakistasi sekä teoreettisiin viitekehyksiin pohjautuvasta valmennustavoista.

Pyri kokeilemaan uusia valmennuskäytäntöjä mahdollisimman pian käytännössä . Ota ensin yksi uusi digitaalinen työkalu käyttöön ja laajenna sen jälkeen työkalupakkiasi yksi työkalu kerrallaan.

Tue yhteisösi kehittämistä

“Valmenna valmentajaa” on suunniteltu tarjoamaan jotain uutta myös digitaalisen osaamisen edelläkävijöille. Jos tunnistat itsesi digitaitotasoltasi edelläkävijäksi, voit saada uusia ideoita ja näkökulmia kollegoiltasi aivoriihitehtävissä, tutustua e-Poolin työkalujen mahdollisuuksiin ja parantaa teoreettista tietämystäsi viitekehyksistä.

Moduulissa 6 "Oman osaamisen kehittäminen" saat syvällisemmän, mutta helposti seurattavan katsauksen virtuaalitodellisuuden ominaisuuksiin ja mahdollisuuksiin oppimisympäristönä. Osana tätä moduulia on oman osaamisen kehittämisen suunnitelma, jonka avulla digiedelläkävijä voi suunnitella digitaalisten taitojensa kehittämistä edelleen. Digitaaliset mahdollisuudet muuttuvat nopeasti, joten on hyvinkin mahdollista opetella aiheesta lisää pikkuhiljaa. Ehkä haluat tutustua oppimisen mahdollisuuksiin virtuaalitodellisuuden maailmassa? Ehkä haluaisit ryhtyä digimentoriksi tai vertaiseksi kollegoillesi ja jakaa vinkkejä? Kannustamme sinua miettimään, mitä sinun organisaatiossasi tarvitaan, jotta voit hyödyntää digitaalisten välineiden mahdollisuuksia perustaitovalmennuksessa.

Edelläkävijänä saatat vetää ”Valmenna valmentajaa” -ohjelmaa kollegoillesi. Näin voit tukea toisia ammattilaisia heidän taitojensa kehittämisessä. Koska digitaalinen tietämyksesi on edistyneellä tasolla, sinulla on hyvät valmiudet ”Valmenna valmentajaa” -koulutuksen vetämiseen. On eduksi, että ohjelman vetäjä kykenee hallitsemaan monimuotoista ryhmää. Suosittelemme, että tutustut kunkin moduulin materiaaleihin ennen aloittamista. Pohdi kuinka voit tukea osallistujia kunkin moduulin jälkeen: onko jotain, minkä kanssa he kamppailevat ja mihin he tarvitsevat lisätukea?

Yksi parhaista tavoista oppia on asian opettaminen toisille!

Kuinka “Valmenna valmentajaa” -ohjelma on hyödyttänyt organisaatioitanne?

Irlannin kumppaniorganisaatio NALA:

“NALA kehitti ”Valmenna valmentajaa” -henkilöstökoulutussarjan. ”Valmenna valmentajaa” auttaa aikuisten luku- ja kirjoitustaidon ammattilaisia sisällyttämään teknologiaa toimintaansa ja vahvistamaan digiosaamistaan. NALA tutki, suunnitteli, kehitti ja pilotoi ohjelman muiden hankekumppaneiden avustuksella alla olevien vaiheiden mukaisesti:

1. Kartoitus keskeisistä teoreettisista viitekehyksistä
2. Analyysi e-Pool-materiaalipankista
3. Kartoitus kohderyhmän (aikuiskouluttajien) toiveista ja tarpeista koulutuksen kehittämistä varten
4. Henkilöstökoulutuksen suunnittelu ja kehittäminen
5. Pilotointi ja testaus

NALA hyötyi sekä henkilöstökoulutusohjelman kehittämisprosessista että sen tuloksista. Prosessin myötä NALA:n henkilökunta sai syvällisemmän käsityksen parhaista käytänteistä ja suuntaviivoista, jotka koskevat digitaalisen osaamisen sisällyttämistä aikuisten lukutaito-ohjaukseen, sekä paremman ymmärryksen aikuisten perustaitokouluttajien tarpeista ja taustoista eri kumppanimaissa. NALA hyötyi myös pilottiohjelman toteuttamisesta, sillä NALA:n aikuisten lukutaitohenkilöstö osallistui ohjelmaan ja käyttää jo nyt oppimaansa hyödyntääkseen teknologiaa omissa toiminnoissaan.

Jatkossa NALA, joka on aikuisten luku- ja kirjoitustaidon ammattilaisten ammatillisesta kehittämisestä vastaava kansallinen virasto, pyrkii mukauttamaan ohjelmaa edelleen aikuisten luku- ja kirjoitustaidon ammattilaisille koko Irlannissa.”

Oppimisen tulevaisuus: Koulutuksellinen pakohuone

Virtuaalitodellisuudesta on tullut yleistynyt trendi koulutuksessa. Pandemian aikana koko maailma otti digitaalisen harppauksen, mikä on luonnollisesti näkynyt aikuiskoulutuksen alalla. Olemmekin kehittäneet käyttövalmiin tuotteen: digitaalinen koulutuksellinen pakohuone (Digital Educational Escape Room DEER) yhdistää virtuaalitodellisuuden ja pelillistämisen parhaat puolet.

Digitaalinen koulutuksellinen pakohuone (engl. Digital Educational Escape Room – DEER) on innovatiivinen koulutusmenetelmä, joka auttaa sekä oppijoita että kouluttajia vahvistamaan digitaalisia taitojaan. Olemme kehittäneet kaksi pakohuonetta: yhden valmentajille ja yhden aikuisoppijoille. Molemmat pakohuoneet ovat saatavilla seitsemällä eurooppalaisella kielellä, mukaan lukien suomeksi, ruotsiksi ja englanniksi. DEERin avulla on mahdollista kehittää digitaitoja ja oppia 2000-luvun taitoja: kriittistä ajattelua, kommunikaatiota, yhteistyötaitoja ja luovuutta. Virtuaalitodellisuus tarjoaa myös uusia oppimisympäristöjä, jotka auttavat oppijoita soveltamaan taitojaan uusissa tilanteissa.

Pelillistäminen on hyvä tapa rakentaa oppimisympäristö, jolla on vankka rakenne ja jonka avulla oppimiskokemukset voidaan jakaa yksinkertaisiin tehtäviin. Oppiminen yhdistetään usein tylsyyteen, joten pakohuoneet ja pelillistäminen voivat tehdä kokemuksesta mukaansatempaavan ja hauskan. Laita VR-lasit päähän ja nauti oppimisen tulevaisuudesta!

Laita lasit päähän!

Jokaisen valmentajan kannattaa tutustua virtuaalitodellisuuteen (VR). Pelaamalla valmentajille suunniteltua pakohuonettamme “Monsterescape,” pääset kokemaan miltä virtuaalinen todellisuus tuntuu ja toimii.

Pakohuoneemme valmentajille on saatavilla 2D- ja 3D-muodossa. Pakohuone on mahdollista kokea ensin 2D:nä, joka voi myös olla hyvinkin mukaansatempaavaa. Tämä on myös edullinen tapa hyödyntää pakohuonetta, koska pelaamiseen ei tarvita VR-laseja. Pakohuoneemme on pelattavissa 2D:nä useimmilla pöytä- ja kannettavilla tietokoneilla. Pelatessasi pakohuoneen 2D-versiota opit navigoimaan peliä selaimessa, käyttämään hiirtä paremmin sekä uusia digitaalisia työkaluja, jotka auttavat jokapäiväisissä valmennustehtävissä.

Kun koet olosi valmiiksi, suosittelemme pelaamaan pakohuonetta myös 3D-versiona. VR-lasien avulla pääset uppoutumaan virtuaalitodellisuuteen syvällisemmin kuin 2D-versiossa. Valmentajille suunnattu pakohuone tarjoaa mielenkiintoisen näkökulman osaan e-Poolista löytyvistä työkaluista, mahdollisuuden liikkua virtuaalitodellisuudessa, tutkia eri huoneita ja kommunikoida muiden kanssa, mikäli joku muu pelaa peliä samanaikaisesti. Se edistää myös luovaa ajattelua ja uteliaisuutta, sillä ihmisten on ratkaistava erilaisia arvoituksia siirtyäkseen seuraavalle tasolle: tasoja on yhteensä kuusi.

Kuinka kuvailisitte virtuaalipakohuoneen pelaamista kokemuksena?

Suomen kumppaniorganisaatio Valo-Valmennusyhdistys ry:

"Pelin pelaaminen oli mukaansatempaava kokemus. Oli jännittävää nähdä työtovereideni avatarit virtuaalisessa tilassa yhdessä kanssani ja olla vuorovaikutuksessa heidän kanssaan. Ensimmäisen VR-kokemukseni aikana tuntui turvallisemmalta pelata istuen. Nautin uusien työkalujen kokeilemisesta ja arvoitusten ratkaisemisesta yhdessä kollegoideni kanssa. Jossain vaiheessa tunsin lievää huimausta, mutta veden juominen auttoi siihen. Pohdintaistunnossa pystyin keräämään tietoa kollegoideni kokemuksista ja tekemään muistiinpanoja pelissä esitellyistä digitaalisista työkaluista."

Pakohuoneet valmentajille

Suomenkielinen pakohuone: https://hubs.mozilla.com/HVyYgZo/deer-monsterescape-finnish

Ruotsinkielinen pakohuone: https://hubs.mozilla.com/TtgcgtD/deer-monsterescape-swedish

Englanninkielinen pakohuone: https://hubs.mozilla.com/eAdRVmk/deer-monsterescape-english

Pelaa oppijoidesi kanssa

Voit pelata pakohuonettamme "Letters Save the World" oppijoiden kanssa 2D- tai 3D-versiona. Suosittelemme 3D-versiota, koska se on immersiivisempi ja intuitiivisempi pelata. Jos VR-lasit eivät kuitenkaan ole käytettävissä, 2D-versiossa pelaaminen on hyödyllistä oppijoille. He voivat vahvistaa perustaitoja pelin aikana, kommunikoivat ja tekevät yhteistyötä. On tärkeää muistaa, että pohdintatuokiot ovat oppimiskokemuksen kannalta elintärkeitä. Kun olet valmis pelaamaan pakohuonepeliä yhdessä oppijoiden kanssa, valmistele pohdintaistunto heidän oppimistavoitteidensa saavuttamisen varmistamiseksi.

Kun olet itse kokenut 3D-version, voit samaistua oppijoiden kokemuksiin ja saada perusymmärryksen siitä, miten virtuaalitodellisuus toimii. Jos VR-lasit eivät ole juuri nyt ulottuvillasi, tutustu paikallisiin voittoa tavoittelemattomiin- ja koulutusorganisaatioihin. Näillä saattaa olla VR-laseja vuokrattavissa tai lainattavissa. VR-lasit tulevat todennäköisesti edullisemmiksi tulevaisuudessa, joten tarkkaile hintoja säännöllisesti.

Virtuaalitodellisuuden pakohuonekokemus on opettavainen ja leikkimielinen. Oppijat voivat tuntea olevansa lähes todellisissa olosuhteissa ja täten oppia käyttäytymään ja toimimaan erilaisissa ympäristöissä. He saattavat pelätä tosielämän tilanteessa, mutta voivat harjoitella sitä turvallisessa ympäristössä VR:ssä. Oppijoille tarkoitettu pakohuoneemme on paljon helpompi navigoida ja tutkia kuin kouluttajille tarkoitettu pakohuone. Siinä on vain yksi taso, ja se tarjoaa oppijoille uusia

kokemuksia, jotka liittyvät digitaalisiin perustaitoihin. Pelin pelaaminen parantaa myös heidän luku- ja kirjoitustaitojaan sekä yhteistyökykyä, vuorovaikutuskykyjä, kriittistä ajattelua sekä luovuutta.

On monia oppijoita, jotka eivät ole päässeet kokemaan mitään vastaavaa aiemmin. Virtuaalitodellisuuden pakohuoneen pelaaminen voi olla heille uusi kokemus monin eri tavoin. Virtuaalitodellisuuden sisällä pelaajat näkevät toistensa avatarit ja ovat vuorovaikutuksessa niiden kanssa, mikä syventää pelin elämyksellisyyttä. On hyvä huomioida, että kokemus voi toisinaan olla joillekin pelaajille varsin tunteikas ja että eri pelaajat reagoivat virtuaalitodellisuuteen eri tavoin.

Pakohuoneet oppijoille

Suomenkielisen pakohuone: https://hubs.mozilla.com/YxpW5fW/deer-lab-learners-finnish

Ruotsinkielinen pakohuone: https://hubs.mozilla.com/d2bRFDi/deer-lab-learners-swedish

Englanninkielinen pakohuone: https://hubs.mozilla.com/7KR3j6d/deer-lab-learners-english

Miten kuvailisitte oppijoiden valmista pakohuonetta?

Saksan kumppaniorganisaatio AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung:

"Oppijoille suunnatussa pakohuoneessamme on kyse kestävän kehityksen tiedostamisesta. Virtuaalitodellisuudessa voit nähdä ikkunan läpi dystooppiseen maailmaan ja ratkaista useita yksinkertaisia arvoituksia. Pakohuone mahdollistaa oppimisen flow-tilan, jossa voi oppia ja pelata samalla. Pohdintatilaisuudessa voidaan puhua kestävästä kehityksestä ja pelissä herätetyistä tunteista. Oppijoille suunnatun pakohuoneen ympärille voi rakentaa noin 45 minuutin oppitunnin."

Kuinka ottaa DEER käyttöön?

Tämä on pieni johdanto DEERin käyttöönottoon omassa toiminnassanne. Yksityiskohtaisempia ohjeita on liitteessä, joka on saatavilla osoitteessa: http://abedili.org/fi/intellectual-outputs-suomi/

Ennen ohjaustilannetta:

- Valmistele ohjelmisto. Päivitä VR-lasit ja ohjaimet. Tallenna Escape Room kohtaan "Sovellukset". Liitä VR-lasit Wi-Fi-verkkoon.
- Valmistele tila. Vältä suoraa auringonvaloa, sillä se voi vahingoittaa VR-laseja. Merkitse osallistujille turvallinen alue (suosittelemme 2x2 metriä kullekin). Varaa riittävästi tuoleja ja varmista, että osallistujille on saatavilla vettä.
- Valmistele laitteisto. Varmista, että sinulla on riittävästi pistorasioita. Lataa kannettava tietokone pelaajien ohjaamista varten, VR-kuulokkeet ja ohjaimet.

- Aseta hygieniavälineet, esim. desinfiointisuihkeet, pyyhkeet ja kertakäyttöiset VR-maskit, käyttövalmiiksi.

Ennen peliä:

- Esittele välineet ja pelin tavoite pelaajille. Kerro turvallisuusohjeet: voit lopettaa missä vaiheessa tahansa, tuoleja on saatavilla ja vesi auttaa mahdolliseen huimaukseen.
- Auta osallistujia VR-lasien ja ohjainten käytössä. Käy läpi laitteiden peruskäyttö. Ohjaa heidät peliin. Käynnistä itsekin peli kannettavalla- tai pöytätietokoneella, jotta voit seurata, mitä pelaajat tekevät.
- Kun kaikki ovat valmiita, esittelet tarinan ja tehtävän oppijoille.

Pelin aikana:

- Ohjaa ja anna vinkkejä tarvittaessa.
- Tarkastele osallistujien turvallisuutta ja hyvinvointia. Eri ihmiset reagoivat virtuaalitodellisuuteen eri tavoin. Jotkut kokevat huimausta ja toiset saattavat kokea kokemuksen hyvin tunteikkaana. Ole valmis tukemaan ja ohjaamaan heitä tarpeen vaatiessa.

Pelin jälkeen:

- Järjestä osallistujille reflektiohetki. Reflektio on välttämätöntä oppimisen ja jälkipuinnin kannalta. Keskustelkaa fyysisestä ja henkisestä kokemuksesta, itse pelistä, pelikokemukseen liittyvistä 2000-luvun taidoista ja oppimistavoitteisiin liittyvistä aiheista.
- Pyydä palautetta. Palautteen anto on olennainen taito oppijoillesi, ja auttaa sinua kehittämään toimintaasi ja tilaisuudessa käytettyjä työkaluja.
- Puhdista ja lataa laitteet. Pakkaa kaikki seuraavaa jännittävää pelikokemusta varten!

Luo uusia maailmoja

Virtuaalitodellisuudessa pelaaminen on loistava tapa tarjota kollegoillesi ja oppijoillesi mahdollisuus oppia digitaalisia taitoja hauskalla ja vuorovaikutteisella tavalla. Valmiit pakohuoneet ovat melko helposti sovellettavissa moniin koulutuksellisiin tilanteisiin. Virtuaalitodellisuuden pakohuoneissa liikkuminen vahvistaa digitaalisia taitoja selaimissa liikkumisesta sekä eri työkalujen käytöstä. Arvoitusten ratkaiseminen voi opettaa monia erilaisia taitoja tehtävästä riippuen.

Virtuaalitodellisuuden pakohuoneet voivat tehdä pelistä helpommin lähestyttävän ja syvällisemmän oppijoille. Virtuaalitodellisuudessa voidaan toteuttaa tietoa visuaalisessa ja auditiivisessa muodossa, mikä auttaa oppijoita, joilla on heikot luku- ja kirjoitustaidot. Arvoitusten ratkaiseminen ja tarinan pelaaminen voivat myös vahvistaa oppijoiden 2000-luvun taitoja. Virtuaalisen pakohuoneen pelaamiseen tarvittavat taitotasot riippuvat käytetystä teknologiasta, siitä miten arvoitukset on rakennettu, kuinka paljon huoneessa käytetään ulkoista materiaalia, esim. linkkejä, ja kuinka paljon tietoa on saatavilla eri muodoissa.

Pakohuoneet ovat suhteellisen uusi menetelmä koulutuksessa ja valmennuksessa. Pakohuoneiden pelaaminen ja rakentaminen tarjoaa monia mahdollisuuksia toteuttaa erilaisia oppimistavoitteita. Pelaamalla hankitut taidot ja tiedot riippuvat huoneeseen rakennetusta tarinasta ja arvoituksista. Rakentamalla oman pakohuoneen voit tarjota oppijoille räätälöityjä oppimiskokemuksia. Digitaaliset pakohuoneet ovat myös jaettavissa kollegoiden ja muiden kouluttajien kanssa. Suosittelemme, että rakennat oman pakohuoneesi pelattuasi valmiita pakohuoneitamme.

Nykyteknologian avulla on mahdollista rakentaa oma pakohuone. Pakohuoneen rakentaminen virtuaalitodellisuudessa vaatii monenlaisia kehittyneitä digitaalisia taitoja. Erilaisten työkalujen ja alustojen avulla se on kuitenkin mahdollista tehdä ilman varsinaista koodausta. Virtuaalisen koulutuksellisen pakohuoneen luomisesta saamiemme kokemusten kautta olemme koonneet lyhyen tarkistuslistan, jonka avulla voit aloittaa maailman rakentamisen:

Kuinka luoda oma pakohuonepelisi:

- Tutustu muihin virtuaalisiin pakohuoneisiin. Ne toimivat inspiraationa ja oppaana sinulle. Löydät virtuaalisia pakohuoneita XR-kouluttajien ja virtuaalitodellisuusalustojen yhteisöistä sekä verkossa että kasvokkain.

- Valitse alusta, jota aiot käyttää. On suositeltavaa, että alusta on ilmainen, helppokäyttöinen, tietoturvallinen ja toimii sekä 2D- että 3D-versioina. ABEDiLissä käytimme Mozilla Hubsia. Voit kysyä suosituksia muilta XR-kouluttajilta.

- Tutustu alustan toiminnallisiin ja vuorovaikutteisiin mahdollisuuksiin. Tämä asettaa rajat sille, millaisia tehtäviä pakohuoneeseen on mahdollista luoda. Tarkista alustan foorumeilta useimmin kysyttyjä kysymyksiä ja vastauksia sekä vianmääritysoppaita.

- Aseta oppimistavoite valmiille tuotteelle. Mitä taitoja ja tietoja pelaajien on käytettävä pelin pelaamiseen? Mitä he oppivat?

- Suunnittele tarina ja arvoitukset. On suositeltavaa työskennellä näiden parissa samanaikaisesti. Käytettävissä olevat tehtävät asettavat rajat tarinalle, ja tarina ohjaa tehtävien luomista. Kokemuksemme perusteella suosittelemme tarinan työstämistä kasvotusten. Jos työskentelette tiiminä, on suositeltavaa jakaa itsenne kahteen tiimiin: toinen tarinaa ja sisällön luomista varten ja toinen teknistä toteutusta varten.

- Hyvä tarina pakohuonetta varten on ymmärrettävä ja lyhyt. Eri pelaajat nauttivat erilaisista tarinoista. Jotkut haluavat, että tarinat ovat lähellä tosielämän tilanteita, ja jotkut nauttivat fantastisista tarinoista. Pidä mielessäsi yleisö ja oppimistavoitteet.

- Hyvä pulma on intuitiivinen, mutta ainakin hieman haastava ratkaista. Suosittelemme, että pyydät kollegojasi tai ystäviäsi kokeilemaan toistensa pulmia. Jossain vaiheessa sokeudumme omalle logiikallemme ja helpoille pulmille.

- Luo ja etsi huoneeseen ja palapeleihin tarvittavat resurssit. Voit olla luova. Eri työkaluformaattien kokeileminen on suositeltavaa. Käytä saatavilla olevia avoimen

lähdekoodin resursseja: kuvia, 3D-malleja, musiikkia... Muista antaa mainita alkuperäiset tekijät!

- Luo huone valitsemasi alustan työkaluilla. Lue tutoriaaleja ja etsi oppaita, jotka auttavat sinua pääsemään alkuun. Tutustu työkaluihin ja alustaan, ennen kuin alat rakentaa pakohuoneesi.

- Lisää paikoilleen arvoitukset ja tarinaelementit.

- Etsi tukea internetistä! Todennäköisesti joku on jo ratkaissut ongelmat, joita kohtaat työskennellessäsi valitsemallasi työkalulla. Tarkista yhteisöt ja muut foorumit kouluttajille ja kehittäjille.

- Pelaa peliä itse ja tee sitten tarvittavat muutokset. Löydät todennäköisesti jotain, mikä ei toimi tai mitä on muutettava.

- Pyydä jotakuta muuta pelaamaan peliä. Tee tarvittavat muutokset heidän palautteensa perusteella. Jos mahdollista, valvo heidän pelikokemustaan. Mitä he tekevät ensin ja mitä viimeksi? Mitä he intuitiivisesti ymmärtävät ja mitä eivät? Löytävätkö he vihjeitä ja tiedot, joita tarvitaan tarinassa etenemiseksi ja tehtävien ratkaisemiseen?

- Toista kohtia, kunnes olet tyytyväinen tulokseen.

- Nauti pelistä kollegoidesi ja oppijoiden kanssa!

Yhteenveto

Tässä käsikirjassa olemme käsitelleet keskeisimmät asiat, joiden avulla voit aloittaa oman osaamisesi kehittämisen matkan syvemmälle digitaaliseen maailmaan. Käsikirjan alussa esittelimme lyhyesti erilaisia teoreettisia viitekehyksiä, joiden avulla voit hahmottaa digitaitojen ulottuvuuksia ja taitotasoja sekä suunnitella mielekkäitä tapoja omien ja oppijoidesi digitaitojen kehittämiseen. Olemme jakaneet parhaat vinkkimme oppijoiden tarpeiden tunnistamiseen ja digitaalisen matkan aloittamiseen.

ABEDiLi-hankkeessa luotiin neljä tuotosta, joita voit käyttää kehityksesi tukena. Ensimmäinen tuotos on digitaalinen kirjasto e-Pool, joka kasvaa ja päivittyy vuoden 2024 loppuun asti. Kaikki e-Poolin resurssit on valittu ja luokiteltu huolellisesti, jotta voit soveltaa niitä käytännössä mahdollisimman helposti. Toinen oli ”Valmenna Valmentajaa” -henkilöstökoulutus, joka sisältää kuusi valmiiksi laadittua moduulia, joiden avulla sinä ja yhteisösi voitte vahvistaa digitaalisia taitojanne. Koulutuksen avulla voit hioa omia taitojasi ja tukea yhteisösi kehittymistä. Kolmas tuotos on koulutuksellinen pakohuone (Digital Educational Escape Room - DEER), joka on innovatiivinen ja pelillinen koulutusmenetelmä sinulle ja oppijoillesi. DEER yhdistää pakohuoneiden ja virtuaalitodellisuuden parhaat puolet ja avaa sinulle toivottavasti täysin uuden ulottuvuuden perustaitojen valmentamiseen ja niiden oppimiseen. Neljäs tuotos on käsikirja, jota luet juuri nyt.

Toivomme kehittämiemme materiaalien tukevan sinua omalla oppimispolullasi. Niin oppiminen kuin digitaalisten työkalujen kehitys ovat kuitenkin jatkuvia ja edelleen kehittyviä prosesseja. Digitaaliset työkalut, teoreettiset viitekehykset sekä tietämyksemme maailmasta ja ihmismielestä kehittyvät joka hetki. Jotkin tässä kirjassa esitellyt työkalut ja käytännöt eivät ehkä ole ajan tasalla sillä hetkellä, kun luet tätä kirjaa. Siksi kannustamme sinua pitämään yllä uteliaisuuttasi ja jatkamaan omaa kasvuasi. Kysy uusia kysymyksiä, tapaa uusia ihmisiä ja kokeile aika ajoin uusia työkaluja. Tällainen toimintatapa ylläpitää elinikäistä oppimista.

Jos haluat jatkaa digitaalista matkaasi, suosittelemme, että ylläpidät etenemistä. Tutustu oppijoihin ja räätälöi opetussuunnitelmasi heidän kanssaan. Aseta itsellesi uusia oppimistavoitteita ja tee yhteistyötä kollegoidesi kanssa. Ota pieniä askelia ja nauti kaikista niistä jännittävistä uusista mahdollisuuksista, joita digitaalinen maailma tarjoaa. Ja mikä tärkeintä, muista: olet riittävä sellaisena kuin olet ja oppimista tapahtuu myös virheiden ja pienten epäonnistumisien kautta.

Kiitos kun annoit meille tämän mahdollisuuden olla osa oppimismatkaasi.

Parhain terveisin,

ABEDiLi-tiimi

Kumppaniorganisaatiot

AEWB – Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung

Aikuis– ja täydennyskoulutusvirasto (AEWB) perustettiin vuosina 2004-2005 Ala-Saksin hallinnon ja Ala-Saksonilaisen aikuiskoulutusjärjestö (NBEB) toimesta tukemaan aikuiskoulutuksen tarjoajien työtä kyseisessä liittovaltion osavaltiossa. Kyseessä on ainoa laatuaan oleva virasto Saksassa.

AEWB:n tavoitteet on määritelty Ala-Saksin aikuiskoulutuslaissa (NEBG; 23.11.2004). Lain mukaisesti AEWB

- On kaikkien Ala-Saksin aikuiskoulutuksen tarjoajien keskitetty palveluorganisaatio, joka on oikeutettu liittovaltion julkiseen osarahoitukseen
- On aikuiskoulutuksen tarjoajien henkilöstökoulutuksen keskusjärjestö
- Vastaa laadunhallinnasta ja konsultoinnista
- Vastaa verkostoitumisesta, kehittämisestä ja innovoinnista aikuiskoulutuksen alalla.

Lisätietoa monipuolisesta toiminnastamme löydät osoitteesta: https://www.aewb-nds.de/

ABF VUX

ABF Vuxenutbildning on voittoa tavoittelematon aikuiskoulutusorganisaatio, joka keskittyy aikuisten perusopetukseen ja ammatilliseen koulutukseen. Suurin osa toiminnastamme on Göteborgissa, mutta meillä on toimintaa myös muissa Ruotsin kaupungeissa. ABF Vuxenutbildning tarjoaa ruotsin kielen kursseja maahanmuuttajille, ammatillista koulutusta aikuisille sekä perus- ja keskiasteen koulutusta aikuisille, jotka eivät ole suorittaneet peruskoulua.

Yksi tärkeimmistä kohderyhmistämme ovat maahanmuuttajat, joilla ei ole aiempaa kokemusta opiskelusta, tai joilla on vain vähän kokemusta opiskelusta. Olemme erikoistuneet luku- ja kirjoitustaidon ja perustaitojen kursseihin, joissa olemme ottaneet käyttöön kaksikielisen näkökulman ja yhdistäneet ruotsin kielen suullisen ja kirjallisen opiskelun sekä opiskelijan äidinkielen luku- ja kirjoitustaidon. Tarjoamme myös koulutusohjelmia, joihin kuuluu kursseja yläkouluasteella ja ohjelmia, joissa luokkahuoneopiskelu yhdistetään työharjoitteluun työpaikalla. Tavoitteena on luoda ympäristö, jossa opiskelijat voivat saada työkokemusta ja harjoitella ruotsin kieltä yhdessä äidinkielisten kanssa.

Voit löytää lisätietoa meistä: www.abfvux.se

Ljudska univerza Ormož

Ljudska univerza Ormož (Aikuiskoulutuskeskus Ormož) on järjestö, joka perustettiin kuusikymmentä vuotta sitten, ja joka on jatkuvasti tarjonnut kansalaisillemme aikuisille suunnattuja koulutusohjelmia. Tarjoamme paljon epävirallisia koulutusohjelmia ja opintoryhmiä kaikenikäisille, lisäksi toteutamme kansallisia ja kansainvälisiä hankkeita. Kansallisten hankkeiden kautta osallistujamme voivat osallistua tietokone- ja kielikursseille sekä laajentaa tai syventää osaamistaan näillä aloilla.

Työvoimatoimistojen kautta työttömät osallistujat voivat osallistua CNC koneistuksen- tai trukinkuljetuksen kursseille. Aikuisille suunnattujen ohjelmien kautta järjestämme ikääntyvien yliopistoa, sukupolvien välisiä keskuksia ja opintopiirejä. Kansainvälisten hankkeiden (Erasmus+, Kansalaisten Eurooppa) kautta otamme paikalliset kansalaiset mukaan moniin mielenkiintoisiin hanketoimintoihin. Kaikki toimintamme, työpajamme ja luentomme on tarkoitettu eri ikäisille ihmisille. Kansainvälisten hankkeiden toteuttamisessa tekemästämme työstä olemme saaneet kansalliselta toimistoltamme "Jabolko kakovosti" -palkinnon. Olemme myös Slovenian aikuiskoulutuskeskusten liiton jäsen.

Lisätietoa meistä: https://www.lu-ormoz.si/

National Adult Literacy Agency

National Adult Literacy Agency (NALA) on irlantilainen järjestö, joka on sitoutunut varmistamaan, että ihmiset, joilla on luku- ja kirjoitustaidon, numerotaitojen ja digitaalisen lukutaidon puutteita, voivat osallistua täysipainoisesti yhteiskuntaan.

Siitä lähtien, kun vapaaehtoiset perustivat meidät vuonna 1980, olemme olleet johtava kampanjoija ja edunvalvoja aikuisten lukutaitoa koskevissa kysymyksissä. Olemme osallistuneet kansalliseen politiikkaan, opettajien koulutukseen ja opetusresursseihin, tutkimukseen sekä kampanjoihin, joilla tuetaan ihmisiä, joilla on näitä tyydyttämättömiä tarpeita.

Nykyinen toimintamme sisältää:

- Aikuisten luku- ja kirjoitustaitoa koskevan politiikan edistäminen hallituksen politiikan kehittämiseksi
- Aikuisten lukutaitoa koskeva tutkimus politiikan ja ammattikäytäntöjen kehittämiseksi
- Opiskelijoiden edunvalvonta politiikan ja palvelutarjonnan tiedottamiseksi
- Kansalliset ja kansainväliset innovaatiohankkeet palvelujen, käytäntöjen ja politiikan kehittämiseksi edelleen.
- Palvelut aikuisten luku- ja kirjoitustaidon oppijoille, mukaan lukien resurssit, 1:1-opetus ja verkko-opiskelu.
- Selkokielipalvelu organisaatioille
- Terveydenhuollon lukutaitopalvelu terveydenhuoltoalalle

- Perheiden lukutaitotuki vanhemmille

Käy sivustoilla www.nala.ie ja www.learnwithnala.ie saadaksesi lisätietoa.

PESG Sports School

PESG Sports School (aiemmin ”Pučko otvoreno učilište Andragog”) on Zagrebissa vuonna 2001 perustettu aikuiskoulutusorganisaatio, joka keskittyy koulutusohjelmien kehittämiseen, yhdenmukaistamiseen ja toteuttamiseen eurooppalaisten ja kansallisten ohjeiden ja markkinoilla tunnistettujen tarpeiden mukaisesti.

Kansallisella tasolla edistämme elämänlaadun parantamista kehittämällä yksilöllisiä taitoja, joita vaaditaan työmarkkinoille pääsyn ja osallisuuden helpottamiseksi. Toteutamme ohjelmia urheiluun keskittyvän toisen asteen koulutuksen hankkimiseksi lapsille ja nuorille ammattiurheilu-urien kehittämiseksi.

Kehitämme ja toteutamme ohjelmia myös henkilöille, joiden urheilu-ura on päättynyt. Lisäksi olemme useiden vuosien ajan kehittäneet ja toteuttaneet uudelleenkoulutus-, harjoittelu- ja jatkokoulutusohjelmia sekä vieraiden kielten opiskelua. Toteutamme myös useita muita epävirallisia koulutuksia, joiden tarkoituksena on hankkia erityisiä taitoja, joita tarvitaan työmarkkinoille pääsyn helpottamiseksi.

Voit oppia meistä lisää: https://pesg.hr/

Škola za osnovno obrazovanje odraslih Sombor

Suom. “Somborin perusopetuksen koulu aikuisille” on julkinen, voittoatavoittelematon aikuiskasvatusorganisaatio. Tuotamme koulutusohjelmia, ammatillisia koulutuksia ja muita aktiviteetteja koskien aikuiskasvatusta julkisesti tunnettuna aikuistoiminnan ja kasvatuksen organisointitahona toisen asteen ja taidekoulutuksen sektoreilla. Toimimme itsenäisesti ja yhteistyössä toisten organisaatioiden ja instituuttien kanssa.

Missiomme on elinikäinen oppiminen oleellisena osana modernia elämäntapaa: tietojen, taitojen ja osaamisen kehittäminen, uusien taitojen hankkiminen, opetuksen digitalisoinnin ja pelillistämisen ylläpitäminen ja edistäminen huomioiden sekä henkilökohtainen ja ammatillinen kehitys.

Visiomme on tukea yksilöllisiä lähestymistapoja ja tasavertaisia mahdollisuuksia kaikille. Olemme yhteisössämme arvostettu ja suosittu. Olemme vastuullinen kumppani työmarkkinoille ja paikallisille yrityksille. Suhtaudumme myönteisesti kehittämiseen ja innovointiin. Koulumme käyttää viimeisintä opetusvälineistöä ja teknologiaa, jotta oppijoiden ja heidän mahdollisuuksiensa väliset kuilut kapenisivat.

Tutustu toimintaamme osoitteessa: https://sooo.edu.rs/

Valo-Valmennusyhdistys ry

Valo-Valmennusyhdistys työskentelee osaamisen, työllisyyden, hyvinvoinnin ja osallisuuden edistämiseksi. Tuemme ja valmennamme aikuisia kehittämään perustaitojaan epämuodollisissa oppimisympäristöissä, kuten työpajoilla. Osaamisen tunnistamisen menetelmät (esim. Valo-valmennusmalli) ja opinnollistaminen ovat osa toimintaamme.

Yhdistys työskentelee muun muassa nuorisotyön, nuorten työpajatoiminnan, harrastus- ja vapaa-ajantoiminnan, työllisyyden edistämisen, koulutuksen, päihde- ja mielenterveystyön, peliaddiktioiden ehkäisyn, ruoka-avun, rikosten ennaltaehkäisyn ja uusintarikollisuuden ennaltaehkäisyn, asunnottomuuden ennaltaehkäisyn kentällä palveluntuottajana sekä tutkimus- ja kehittämiskeskuksena.

Järjestöllämme on useita aktiivisia kehittämishankkeita, jotka liittyvät seuraaviin teemoihin: osallisuuden parantaminen yhteiskunnassa, taitojen/osaamisen tunnistaminen, rikos– ja päihdetaustaisten henkilöiden oppimispolut ja taitojen kehittäminen, perustaitojen (lukeminen, kirjoittaminen, matematiikka, tietotekniikka) ja hyvinvointivalmiuksien parantaminen epävirallisissa oppimisympäristöissä.

Olemme aktiivinen ja uudistushaluinen palveluntuottaja sekä tutkimus-, kehittämis- ja innovaatiotoimija.

Voit oppia meistä lisää sivuillamme: http://valo-valmennus.fi/

Lähteet

ABEDiLi verkkosivu: http://abedili.org/

e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home

Digital educational escape rooms (englanniksi):

Valmentajille: https://hubs.mozilla.com/eAdRVmk/deer-monsterescape-english

Oppijoille: https://hubs.mozilla.com/7KR3j6d/deer-lab-learners-english

Suomeksi:

Valmentajille: https://hubs.mozilla.com/HVyYgZo/deer-monsterescape-finnish

Oppijoille: https://hubs.mozilla.com/YxpW5fW/deer-lab-learners-finnish

”Valmenna valmentajaa” -ohjelman viitekehykset:

Battelle for Kids, n.d. Partnership for 21st Century Learning, A Network of Battelle for Kids. [Online] Osoittessa: https://www.battelleforkids.org/networks/p21

Education and Training Foundation, Taking Learning to the Next Level, Digital Teaching Professional Framework, Guide for Teachers and Trainers. [Online] Osoitteessa: https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Short.pdf

Jisc, 2020. Applying the SAMR model to aid your digital transformation. [Online] Osoitteessa: https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model

National Adult Literacy Agency, 2009. Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education. [Online] Osoitteessa: https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/

National Adult Literacy Agency, 2012. NALA Guidelines for Good Adult Literacy Work. [Online] Osoitteessa: https://www.nala.ie/publications/nala-guidelines-for-good-adult-literacy-work/

National Adult Literacy Agency, 2018. The Wealth Model in Adult Literacy: transformative learning in action. [Online] Osoitteessa: https://www.nala.ie/publications/the-wealth-model-in-adult-literacy-transformative-learning-in-action/

Redecker, C., 2017. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. , Luxembourg: Publications Office of the European Union. [Online] Osoitteessa: https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466

Teach thought , 2016. The Padagogy Wheel V4.1. [Online] Osoitteessa: https://www.teachthought.com/technology/the-padagogy-wheel/

Kumppaniorganisaatiot:

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung: https://www.aewb-nds.de/

ABF Vux: www.abfvux.se

Adult Education Centre Ormož: https://www.lu-ormoz.si/

National Adult Literacy Agency: www.nala.ie

PESG Sports School: https://pesg.hr/

Škola za osnovno obrazovanje odraslih Sombor: https://sooo.edu.rs/

Valo-Valmennusyhdistys: https://valo-valmennus.fi/en/