

“Valmenna valmentajaa” -koulutusopas

*Perustaitovalmentajien
voimaannuttaminen – digityökalujen
sisällyttäminen valmennustyöhön*



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

The European Commission’s support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

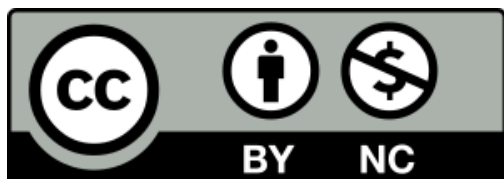


Sisällysluettelo

Johdanto: "Valmenna valmentajaa" Perustaitovalmentajien voimaannuttaminen – Teknologian sisällyttäminen valmennustyöhön	1
Kuinka käyttää opasta.....	1
Moduuli 1	3
Tiivistelmä Moduuli 1: Valmennuksen suunnitteleminen	3
Aikataulusuunnitelma Moduuli 1: Valmennuksen suunnitteleminen	5
Arviointi – Moduuli 1 – Valmennuksen suunnitteleminen	7
Palautteen esimerkkikysymykset – Moduuli 1 – Valmennuksen suunnitteleminen	8
Lisää kuvia Mentimeter-kyselyyn.....	9
Materiaalit – Moduuli 1 Valmennuksen suunnitteleminen	10
Moduuli 2	11
Tiivistelmä Moduuli 2: Digitaitojen valmentaminen ja oppiminen	11
Aikataulusuunnitelma Moduuli 2: Digitaitojen valmentaminen ja oppiminen	13
Arviointi - Moduuli 2 - Digitaitojen valmentaminen ja oppiminen	15
Palautteen esimerkkikysymykset – Moduuli 2 – Digitaitojen valmentaminen ja oppiminen	16
Materiaalit – Moduuli 2 – Digitaitojen valmentaminen ja oppiminen	17
Moduuli 3	18
Tiivistelmä Moduuli 3: Arviointi ja palaute	18
Aikataulusuunnitelma Moduuli 3: Arviointi ja palaute	20
Arviointi – Moduuli 3 – Arviointi ja palaute	22
Palautteen esimerkkikysymykset – Moduuli 3 – Arviointi ja palaute	23
Materiaalit – Moduuli 3 – Arviointi ja palaute.....	24
Moduuli 4	25
Tiivistelmä Moduuli 4: Saavutettavuus, inklusio ja turvallinen käyttö	25
Aikataulusuunnitelma Moduuli 4: Saavutettavuus, inklusio ja turvallinen käyttö	28
Palautteen esimerkkikysymykset – Moduuli 4 – Saavutettavuus, inklusio ja turvallinen käyttö ...	31
Materiaalit – Moduuli 4 – Saavutettavuus, inklusio ja turvallinen käyttö	32
Moduuli 5	33
Aikataulusuunnitelma Moduuli 5: Perustaitojen tukeminen teknologisesti	39
Arviointi - Moduuli 5 - Perustaitojen tukeminen teknologisesti.....	41
Materiaalit – Moduuli 5 – Perustaitojen tukeminen teknologisesti	43
Moduuli 6	44



Aikataulusuunnitelma Moduuli 6: Oman osaamisen kehittäminen	47
Arviointi - Moduuli 6 - Oman osaamisen kehittäminen.....	50
Materiaalit – Moduuli 6 – Oman osaamisen kehittäminen	53
Liite 1: Johdanto “Valmenna valmentajaa” -ohjelman viitekehyksiin	54
Mitä ovat digitaalisen osaamisen viitekehykset?.....	54
1. DigCompEdu – Opettajien digitaalisen osaamisen eurooppalainen viitekehys	55
2. 21st-century skills: 2000-luvun taidot – 4C:tä	57
3. Digiopetuksen ammatillinen kehys (The Digital Teaching Professional Framework).....	58
Mitä ovat opetuksen suunnittelumallit?	59
1. SAMR-malli	59
2. Bloomin digitaalinen taksonomia	60
3. “The Pedagogy Wheel”	62
Toimintamalleja luku- ja kirjoitustaidon kehittämiseksi?	64
1. Toimintamalli: Periaatteita aikuisten hyvään lukutaitotyöhön	64
2. Toimintamalli: Prosessimalli aikuisten luku-, kirjoitus- ja laskutaidon koulutukseen.....	65
3. Voimavaramalli.....	67
Liite 2: Moduuli 6 itseopiskelualustat – Oman osaamisen kehittäminen:	68
Liite 3: Oman osaamisen kehittämisen suunnitelma tulevalle vuodelle.....	69
Lähteet:	70



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

Johdanto: “Valmenna valmentajaa” Perustaitovalmentajien voimaannuttaminen – Teknologian sisällyttäminen valmennustyöhön

“Valmenna Valmentajaa” -henkilöstökoulutusohjelma on kuuden verkkomuotoisen koulutusmoduulin ja itseopiskelutehtävien sarja, joka voimaannuttaa aikuisten perustaitovalmentajia tuomaan teknologiaa ja digitaalista mediaa osaksi valmennustoimintaansa.

“Valmenna Valmentajaa” mahdollistaa ammattilaisille tilaisuuden kehittää ammatillisia digitaitojaan sekä tukemaan kollegojaan näiden oppimismatkallaan. Digitaitojen oppimisen ja vahvistamisen seurauksena aikuisten perustaitovalmentajat voivat käyttää monimuotoisempia digiresursseja ja työkaluja jokapäiväisessä valmennustoiminnassaan, innostaa oppijoitaan ja tukea heidän oppimistaan digitaalisen median hyödyntämisen kautta.

Kaikille moduuleille on saatavilla täysimittainen materiaalipaketti, joka sisältää aikataulusuunnitelmat, tiivistelmät, diaesitykset ja muut dokumentit koulutusohjelman toteuttamista varten. Koulutusohjelma voidaan vetää kenen tahansa toimesta, joka on tutustunut materiaaliin.

Koulutukseen osallistuminen tunnustetaan digitaalisella osallistumistodistuksella.



Kuinka käyttää opasta

Tämä opas on suunniteltu käytettäväksi yhdessä koulutuksen PowerPoint-diojen kanssa osoitteessa <https://abedili.org/fi/lahdot/>

Paketti on jaettu kuuteen moduuliin, ja jokaisesta moduulista löydät:

- ✓ *Moduulin tiivistelmä*
- ✓ *Aikataulusuunnitelma*
- ✓ *Arviointikysymykset*
- ✓ *Palautteen esimerkkikysymykset*
- ✓ *Resurssilista*

Voit käyttää sivulla 2 olevaa sisällysluetteloa osioiden selaamiseen.

Moduulit

Jokainen kuudesta moduulista on kompakti, tunnin mittainen paketti, sisältäen teoriaa ja käytäntöä, ja kullakin moduulilla on oma teemansa.

Suositeltua olisi käydä läpi yksi moduuli viikoittain, jolloin koko ohjelma kestää kuusi viikkoa. Voit kuitenkin mukauttaa aikataulua tarpeidesi mukaan.

- Moduuli 1 - Valmennuksen suunnitteleminen
- Moduuli 2 - Digitaalisten valmentajien ja oppiminen
- Moduuli 3 - Arviointi ja palaute
- Moduuli 4 - Saavutettavuus, inklusio ja turvallinen käyttö
- Moduuli 5 - Perustaitojen tukeminen teknologisesti (opetus ja oppimisstrategiat)
- Moduuli 6 – Oman osaamisen

Ryhmäkoko



Ryhmäkoolle ei ole syytä asettaa tiukkoja rajoituksia, mutta sisältöä ja ajoitusta on pilotoitu 6-12 osallistujan ryhmissä, ja tämä on toiminut palautteen perusteella hyvin. Ohjelma voidaan toteuttaa verkossa, läsnäolototeutuksena tai hybridimuodossa

Näyttöperusta

Koulutusta ohjaavat digitaaliset viitekehykset ja aikuisten lukutaitomallit, jotka on suunniteltu parantamaan kouluttajan digitaalista osaamista ja integroimaan digitaalinen media tehokkaasti opetus- ja valmennuskäytäntöihin.

Ohjelma kehitettiin tutkimustyön pohjalta, jossa selvitettiin, mitä useimmat perustaitovalmentajat haluavat henkilöstökoulutukselta, jolla pyritään tukemaan aikuiskoulutushenkilöstöä heidän digitaalisen kehittämisessä. Lisätietoa löytyy tutkimusasiakirjoistamme osoitteesta: www.abedili.org/outputs.

Sisällössä keskitytään seuraaviin aiheisiin:



- Koulutus johdattelee valmentajat digitaalisen osaamisen viitekehysten sekä yleisesti käytettyjen digityökalujen pariin.
- Koulutuksessa esiteltävät viitekehykset keskittyvät teknologian hyödyntämiseen materiaalin luomisessa ja valmennuksen suunnittelussa.
- Koulutus tukee osallistujien digitaalisten taitojen vahvistamista, jotta he pystyvät hyödyntämään digitaalisuutta oppijoidensa kanssa parempien oppimistulosten saamiseksi ja yhteistyön edistämiseksi.
- Osallistajat voimaantuvat jatkamaan oppimispolkujaan ohjelman jälkeen ja kehittämään itsenäisesti taitojaan korkeammilla digitaalisen osaamisen tasoilla.



Moduuli 1

Tiivistelmä Moduuli 1: Valmennuksen suunnitteleminen

Moduulin nimi: Valmennuksen suunnitteleminen

Kohderyhmä: Ammatillinen täydennyskoulutus perustaitovalmentajille

Ehdotettu aikataulu: Virtuaalinen toteutus, 60 minuuttia

Ennakkolukeminen: 30 minuuttia

Itsenäiset harjoitukset: 30 minuuttia

Koulutuskertojen määrä: 1, yhteensä 2 tuntia

Taustamateriaalit ja sivunumerot	DigiCompEdu s. 44–49 Curriculum Development: an Evolving Model (NALA:n julkaisu) s. 21
Aktiviteetit	Oppimistavoitteet
Ennakkotehtävät: ”Johdanto ohjelmaan” (tämän dokumentin alku) ja ”Johdanto viitekehyksiin” (myös tämä dokumentti, Liite 1). Koulutuskerralla: • Esittelyt ja virittäytymistehtävä • Diaesitys digitaalisten resurssien valinnasta - DigCompEdu • Esittele ja tutki e-Pool alustaa osallistujien kanssa. • Selitä, kuinka Padlet-alustaa voidaan käyttää valmennuksessa ja oppimisessa. Pyydä osallistujia julkaisemaan Padlet-alustalla kaksi työkalua, joita voidaan käyttää valmennuksen suunnittelussa. Keskustele tämän jälkeen, miksi he valitsivat nämä työkalut ja kuinka tietoturvallisia ne ovat. • Jaa näyttösi esitelläksesi Mentimeter digitaalisena työkaluna.	1. Tarkoituksenmukaisten digitaalisten työkalujen valinta oppimisen edistämiseksi. 2. Digitaalisten resurssien ja työkalujen luominen ja soveltaminen valmennussuunnitelmaasi varten. 3. Oppimisen ja tavoitteiden saavuttamisen tukeminen teknologian kautta.

Itsenäiset harjoitukset: • Arviointikyselyn linkki lähetetään osallistujille. • Luo Mentimeter-tunnukset. Tee esimerkkikysely tai visailu oppijoille. Mukauta kyselyä käyttämällä kuvia tekstin lisäksi. • Kertaa toimintamalli "Curriculum development" (NALA julkaisu s.21) esimerkkinä perustaito- ja valmennus-suunnitelman luomiseen.	
Tarvittavat välineet ja valmistelut	Linkit materiaaleihin
1. Internetyhteys 2. Kannettava tietokone tai tabletti tai älypuhelin 3. Linkki esitysalustaan lähetettynä osallistujille.	Johdanto ohjelmaan https://abedili.org/fi/lahdot/ (Kohta "IO3") Johdanto_ohjelmaan Johdanto viitekehyksiin https://abedili.org/fi/lahdot/ (Kohta "IO3") Johdanto_viitekehyksiin e-Pool likki: https://sites.google.com/view/e-pool/ DigCompEdu viitekehys https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu NALA julkaisu: National Adult Literacy Agency, NALA, 2009. <i>Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education</i> https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/



Aikataulusuunnitelma Moduuli 1: Valmennuksen suunnitteleminen

Oppimistavoitteet:

- Tarkoituksenmukaisten digitaalisten työkalujen valinta oppimisen edistämiseksi.
- Digitaalisten resurssien ja työkalujen luominen ja soveltaminen valmennussuunnitelmaasi varten.
- Oppimisen ja tavoitteiden saavuttamisen tukeminen teknologian kautta.

Aikataulusuunnitelma

Aktiviteetti	Sisältö	Aika	Resurssit
Ennakkotehtävä	Osallistujille lähetetyt materiaalit	(30 min)	Johdanto ohjelmaan (Käytä "Print to PDF" jakaaksesi tämän tiedoston johdanto) Johdanto_viitekehyksiin (Käytä "Print to PDF" jakaaksesi tämän tiedoston Liite 1) e-Pool linkki https://sites.google.com/view/e-pool/home
Johdanto	Osallistujat esittelevät itsensä. Koulutuksen vetäjän esittely ja etäkoulutuksen käytäntöjen esittely.	10 min	Käytäntöjen esittely – dia
Virittäytyminen	Pyydä osallistujia kuvailemaan emojiilla, millainen tunne heillä on päivän tilaisuutta kohtaan. Emojit lähetetään chat-toiminnon kautta.	5 min	Tapaamisalustan emojit
Johdanto ABEDiLi ohjelmaan	Kerro, mikä ABEDiLi hanke on, ja mihin "Valmenna valmentajaa" -ohjelma keskittyy. Vastaa osallistujien mahdollisiin kysymyksiin.	5 min	
Info: Digitaalisten resurssien valinta	Mitä pitää mielessä digitaalisia työkaluja valittaessa?	5 min	Dia
e-Pool esittely	Lähetä linkki osallistujille chatin kautta. Käykää tutustumassa yhdessä e-Pooliin.	5 min	e-Pool Linkki: https://sites.google.com/view/e-pool/
Aktiviteetti: Padlet + e-Pool	• Selitä Padletin perustoiminnot • Jaa Padlet linkki	5 min	Padlet linkki Dia



	• Pyydä osallistujia julkaisemaan kaksi työkalua e-Pool alustalta, joita he voivat käyttää oppijoidensa kanssa. Jos sama työkalu on jo julkaistu, klikkaa "tykkää" nappia. • Kirjoita chatiin: Miksi valitsit nämä työkalut? Käydään kommentit läpi.	5 min 10min	
Vapaaehtoinen	TAUKO	5 min	
Mentimeter johdanto	Jaa näyttösi ja esittele kuinka kirjautua sisään ja luoda uusi Mentimeter-esitys. Osallistujat vastaavat osoitteessa menti.com	5 min	Näytönjako tapaamisolustalla Mentimeter tunnus www.mentimeter.com www.menti.com
Yhteenveto	Kerro teemaan liittyvistä itsenäisistä harjoituksista ja mahdollisista kysymyksistä.	5 min	
AIKA	• Ilman taukoa • Tauolla	YHTEENSÄ: 60 min (65 min)	
Itsenäiset harjoitukset: Luo Mentimeter-visailu tai -kysely. Muokkaa visailua tai kyselyä. Kertaa toimintamalli: "Curriculum development" (NALA:n julkaisu)	• Tee arviointikysely –lähetä linkki osallistujille • Luo Mentimeter-tunnus. • Luo esimerkkivisailu tai kysely oppijoille • Mukauta kyselyä lisäämällä kuvia tekstin lisäksi. • Kertaa toimintamalli: "Curriculum development" (NALA s.21) esimerkkinä siitä, kuinka suunnitella perustaitovalmennus-suunnitelma	30 minuuttia	Padlet Ohjeet kuvineen kuvien lisäämisestä Mentimeter-alustalle Mentimeter-linkki Linkki "Curriculum development" -tiedostoon
Valinnaista: Jätä aikaa koulutuskerran jälkeen	Mahdollisuus jatkaa keskusteluita, joita ei pystytty saattamaan päätökseen	Max. 30 min	



Arviointi – Moduuli 1 – Valmennuksen suunnittelu

1. Kuinka valitset digitaalisen resurssin?
 1. Pohdin ohjauksen kontekstia ja oppimistavoitteita
 - b. Pohdin mitä kollegani käyttävät
 - c. Valitsen hauskimman oloisen työkalun
2. Mikä on e-Pool?
 - a. Kokoelma e-kirjoja
 - b. Kokoelma hyödyllisiä nettisivuja
 - c. Kokoelma digitaalisia työkaluja verkkosivustolla
3. Mihin Padlet-alustaa käytetään?
 - a. Keskustelufoorumina
 - b. Ohjaajan digitaalisena muistilappuohjelmalla
 1. Yhteistyötä edistävänä verkkopohjaisena ilmoitustauluna
4. Mihin Mentimeter-alustaa käytetään?
 - b. Reaaliaikaisiin kyselyihin ja esityksiin
 - c. Metrijarjestelmän harjoitustyökaluna



Google Forms

Ehdotus koulutuksen vetäjälle: Nämä kysymykset voidaan esittää käyttäen alustaa [Google Forms](#).



Palautteen esimerkkikysymykset – Moduuli 1 – Valmennuksen suunnittelu

1. Opitko uutta digitaalisista työkaluista tai materiaalipankista, joita voisit hyödyntää perustaito- ja valmennuksessa?

a) Kyllä

b) En

Avoin vastauskenttä: Mikäli vastasit ei, miksi?

2. Tukeeko tämän moduulin sisältö lisäämään digitaalisuutta osaksi perustaito- ja valmennuksen suunnittelua?

a) Kyllä

b) Ehkä

c) Ei

Avoin vastauskenttä: Mikäli vastasit ei, miksi?

3. Tuleeko mieleesi mitään, mitä haluaisit muuttaa tässä moduulissa?



Google Forms

Ehdotus koulutuksen vetäjälle: Nämä kysymykset voidaan esittää käyttäen [Google Forms –alustaa](#).



Lisää kuvia Mentimeter-kyselyyn

Add images to Mentimeter

Create new presentation

How to add images in Mentimeter

69

Cancel

Create presentation

Choose your question type

Type	Content	Customize
Popular question types ?		
 Multiple Choice	 Word Cloud	 Open Ended
 Scales	 Ranking	 Q&A

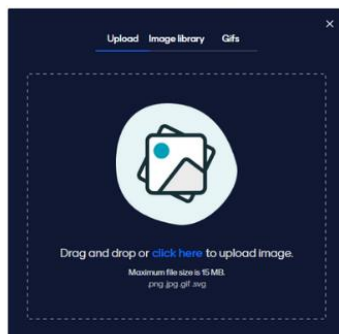
Click Content to modify your question and options

Type	Content	Customize
Add meta description		
Your question ? Multiple Choice		
Add longer description		
Options ?		
Option 1		
Option 2		
Option 3		

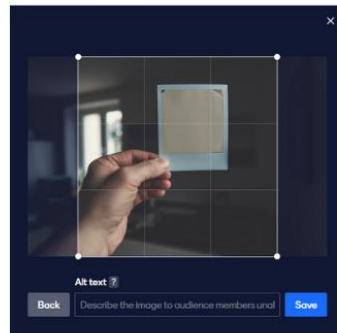


Click to add images

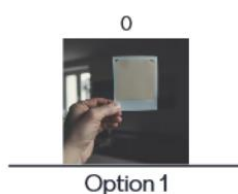
Upload your image or use
Mentimeter repositories



Use cropping tool to
modify picture



Click save
when ready



Option 1

Option 2

Option 3



Click to change or
delete the image

You can see your picture in the slide and next to your option



Materiaalit – Moduuli 1 Valmennuksen suunnittelu

Materiaalin tyyppi	Materiaalin nimi	Linkki materiaaliin
Verkkopohjainen	ABEDiLi esittely	http://abedili.org/fi/intellectual-outputs-suomi/
Verkkopohjainen	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/
Verkkopohjainen	Padlet	www.padlet.com
Verkkopohjainen	Mentimeter	www.mentimeter.com
Verkkopohjainen	Menti.com	www.menti.com
PowerPoint	Moduuli1_esitys	https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Moduuli1_esitys	https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PNG kuva	How to add images in Mentimeter	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Aikataulu_Moduuli1	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Tiivistelmä_Moduuli1	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"



Moduuli 2

Tiivistelmä Moduuli 2: Digitaisten valmentaminen ja oppiminen

Moduulin nimi: Digitaisten valmentaminen ja oppiminen

Kohderyhmä: Ammatillinen täydennyskoulutus perustaitovalmentajille

Ehdotettu aikataulu: Virtuaalinen toteutus, 60 minuuttia

Ennakkolukeminen: 30 minuuttia

Itsenäiset harjoitukset: 30 minuuttia

Koulutuskertojen määrä: 1, yhteensä 2 tuntia

Taustamateriaalit ja sivunumerot	DigCompEdu s. 52–57 ABEDiLi Secondary Research Document s. 15–20 Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education s. 13–17 (NALA:n julkaisu)
Aktiviteetit	Oppimistavoitteet
Ennakkotehtävät: - Lue DigCompEdu s. 52–57 ja “Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education” s. 13–17. - Pyydä osallistujia valmistelevaan lyhyt esitys oppijoistaan (“Kuka on tyypillinen oppijani?” ja “Mitä taitoja tahdon oppijoideni kehittävän?”) Koulutuskerralla: - Johdanto: osallistujat esittelevät oppijaprofiilinsa - Esittely SAMR-malliin, tukena PowerPoint diat. Käytä työkaluja “Padlet” ja “Mentimeter” esimerkkeinä mallin ymmärtämiseen. - Luo tapaamislustalla pienryhmäkeskustelulle	1. Digityökalujen ja sovelluksien käyttöön ottaminen valmennuksen kehittämiseksi 2. Reflektointi siitä, kuinka oppimistavoitteita voi saavuttaa digitaalisten työkalujen avulla 3. SAMR-mallin, Bloomin taksonomian ja “The Pedagogy wheel” -mallin soveltamisen ymmärtäminen

huoneet ja anna osallistujien valita työkalu e-Pool alustalta. Anna osallistujien keskustella valitsemiensa työkalujen mahdollisuuksista ja hyödyllisyydestä, tukenaan SAMR-malli. • Esittely Bloomin taksonomiaan ja “The Padagogy Wheel” -malliin. Tukena PowerPoint diat. Itsenäiset harjoitukset: • Arviointikyselyn linkki lähetetään osallistujille • Pyydä osallistujia luomaan oppimistavoite itselleen, ja sitten valitsemaan digitaalinen työkalu, jota he haluavat kokeilla. Osallistujat arvioivat SAMR-mallin ja Bloomin taksonomian avulla, tuoko työkalu lisäarvoa heidän valmennustyöhönsä.	
Tarvittavat välineet ja valmistelut	Linkit materiaaleihin
1. Internetyhteys 2. Kannettava tietokone tai tabletti tai älypuhelin 3. Linkki esitysalustaan lähetettynä osallistujille.	“The Padagogy Wheel” -malli: https://designingoutcomes.com/assets/PadWheelV5/PW_ENG_V5.0_Android_PRINT.pdf DigCompEdu-viitekehys: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu NALA:n julkaisu: National Adult Literacy Agency, NALA, 2009. <i>Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education</i> https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/



Aikataulusuunnitelma Moduuli 2: Digitaitojen valmentaminen ja oppiminen

Oppimistavoitteet:

- Digityökalujen ja sovelluksien käyttöön ottaminen valmennuksen kehittämiseksi
- Reflektointi siitä, kuinka oppimistavoitteita voi saavuttaa digitaalisten työkalujen avulla
- SAMR-mallin, Bloomin taksonomian ja "The Pedagogy wheel" -mallin soveltamisen ymmärtäminen

Aktiviteetti	Sisältö	Aika	Resurssit
Ennakkotehtävä	Materiaalit lähetetään osallistujille. Pyydä osallistujia etukäteen valmistamaan lyhyt esitys heidän tyypillisistä oppijoistaan: "Kuka on tyypillinen oppijani?" ja "Mitä taitoja tahdon oppijoideni kehittävän?" Seuranta itsenäisistä harjoituksista - keskustele Mentimeterissä luodusta visailusta tai kyselystä.	(30 min)	DigCompEdu s. 52–57 ABEDiLi Secondary Research Document s. 15–20 Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education s. 13–17 (NALA:n julkaisu)
Johdanto	Osallistujat esittelevät oppijaprofiilinsa. (Pohjana kysymykset: "Kuka on tyypillinen oppijani?" ja "Mitä taitoja tahdon oppijoideni kehittävän?")	15 min	
Info: Digitaaliset resurssit	Digitaaliset työkalut ja SAMR-malli (Huomauta, että mallin neljä tasoa eivät ole matalampia tai korkeampia kehityksen tasoja, joissa R olisi "parempi" kuin S. SAMR on pikemminkin spektri, jonka eri asteita voidaan hyödyntää eri tilanteissa.)	5 min	PowerPoint-dia
Aktiviteetti: SAMR-malli	Keskustele SAMR-mallin mahdollisuuksista ja hyödyllisyydestä. Anna osallistujien tuoda esille esimerkkejä omista valmennustilanteista sekä digitaalisista työkaluista suhteessa korvaamiseen, lisäämiseen, muuntamiseen ja uudelleen määrittelyyn.	10 min	
Aktiviteetti: Kokeile uutta digitaalista työkalua	Luo tapaamisalustalla pienryhmät osallistujista ja anna heidän valita e-Pool alustalta yksi työkalu, josta haluavat oppia lisää.	5 min esittely 15 min ryhmätyö	Padlet linkki: www.padlet.com
Info: Bloomin taksonomia ja	Esittele Bloomin taksonomian korjattu versio, ja tutkikaa kuinka "The Pedagogy	5 min	PowerPoint-diat

“The Padagogy wheel” -malli	Wheel” hyödyntää sekä SAMR-mallia, että Bloomin taksonomiaa eri sovellusten ja digitaalisten työkalujen organisoimiseksi.		
Yhteenveto	Kerro teemaan liittyvistä itsenäisistä harjoituksista. Mahdollisuus jakaa ajatuksia ja kysymyksiä.	5 min	
Itsenäiset harjoitukset	Arviointikyselyn tekeminen. Pyydä osallistujia luomaan oppimistavoite itselleen, ja sitten valitsemaan digitaalinen työkalu, jota he haluavat kokeilla. Osallistujat arvioivat SAMR-mallilla ja Bloomin taksonomian avulla, tuoko työkalu lisäarvoa heidän valmennustyöhönsä.	30 min	Linkki arviointikyselyyn
HUOMAUTUS KOULUTUKSEN VETÄJÄLLE: Valinnaista: Jätä aikaa koulutuskerran jälkeen	Mahdollisuus jatkaa keskusteluita, joita ei pystytty saattamaan päätökseen.	Max. 30 min	



Arviointi - Moduuli 2 - Digitaitojen valmentaminen ja oppiminen

1. 'Substitution' (Korvaaminen) SAMR-mallissa tarkoittaa:

- a) Teknologian käyttämistä oppimisen muuntamiseen
- b) Teknologian käyttämistä oppimistavoitteiden uudelleenmäärittelyyn
- c) Teknologian käyttämistä perinteisten aktiviteettien ja materiaalien korvaamiseen

2. SAMR malli tulisi hahmottaa:

- a) Opetuksessa käytettävien digitaalisten työkalujen käytön tasoina
- b) Spektrinä, jossa kaikkia kohtia voidaan hyödyntää eri tilanteissa
- c) Hierarkkisenä polkuna digiopetuksessa

3. Bloomin digitaalisen taksonomian tarkoitus on:

- a) Informoida valmentajia, kuinka teknologiaa ja digitaalisia työkaluja voidaan käyttää oppijoiden, oppimiskokemusten ja tavoitteiden saavuttamiseksi.
- b) Informoida valmentajia digitaalisista sovelluksista oppijoiden, oppimiskokemusten ja tavoitteiden saavuttamiseksi.
- c) Informoida valmentajia, kuinka teknologiaa ja digitaalisia työkaluja käytetään perinteisten opetusmateriaalien sijaan.



Google Forms

Ehdotus koulutuksen vetäjälle: Nämä kysymykset voidaan esittää käyttäen [Google Forms –alustaa](#).



Palautteen esimerkkikysymykset – Moduuli 2 – Digitaitojen valmentaminen ja oppiminen

1. Opitko digitaalisista työkaluista tai materiaalipankista, jotka saattaisivat hyödyttää sinua perustaito-ohjauksessa?
 - a) Kyllä
 - b) En

Avoin vastauskenttä: Mikäli vastasit ei, miksi?

2. Tukeeko tämä moduuli sinua sisällyttämään digiteknologiaa osaksi ohjaustasi ja suunnitellessasi perustaito-ohjausta?
 - a) Kyllä
 - b) Ehkä
 - c) Ei

Avoin vastauskenttä: Mikäli vastasit ei, miksi?

3. Tuleeko mieleesi mitään, mitä haluaisit muuttaa tässä moduulissa?
(Avoin vastauskenttä)



Google Forms

Ehdotus koulutuksen vetäjälle: Nämä kysymykset voidaan esittää käyttäen [Google Forms –alustaa](#).



Materiaalit – Moduuli 2 – Digitaitojen valmentaminen ja oppiminen

Materiaalin tyyppi	Materiaalin nimi	Linkki materiaaliin
Verkkopohjainen	ABEDiLi esittely	https://abedili.org/fi/intellectual-outputs-suomi/
Verkkopohjainen	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/
PowerPoint	Moduuli2_esitys	https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Moduuli2_esitys	https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
Verkkopohjainen	"Padagogy Wheel"	https://designingoutcomes.com/assets/PadWheelV5/
PDF dokumentti	Aikataulu_Moduuli2	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Tiivistelmä_Moduuli2	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"



Moduuli 3

Tiivistelmä Moduuli 3: Arviointi ja palaute

Moduulin nimi: Arviointi ja palaute

Kohderyhmä: Ammatillinen täydennyskoulutus perustaitovalmentajille

Ehdotettu aikataulu: Virtuaalinen toteutus, 60 minuuttia

Ennakkolukeminen: 30 minuuttia

Itsenäiset harjoitukset: 1 tunti

Koulutuskertojen määrä: 1, yhteensä 2,5 tuntia

Taustamateriaalit ja sivunumerot	DigCompEdu s. 62–67
Aktiviteetit	Oppimistavoitteet
Ennakkotehtävät: - Avaa e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home ja käy läpi digitaaliset resurssit kohdassa "Arviointi". - Lue DigCompEdu s. 62–67 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en Koulutuskerralla: - Virittäytymistehtävä: Lähetä Ideaboardz linkki. Pyydä osallistujia kuvaamaan sanaa "arviointi" yhdellä sanalla. Käykää lyhyt keskustelu siitä, mitä tämä merkitsee heille. - PowerPoint-esittely arvioinnin ja palautteen viitekehyksistä DigCompEdu:n mukaan. Jokaisen dian jälkeen, lähetä Ideaboardz-linkki chatin kautta. Pyydä osallistujia kirjoittamaan esimerkkejä digityökaluista jokaiseen osaamistasoon.	- Digitaalisen median käyttö formatiiviseen ja summatiiviseen arviointiin - Oppijan digiosaamisen kehittymisen analysointi - Digitaalisen teknologian käyttö oikea-aikaisen ja kohdennetun palautteen antamiseksi



• Pyydä osallistujia tekemään itsearviointi, joka soveltuu perustaito-oppijoille. Jaa linkki: https://perustaitotesti.fi/ • Katso "ProProfs Quiz" video https://youtu.be/xX1BG3WwRvM. Osallistujat jaetaan alustalla pienryhmiin. Jokaisen ryhmän pyydetään luomaan kysely kolmella kysymyksellä. Pyydä osallistujia esittelemään kyselynsä koko ryhmälle palatessaan. Itsenäiset harjoitukset: • Katso 5 min Kahoot-video: https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58 • Luo kolmen kysymyksen Kahoot-visailu perustaito-oppijoiden ennakoarvointiin. Esimerkiksi: "Mikä lauseista on kirjoitettu oikein?" • Yritä löytää paikallinen arviointi/palautetyökalu perustaito-oppijoille ja kokeile sitä. Lähetä tulos kokemuksestasi ryhmäviestinä opetuslustalla.	
Tarvittavat välineet ja valmistelut	Linkit materiaaleihin
1. Internetyhteys 2. Kannettava tietokone tai tabletti tai älypuhelin 3. Linkki esitysalustaan lähetettynä osallistujille.	e-Pool Linkki: https://sites.google.com/view/e-pool/home DigCompEdu-viitekehys: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu Ideaboardz linkki: https://ideaboardz.com/ Linkki itsearviointitestiin: https://perustaitotesti.fi/ Linkki to ProProfs Quiz Maker videoon: https://www.youtube.com/watch?v=xX1BG3WwRvM Kahoot linkki e-Pool kautta: https://sites.google.com/view/e-pool/



Aikataulusuunnitelma Moduuli 3: Arviointi ja palaute

Oppimistavoitteet:

- Digitaalisen median käyttö formatiiviseen ja summatiiviseen arviointiin
- Oppijan digiosaamisen kehittymisen analysointi
- Digitaalisen teknologian käyttö oikea-aikaisen ja kohdennetun palautteen antamiseksi

Aktiviteetti	Sisältö	Aika	Resurssit
Ennakko-tehtävä	Avaa e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home ja käy läpi digitaaliset resurssit kohdassa 'Arviointi'. Lue DigCompEdu s. 62-67 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en	30 min	e-Pool linkki: https://sites.google.com/view/e-pool/
Virittäytymis-tehtävä	Lähetä Ideaboardz linkki. Pyydä osallistujia kuvaamaan sanaa "arviointi" yhdellä sanalla. Käykää lyhyt keskustelu siitä, mitä tämä merkitsee heille.	5 min	Ideaboardz linkki. https://ideaboardz.com/
Aktiviteetti: Itsearviointi-kysely:	Jaa linkki itsearviointityökaluun ja pyydä osallistujia tekemään perustaito-oppijoille suunnattu itsearviointi.	10 min	Linkki työkaluun: https://perustaito-testi.fi/
Tietoa: DigCompEdu arviointi ja palaute	Kerro DigCompEdun arvioinnin ja palautteen viitekehiksestä	15 min	PowerPoint-dia
	TAUKO (valinnainen)	5 min	
Tietoa: ProProfs Quiz	Katsokaa video "ProProfs Quiz" käytöstä https://youtu.be/xX1BG3WwRvM	6 min	Youtube video
Aktiviteetti: Luo oma digitaalinen sisältösi (ProProfs Quiz)	• Pyydä osallistujia luomaan kolmen kysymystä sisältävä kysely teemalla "ProProfs Quiz:iä voidaan käyttää". Jokaisessa kysymyksessä on yksi oikea vastaus.	4 min	Pienryhmätilat tai vastaava ryhmäjako
	• Luo pienryhmät. • Osallistujat luovat visailun pienryhmissään.	10 min	
	• Pyydä osallistujia esittelemään kyselynsä palattuaan pienryhmistä.	10 min	



Itsenäiset harjoitukset	- Katso 5min mittainen Kahoot-video https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58 - Luo kolmen kysymyksen visailu käyttäen Kahoot:ia perustaito- valmennuksen ennakoarvointiin. Esimerkiksi: "Mikä lauseista on kirjoitettu oikein?" - Yritä löytää paikallinen arviointi/palautetyökalu perustaito- oppijoille ja kokeile sitä. Lähetä palaute kokemuksestasi ryhmäviestinä opetuslustalla.	60 min	Kahoot-ohjevideo
HUOMAUTUS KOULUTUKSEN VETÄJÄLLE: Valinnaista: Jätä aikaa koulutuskerran jälkeen	Mahdollisuus jatkaa keskusteluita, joita ei pystytty saattamaan päätökseen	Max. 30 min	



Arviointi – Moduuli 3 – Arviointi ja palaute



Viikolle 3:
Arvioinnissamme on hyödynnetty DigCompEdu
viitekehystä

Linkki to DigCompEdu itsearviointiin (englanniksi):

<https://digital-competence.eu/digcompedu/survey/qid8556/?uri=d0933f6d369b6624d73f9dc72bcc8b1c>



Palautteen esimerkkikysymykset – Moduuli 3 – Arviointi ja palaute

1. Opitko digitaalisesta työkalusta tai viitekehyksestä, joka voisi olla hyödyllinen perustaito-ohjauksessa?

- a) Kyllä
- b) En

Avoim vastauskenttä: Mikäli vastasit ei, miksi?

2. Tukeeko tämä moduuli sinua sisällyttämään digiteknologiaa osaksi ohjaustasi ja suunnitellessasi perustaito-ohjausta?

- a) Kyllä
- b) Ehkä
- c) Ei

Avoim vastauskenttä: Mikäli vastasit ei, miksi?

3. Tuleeko mieleesi mitään, mitä haluaisit muuttaa tässä moduulissa?

(Avoim vastauskenttä)



Google Forms

Ehdotus koulutuksen vetäjälle: Nämä kysymykset voidaan esittää käyttäen [Google Forms –alustaa](#).



Materiaalit – Moduuli 3 – Arviointi ja palaute

Materiaalin tyyppi	Materiaalin nimi	Linkki materiaaliin
Verkkopohjainen	DigCompEdu	https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
Verkkopohjainen	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/
Verkkopohjainen	Ideaboardz	https://ideaboardz.com/
Verkkopohjainen	Itsearviointikysely	ProProfs Quiz
Verkkopohjainen	ProProfs Quiz -video	Youtube video https://youtu.be/xX1BG3WwRvM
Verkkopohjainen	Kahoot-video	https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58
PowerPoint	Moduuli3_esitys	https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Moduuli3_esitys	https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Aikataulu_Moduuli3	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Tiivistelmä_Moduuli3	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"



Moduuli 4

Tiivistelmä Moduuli 4: Saavutettavuus, inklusio ja turvallinen käyttö

Moduulin nimi: Saavutettavuus, inklusio ja turvallinen käyttö

Kohderyhmä: Ammatillinen täydennyskoulutus perustaitovalmentajille

Ehdotettu aikataulu: Virtuaalinen toteutus, 60 minuuttia

Ennakkolukeminen: 30 minuuttia

Itsenäiset harjoitukset: 30 minuuttia

Koulutuskertojen määrä: 1, yhteensä 2 tuntia

Taustamateriaalit ja sivunumerot	Digital Teaching Professional framework s. 57–59 DigCompEdu s. 70, s. 84 Principles for Good Adult Literacy Work (NALA:n julkaisu) s. 7, s. 15
Aktiviteetit	Oppimistavoitteet
Ennakkotehtävät: - Materiaali ”Digital Teaching Professional Framework” lähetetään osallistujille ennakkolukemisenä. - Pyydä osallistujia pohtimaan heidän oppijoidensa oppijaprofiileita ja tunnistamaan tilanteen, jossa oppijat saattavat kokea haasteita teknologian saavutettavuudessa tai inklusiossa. Koulutuskerralla: - Virittämistehtävä: Oppijat jakavat tilanteen, jossa heidän oppijansa saattavat kokea haasteita teknologian saavutettavuudessa tai inklusiivisuudessa. - PowerPoint-esitys DigCompEdun saavutettavuuden ja inklusion viitekehyksistä s. 70, sekä vastuullisesta käytöstä s. 84. - Padlet-harjoitus: Pyydä osallistujia tiivistämään teknologian käytön positiiviset ja negatiiviset vaikutukset sekä digitaalisten ympäristöjen vaarat. Listaa tapoja, joilla voit	- Saavutettavien materiaalien ja aktiviteettien takaaminen kaikille oppijoille. - Teknologian käyttäminen oppijoiden monimuotoisten tarpeiden huomioimiseksi. - Oppijoiden voimaannuttaminen digitaalisen teknologian turvalliseen ja vastuulliseen käyttöön.

neuvoa oppijoitasi suojelemaan digitaalista yksityisyyttään ja dataansa. • Näytä osallistujille PowerPoint “tasa-arvo ja monimuotoisuus” diat Digital Teaching Professional framework” (s. 57–59) viitekehyksen pohjalta. • Pyydä osallistujia menemään Microsoft Edge selaimeen ja ohjaa heidät verkkosivulle, kuten e-Pool. Näytä osallistujille, kuinka käyttää Microsoftin syventävää lukuohjelmaa. Vaihtoehto: Microsoft Edge sijasta voidaan avata Microsoft Office Word ja selitä kuinka käyttää syventävää lukijaa. • Pyydä yhtä osallistujaa jokaisesta ryhmästä luomaan yksinkertainen kysely Mentimeterillä. ”Millainen on monimuotoinen oppija?” ” Mitä digitaalisia työkaluja voit käyttää tukeaksesi heitä?” Samaan aikaan muut keskustelevat mahdollisista vastauksistaan. Itsenäiset harjoitukset: • Lue NALA:n “Principles for Good Adult Literacy Work and the Digital teaching professional framework” s. 57–59. Pohdi kuinka tässä linjatut periaatteet voivat tukea ohjausta teknologian turvallisesta ja vastuullisesta käytöstä. Vastaukset julkaistaan chatiin oppimisalustalla. • Luo Mentimeter kysely teknologian turvallisesta käytöstä, esim. ”tunnista turvallinen sähköpostiosoite” & ”mikä URL on turvalliselle nettisivulle” yms.	
Tarvittavat välineet ja valmistelut	Linkit materiaaleihin
1. Internetyhteys 2. Kannettava tietokone tai tabletti tai älypuhelin 3. Linkki esitysalustaan lähetettynä osallistujille.	e-Pool linkki: https://sites.google.com/view/e-pool/home National Adult Literacy Agency: Guidelines for Good Adult Literacy Work (NALA:n julkaisu): https://www.nala.ie/wp-content/uploads/2019/08/NALA-Guidelines-for-good-adult-literacy-work.pdf Syventävä lukuohjelma: Microsoft Corporation, n.d. <i>Immersive Reader in Microsoft Edge Browser</i>. https://www.microsoft.com/en-us/edge Mentimeter linkki:

	https://www.mentimeter.com/app DigCompEdu-viitekehys https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu Padlet linkki: https://padlet.com/ Digital Teaching Professional Framework: https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Full-v2.pdf
--	---



Aikataulusuunnitelma Moduuli 4: Saavutettavuus, inklusio ja turvallinen käyttö

Oppimistavoitteet:

- Saavutettavien materiaalien ja aktiviteettien takaaminen kaikille oppijoille.
- Teknologian käyttäminen oppijoiden monimuotoisten tarpeiden huomioimiseksi.
- Oppijoiden voimaannuttaminen digitaalisen teknologian turvalliseen ja vastuulliseen käyttöön.

Aktiviteetti	Sisältö	Aika	Resurssit
Ennakkotehtävä	Materiaalit lähetetään osallistujille ennakkolukemisena. Pyydä osallistujia pohtimaan oppimisprofiilejaan ja tunnistamaan tilanne, jossa saatetaan kokea haasteita saavutettavuudessa tai inklusiossa teknologiaa käyttäessään	(30 min)	Digital Teaching Professional framework s. 57–59 NALA Principles for Good Adult Literacy Work (NALA:n julkaisu) s. 7, s. 15 DigCompEdu s. 84
Tunnelman keventäjä	Osallistujat jakavat tilanteita, joissa heidän oppijansa saattavat kokea haasteita teknologian saavutettavuuden ja inklusion kanssa.	5 min	
Selitä DigCompEdu viitekehys on saavutettavuudesta, inklusiosta ja vastuullisesta käytöstä	Esitellään PowerPoint diat DigCompEdu viitekehukset saavutettavuudessa, inklusiossa ja vastuullisesta käytöstä	10 min	PowerPoint-diat DigCompEdu s. 70, s. 84
Harjoitus	Padlet-harjoitus: jaa Padlet-linkki. Pyydä osallistujia tiivistämään teknologian käytön positiiviset ja negatiiviset vaikutukset sekä digitaalisten ympäristöjen vaarat. Listaa tapoja, joilla voit opastaa oppijoitasi suojelemaan digitaalista yksityisyyttään ja dataansa. Ryhmien vastuuhenkilöt jakavat ryhmänsä kommentit Padletissa.	10 min	Padlet-linkki https://padlet.com/

Aktiviteetti 2: PowerPoint	Näytä osallistujille PowerPoint-dia ”Digital Teaching Professional Framework” tasa-arvon ja monimuotoisuuden viitekehyksestä.	5 min	PowerPoint-diat DigCompEdu viitekehys, s. 57-59
Vapaaehtoinen	TAUKO	5 min	
Harjoitus: Syventävä lukuohjelma	Pyydä osallistujia avaamaan Microsoft Edge -selain ja ohjaa avaamaan verkkosivu, kuten e-Pool. Näytä osallistujille, kuinka käyttää syventävää lukuohjelmaa (Microsoft ”lue ääneen” toiminto.)	5 min	e-Pool linkki: https://sites.google.com/view/e-pool/ Microsoft Edge -selain
	Vaihtoehto: Microsoft Edge sijasta osallistujat voivat avata Microsoft Office Word, ja voit selittää kuinka käyttää syventävää lukuohjelmaa siellä.		
Luo Mentimeter-kysely	Jaa Mentimeter-linkki. Pyydä yhtä osallistujaa jokaisesta ryhmästä luomaan yksinkertainen Mentimeter-kysely. ”Millaisia ovat erilaiset oppijat?” ”Mitä digitaalisia työkaluja voit käyttää tukeaksesi heitä?” ”Mihin syventävää lukuohjelmaa käytetään?” Samaan aikaan muut osallistujat keskustelevat mahdollisista vastauksista.	15 min	Linkki Mentimeter-kyselyn luomiseen: https://www.mentimeter.com/app
Lopuksi	Keskustelkaa itsenäisistä harjoituksista ja mahdollisista kysymyksistä.	5 min	
Itsenäiset harjoitukset:	Lue NALA:n ”Principles for Good Adult Literacy Work.” Reflektoi, kuinka voit käyttää teknologiaa vastuullisesti ja turvallisesti oppijoidesi kanssa. Julkaise oppimislustan chatissa.	15 min	Principles for Good Adult Literacy Work s. 7, s. 15 Chat oppimislustalla
Harjoitus: Luo digitaalista sisältöä	Luo Mentimeter kysely teknologian turvallisesta käytöstä (esim. tunnista turvallinen sähköpostiosoite, mikä URL on turvalliselle nettisivulle).	15 min	Linkki Mentimeter-kyselyn luomiseen: https://www.mentimeter.com/app



Arviointi - Moduuli 4 - Saavutettavuus, inkluusio ja turvallinen käyttö

1. Kuinka voimme varmistaa saavutettavuuden ja inklusion kaikille oppijoille?
 - A. Varmistamalla että kaikilla oppijoilla on teknologian käyttömahdollisuus.
 - B. Varmistamalla että opetustila on kirkkaasti valaistu.
 - C. Esittelemällä oppijoille uusia digitaalisia työkaluja.
2. Mikä seuraavista kuvaa erilaisia oppijoita?
 - A. Erilaiset oppijat ovat oppijoita, jotka haluavat käsitellä eri materiaaleja.
 - B. Jokainen oppija on yksilö, jolla on erilaisia piirteitä, esim. akateemiset taidot ja fyysinen toimintakyky ja sosioekonomiset taustat.
 - C. Erilaisilla oppijoilla on samat oppimisodotukset ja erityistarpeet
3. Tukeaksesi oppijoidesi monimuotoisia tarpeita, voit:
 - A. Muokata digivalmennuksen niin, että se vastaa oppijoiden tämänhetkiseen taitotasoon, esim. teknologian käytön, saatavuuden, osaamisen, odotusten ja asenteiden osalta.
 - B. Varmistaa, että kaikki materiaalit ovat samoja, eivätkä poikkea annetusta valmennussuunnitelmasta.
 - C. Varmistamalla, että kaikki oppijat saavuttavat täsmällisen saman osaamisen valmennuksen tuloksena.



Palautteen esimerkkikysymykset – Moduuli 4 – Saavutettavuus, inkluusio ja turvallinen käyttö

1. Opitko digitaalisista työkaluista tai materiaalipankista, jotka saattaisivat hyödyttää perustaito-ohjauksessa? Pohdin ohjauksen kontekstia ja oppimistavoitteita

a) Kyllä

b) En

Avoin vastauskenttä: Mikäli vastasit ei, miksi?

2. Tukeeko tämän moduuli sinua pohtimaan saavutettavuutta, inklusiota ja turvallista toimimista digiverkossa aikuisoppijan näkökulmasta?

a) Kyllä

b) Ehkä

c) Ei

Avoin vastauskenttä: Mikäli vastasit ei, miksi?

3. Tuleeko mieleesi mitään, mitä haluaisit muuttaa tässä moduulissa?

(Avoin vastauskenttä)



Google Forms

Ehdotus koulutuksen vetäjälle: Nämä kysymykset voidaan esittää käyttäen [Google Forms –alustaa](#).



Materiaalit – Moduuli 4 – Saavutettavuus, inklusio ja turvallinen käyttö

Materiaalin tyyppi	Materiaalin nimi	Linkki materiaaliin
Verkkopohjainen	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Verkkopohjainen PDF Dokumentti	NALA Guidelines for Good Adult Literacy Work, s. 7, s. 15	https://www.nala.ie/wp-content/uploads/2019/08/NALA-Guidelines-for-good-adult-literacy-work.pdf
Verkkopohjainen PDF Dokumentti	Digital Teaching Professional Framework, s. 57–59.	https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Full-v2.pdf
Verkkopohjainen	Syventävä lukija Microsoft Edge -selaimessa	https://www.microsoft.com/en-us/edge
Verkkopohjainen	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/app
Verkkopohjainen	Padlet	https://padlet.com/
Verkkopohjainen PDF dokumentti	European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu, s. 70, s. 84.	https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466
PowerPoint	Moduuli4_esitys	https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Moduuli4_esitys	https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Aikataulu_Moduuli4	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Tiivistelmä_Moduuli4	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"



Moduuli 5

Tiivistelmä Moduuli 5: Perustaitojen tukeminen teknologisesti

Moduulin nimi: Perustaitojen tukeminen teknologisesti (opetus ja oppimisstrategiat)

Kohderymä: Ammatillinen täydennyskoulutus perustaitovalmentajille

Ehdotettu aikataulu: Virtuaalinen toteutus, 60 minuuttia

Ennakkolukeminen: 30 minuuttia

Itsenäiset harjoitukset: 30 minuuttia

Koulutuskertojen määrä: 1, yhteensä 2 tuntia

Taustamateriaalit ja sivunumerot	DigCompEdu, s. 74–75 NALA guidelines for basic skills educators: ABEDiLi Secondary Research Document, s. 24–28 The 4Cs, Secondary Research Document, s. 4–5
Aktiviteetit	Oppimistavoitteet
Ennakkolukeminen: - Ennakkolukeminen lähetetään osallistujille: DigCompEdu, NALA Guidelines for Basic Skills Educators, 4C:tä, jotka löytyvät NALA:n toissijaisesta tutkimuksesta (secondary research) tai viitekehyksien johdantodokumentista. Koulutuskerralla: - Virittäytyminen: Ratkaise Sanuli-peli, kerro osallistujille kuinka se toimii ja ohjaa kokeilemaan itse. Lähetä linkki chatin kautta. - DigCompEdu, NALA:n viitekehys ja 4C:tä esitelmä. Diaesitys viitekehyksien pääpiirteistä. Lyhyt keskustelu siitä, kuinka käyttää viitekehyksiä nykyisten toimintamallien kehittämiseksi. - Esittely syventävästä lukuohjelmasta, One Note:sta ja kuinka sitä käytetään. Esittely Microsoft Wordin syventävästä	- Innosta oppijoita teknologian kautta - Rohkaise oppijoita käyttämään teknologiaa digitaalisten taitojen edistämiseksi - Digitaalisen teknologian käyttö luku- ja kirjoitustaitojen kehittämiseksi.

lukuohjelmasta. Mahdollisuus osallistujille ladata ja kokeilla One Notea, sekä käyttää syventävää lukuohjelmaa. Vaihtoehtoisesti osallistujat voivat kokeilla Microsoft Wordin versiota. - Pienryhmissä, valitaan yksi digitaalinen työkalu e-Poolista jokaiseen 4C mallin kohtaan, jota käyttää perustaito-oppijoiden kanssa. Esitelkää löydöksenne Padletissa. "Kuinka voin löytää digityökaluja tukeakseni oppijoitani?" - Lopuksi - Puhukaa itsenäisistä harjoituksista ja mahdollisista kysymyksistä Itsenäiset harjoitukset: - Valitse yksi digitaalinen resurssi/työkalu e-Pool alustalta, jota käyttää oppijoiden kanssa heidän luku- ja kirjoitustaitonsa tukemiseksi. Pohdi oppijoidesi tarpeita ja tavoitteita.	
Tarvittavat välineet ja valmistelut	Linkit materiaaleihin
- Internetyhteys - Kannettava tietokone tai tabletti tai älypuhelin - Linkki tapaamislustalle lähetettynä osallistujille - Microsoft Word -ohjelmisto - Microsoft Edge -selain - Linkki esitysalustaan lähetettynä osallistujille.	DigCompEduFramework s. 74–75: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu ABEDiLi Secondary Research Document: www.abedili.org/outputs Sanuli-linkki: https://sanuli.fi/ OneNote tai Word verkkoversio: https://www.onenote.com/download e-Pool linkki: https://sites.google.com/view/e-pool/home Padlet linkki: https://padlet.com/



Aikataulusuunnitelma Moduuli 5: Perustaitojen tukeminen teknologisesti

Oppimistavoitteet:

- Innosta oppijoita teknologian kautta
- Rohkaise oppijoita käyttämään teknologiaa digitaitojen edistämiseksi
- Digitaalisen teknologian käyttö luku- ja kirjoitustaitojen kehittämiseksi.

Aktiviteetti	Sisältö	Aika	Resurssit
Ennakkotehtävä	Ennakkolukemismateriaalit lähetettynä oppijoille: DigCompEdu, NALA:n viitekehys perustaitovalmentajille, ja 4C:tä. Aiemmat moduulit läpikäytyinä ja kerrattuna.	(30 min)	DigCompEdu (s. 74–75), NALA Guidelines for Basic Skills Educators (Secondary Research s. 24–28), 4Cs (Secondary Research s. 5–6)
Virittäytyminen	Ratkaise Sanuli-peli: ohjeet pelaamisesta. Pyydä osallistujia kokeilemaan itse, jaa linkki chat kautta.	5 min 5 min	PowerPoint-diat Sanuli linkki: https://sanuli.fi/
DigCompEdu, NALA viitekehys ja 4C:tä esitelmä	Diaesityelmä viitekehysten pääpiirteistä Lyhyt keskustelu siitä, kuinka käyttää viitekehysiä nykyisten toimintatapojen kehittämiseksi.	10 min 5 min	PowerPoint-diat
Syventävä lukuohjelma	Esittely One Noten syventävä lukuohjelma, ja kuinka sitä käytetään. Esittely Microsoft Word ”Lue ääneen” toiminnosta. Mahdollisuus osallistujille ladata ja kokeilla One Note syventävää lukijaa. Vaihtoehtoisesti voivat kokeilla Microsoft Word versiota.	5 min 5 min	Linkki OneNote syventävään lukuohjelmaan: https://www.onenote.com/download Microsoft Office -paketti (Word)

	Vapaaehtoinen tauko	5 min	
Aivorihi	Pienryhmissä, valitkaa yksi digitaalinen työkalu e-Poolista jokaiseen 4C-mallin kohtaan, jota käyttää perustaito-oppijoiden kanssa. Esitelmää löydöksenne Padletissa. "Kuinka voin löytää resursseja tukeakseni oppijoitani"	10 min 10 min	e-Pool linkki: https://sites.google.com/view/e-pool/ Padlet-linkki
Lopuksi	Puhukaa itsenäisistä harjoituksista ja mahdollisista kysymyksistä	5 min	PowerPoint-dia
	Ilman taukoa Tauolla	60 min 65 min	
Itsenäiset harjoitukset:	- Valitse yksi digitaalinen resurssi/työkalu e-Pool alustalta, jota käyttää oppijoiden kanssa heidän luku ja kirjoitustaitonsa tukemiseksi. Pohdi myös: - Kuinka voit suunnitella opetustilanteesi niin, että oppijat voivat kehittää 4C-taitojaan?	30 min	e-Pool-linkki: https://sites.google.com/view/e-pool/
HUOMIO KOULUTUKSEN VETÄJÄLLE: Jätä aikaa koulutuskerran jälkeen	Mahdollisuus jatkaa keskusteluja, jotka jäivät kesken	Max. 30 min	



Arviointi - Moduuli 5 - Perustaitojen tukeminen teknologisesti

1. Mihin syventävää lukuohjelmaa käytetään?
 - a) Reaaliaikaisiin kyselyihin ja esitelmiin.
 - b) Lukutaidon edistämiseen iästä ja taidoista riippumatta.
 - c) Verkkopohjaiseen kurssiesittelyyn.

2. Mitkä ovat "4C:tä"?
 - a) Kommunikaatio, yhteistyö, kriittinen ajattelu ja toimintakyky
 - b) Kommunikaatio, yhteistyö, opetussuunnitelma ja luovuus
 - c) Kommunikaatio, yhteistyö, kriittinen ajattelu ja luovuus

3. Mikä digitaalinen työkalu soveltuu erityisesti yhteistyöhön (collaboration)?
 - a) Padlet
 - b) Google translate
 - c) Pons online -sanakirja



Google Forms

Ehdotus koulutuksen vetäjälle: Nämä kysymykset voidaan esittää käyttäen [Google Forms –alustaa.](#)



Palautteen esimerkkikysymykset – Moduuli 5 – Perustaitojen tukeminen teknologisesti

1. Opitko digitaalisista työkaluista tai materiaalipankista, jotka saattaisivat hyödyttää perustaito-ohjauksessa?
 - a. Kyllä
 - b. En

Avoim vastauskenttä: Mikäli vastasit ei, miksi?
2. Tukeeko tämä moduuli sinua sisällyttämään digitekologiaa osaksi ohjaustasi ja suunnittellessasi perustaito-ohjausta?
 - a. Kyllä
 - b. Ei
 - c. Ehkä

Avoim vastauskenttä: Mikäli vastasit ei, miksi?
3. Tuleeko mieleesi mitään, mitä haluaisit muuttaa tässä moduulissa?

(Avoim vastauskenttä)



Google Forms

Ehdotus koulutuksen vetäjälle: Nämä kysymykset voidaan esittää käyttäen [Google Forms –alustaa](#).



Materiaalit – Moduuli 5 – Perustaitojen tukeminen teknologisesti

Materiaalin tyyppi	Materiaalin nimi	Linkki materiaaliin
Verkkopohjainen PDF dokumentti	DigCompEdu	https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompe/du_en
PDF dokumentti	Secondary Research document	www.abedili.org/outputs
Verkkopohjainen	ABEDiLi esittely	www.abedili.org
Verkkopohjainen	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Verkkopohjainen	Sanuli	https://sanuli.fi/
Verkkopohjainen	Lataa OneNote	https://www.onenote.com/download
Verkkopohjainen	Padlet	www.padlet.com
PowerPoint	Moduuli5_esitys	https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Moduuli5_esitys	https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Aikataulu_Moduuli5	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Tivistelmä_Moduuli5	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"



Moduuli 6

Tiivistelmä Moduuli 6: Oman osaamisen kehittäminen

Moduulin nimi: Oman osaamisen kehittäminen

Kohderyhmä: Ammatillinen täydennyskoulutus perustaitovalmentajille

Ehdotettu aikataulu: Virtuaalinen toteutus, 60 minuuttia

Ennakkolukeminen: 30 minuuttia

Itsenäiset harjoitukset: 30 minuuttia

Koulutuskertojen määrä: 1, yhteensä 2 tuntia

Taustamateriaalit ja sivunumerot	DigCompEdu s. 36–41 ABEDiLi Secondary Research Document s. 24–28
Aktiviteetit	Oppimistavoitteet
Ennakkolukeminen: Lista itseopiskelualustoista lähetetään osallistujille ennen koulutuskertaa. Koulutuskerralla: • Johdanto: Kerro kuinka voit tänään kuvaamalla oloasi jonkun tutkimasi itseopiskelualustan kautta, jota tutkit täksi kerraksi. Kerro miksi valitsit kyseisen alustan ja miten se kuvaa oloasi. • Aiheen esittely: teoreettinen tausta Virtuaalitodellisuuteen uutena oppimisympäristönä, tukena PowerPoint-diat. Mozilla Hubsin yleiskatsaus. • Visuaalinen demonstraatio Mozilla Hubs alustasta näytönjaon kautta • Immersiivinen oppiminen: osallistujat seuraavat linkkiä valmisteltuun Mozilla Hubs -huoneeseen. He oppivat, kuinka liittyä tilaan, luoda avatar,	1. Oman oppimisen reflektointi 2. Perustaitovalmennuksen mukauttaminen digitaitojen oppimisen edistämiseksi 3. Oman digitaitojen oppimisentiteetin kehittämisen suunnittelu

käynnistää äänitoiminnot ja videon, liikua, ottaa kuvia yms. • Yhteenveto: palatkaa varsinaiselle tapaamislustalle (esim. Zoom), keskustelkaa mahdollisesti nousseista kysymyksistä ja koulutuskerran jälkeisistä tehtävistä. Itsenäiset harjoitukset: • Täytä Oman osaamisen kehittäminen suunnitelma vuodeksi eteenpäin. Koulutuksen vetäjä on tavattavissa suunnitelmaa varten 30 minuutin yksityisiin tapaamisiin. • Jatka yhteistoimintaa kollegoiden kanssa Mozilla Hubs -huoneessa. Kun perustaitovalmentajat kokevat olevansa sinut Mozilla Hubs alustan suhteen, he voivat liittää tämän osaksi toimintaa ja valmennustoimea.	
Tarvittavat välineet ja valmistelut	Linkit materiaaleihin
1. Internetyhteys 2. Kannettava tietokone tai tabletti tai älypuhelin 3. Linkki tapaamislustaan lähetettynä osallistujille	DigCompEdu viitekehys https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu ABEDiLi Secondary Research Document s. 24-28 www.abedili.org/outputs Pdf dokumentti itseopiskelualustoista www.abedili.org/outputs Udemy sivusto: https://www.udemy.com Futurelearn sivusto: https://www.futurelearn.com NALA sivusto: https://www.learnwithnala.ie/catalog?pagename=tutor-training Coursera sivusto: https://coursera.org/ Linkki Mozilla Hubs huoneeseen: https://hub.link/xGv9o6i Digital Educational Escape Room (DEER) suomeksi (kohdassa "IO2")

	https://abedili.org/fi/lahdot/ Digital Education Escape Room oppijoille (kohdassa "IO2") https://abedili.org/fi/lahdot/ Oman osaamisen kehittämisen suunnitelman pohja https://abedili.org/fi/lahdot/ www.abedili.org/outputs
--	--



Aikataulusuunnitelma Moduuli 6: Oman osaamisen kehittäminen

Oppimistavoitteet:

- Oman oppimisen reflektointi
- Perustaitovalmennuksen mukauttaminen digitaitojen oppimisen edistämiseksi
- Oman digitaitojen oppimisidentiteetin kehittämisen suunnittelu

Aktiviteetti	Sisältö	Aika	Resurssit
Ennako- tehtävä	Materiaalit lähetetty osallistujille. Lähetä lista itseopiskelualustoille linkkeineen, jossa aikuisten perustaitovalmentajat voivat edistää digitaitojaan. <i>Moduulin ennakkotehtävä:</i> Tee katsaus alustoista, valitse itsellesi sopivin alusta ja valitse ensimmäinen kurssi toteutettavaksi. Jaa löydöksesi kurssista oppimisen hallintajärjestelmässä, keskustelkaa alustojen plussista ja miinuksista	1-3 h	PDF dokumentti, jossa lista itseopiskelu-alustoista
Johdanto	Kerro, kuinka voit tänään kuvaamalla oloasi jonkun tutkimasi itseopiskelualustan kautta, jota tutkin täksi kerraksi. Kerro miksi valitsit kyseisen alustan ja miten se kuvaa oloasi.	6 min	PowerPoint-dia, jossa alustojen logot.
Aiheen esittely: Teoreettinen tausta	Esittele virtuaaliodellisuus uutena valmennuksen/oppimisen ympäristönä dioja käyttäen. Käy läpi Mozilla Hubs yleiskatsaus	10 min	PowerPoint esitys: Virtuaaliodellisuus yleisesti MozillaHubs spesifisti
Visuaalinen demonstraatio	Esittele osallistujille näytönjaon kautta, kuinka: ✓ Liittyä alustalle ✓ Luoda avatar ✓ Liittää mikrofoni ✓ Liikkua ✓ Käynnistää näytönjako ✓ Ottaa selfie ✓ Käynnistää näytönjako (vapaaehtoinen)	15 min	Näytönjako

Immersiivinen oppiminen	Osallistujat kokeilevat yllä mainittuja Mozilla Hubs ominaisuuksia. Jaa linkki Mozilla Hubs huoneeseen chatin kautta. Pyydä osallistujia avaamaan linkki. Laittakaa kamerat ja mikrofonit pois päältä tapaamislustalla. Anna ohjeet askel askeleelta. Kun kaikki osallistujat ovat Mozilla Hubs huoneessa, aloittakaa toiminta sen kautta.	25 min	MozillaHubs huoneen linkki: https://hub.link/xGv9o6i
Yhteenveto	Palatkaa takaisin tapaamislustalle. Anna osallistujille aikaa esittää kysymyksiä. Keskustelkaa itsenäisistä harjoituksista. Ohjaa osallistujat Mozilla Hubs arviointikyselyyn.	4 min	PDF, jossa itsenäinen harjoitus. Linkki Mozilla Hubs arviointikyselyyn
Itsenäiset harjoitukset	Reflektio: anna osallistujille Oman osaamisen kehittämisen suunnitelman pohja seuraavalle 12 kuukaudelle, jonka he täyttävät.		Oman osaamisen kehittämisen suunnitelmapohja
Aika	• Ennakko-opiskelu 1-3 h • Ilman taukoa • Tauolla	1-3 h 60 min 65 min	
HUOMIO KOULUTUKSEN VETÄJÄLLE:	Jätä aikaa koulutuskerran aikana nousseiden keskustelujen jatkamiseen. Koulutuksen vetäjä on tavoitettavissa 30 min yksityistapaamiseen jokaisen osallistujan kanssa Oman osaamisen kehittämisen suunnitelmaan. Perustaitovalmentajan tulisi pelata DEER kehittääkseen omaa identiteettiään digioppijana, joten tarjoa heille DEER pelimahdollisuutta.		DEER linkki (Kohdassa "IO2"): https://abedili.org/fi/la_hdot/ DEER oppijoille (vapaaehtoinen)
Vapaaehtoinen lisäaktiviteetti	Tätä Mozilla Hubs huonetta voidaan käyttää seuraavalla tapaamiskerroilla kollegoiden kanssa yllä mainituista käydyistä kursseista keskustelemiseksi. Tapaaminen voidaan järjestää osallistujien toimesta, heidän omasta aloitteestaan. Kun valmentajat kokevat olevansa sinut Hubs alustan kanssa, voidaan alusta liittää osaksi toimintaa ja valmennustoimintaa.	30-60 min per tapaa-minen	MozillaHubs huoneen linkki: https://hub.link/xGv9o6i



Arviointi - Moduuli 6 - Oman osaamisen kehittäminen

1. Mozilla Hubs on:

- A. Kallis
- B. Avoimen lähdekoodin projekti

2. MozillaHubs on:

- A. 2D virtuaalitodellisuusalue
- B. 3D virtuaalitodellisuusalue
- C. 2D ja 3D virtuaalitodellisuusalue

3. MozillaHubs on suunniteltu

- A. Tietylle selaimelle
- B. Oculus Quest VR-laseille
- C. Useimmille laseille ja selaimille

4. Käyttääksesi MozillaHubs alustaa osallistujana:

- A. Sinun tulee rekisteröityä sähköpostiosoitteellasi
- B. Et tarvitse lainkaan tunnuksia

5. Liittyäksesi huoneeseen, tulee sinun olla:

- A. Rekisteröitynä Mozilla Hubs tunnukset
- B. Linkki huoneeseen

6. Mozilla Hubs alustalle luotuun huoneeseen on pääsy:

- A. Kaikilla internetissä
- B. Vain huoneen linkin tietävillä

7. MozillaHubs huone on:

- A. Käytettävissä monta kertaa (uudelleenpelattava)
- B. Kertaluontoinen tarina

8. Luodaksesi Mozilla Hubs huoneen, sinun pitää

- A. Rekisteröityä postiosoitteellasi ja henkilötunnuksillasi
- B. Rekisteröityä sähköpostiosoitteellasi

9. Avatar, ääni, kuva, video ja chat data:

- A. Säilytetään 5 vuoden ajan Mozilla Hubs servereillä
- B. Säilytetään vain, jos olet kirjautunut sisään
- C. Poistetaan 72 tunnin kuluessa, jos et kiinnitä niitä

10. Voit käyttää Mozilla Hubs huoneita luodaksesi:

- A. Keskustelupohjaisen oppitunnin
- B. Tunnin, joka hyödyntää keskustelua, videota ja visuaalisia apuvälineitä



Google Forms

Ehdotus koulutuksen vetäjälle: Nämä kysymykset voidaan esittää käyttäen [Google Forms –alustaa.](#)



Palautteen esimerkkikysymykset – Moduuli 6 – Oman osaamisen kehittäminen

1. Opitko digitaalisista työkaluista tai materiaalipankista, jotka saattaisivat hyödyttää perustaito-ohjauksessa?

a) Kyllä

b) Ei

Avoim vastauskenttä: Mikäli vastasit ei, miksi?

2. Tukeeko tämä moduuli sinua sisällyttämään digiteknologiaa osaksi ohjaustasi ja suunnitellessasi perustaito-ohjausta?

a) Kyllä

b) Ehkä

c) Ei

Avoim vastauskenttä: Mikäli vastasit ei, miksi?

3. Tuleeko mieleesi mitään, mitä haluaisit muuttaa tässä moduulissa?

(Avoim vastauskenttä)



Google Forms

Ehdotus koulutuksen vetäjälle: Nämä kysymykset voidaan esittää käyttäen [Google Forms –alustaa](#).



Materiaalit – Moduuli 6 – Oman osaamisen kehittäminen

Materiaalin tyyppi	Materiaalin nimi	Linkki materiaaliin
Pdf dokumentti	Lista itseopiskelualustoista List of platforms	https://abedili.org/fi/intellectual-outputs-suomi/ Katso Liite 2 (Käytä "Print to PDF" -toimintoa jakaaksesi oppijoille)
PowerPoint	Moduuli6_esitys	https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Moduuli6_esitys	https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
Pdf dokumentti	Oman osaamisen kehittäminen suunnittelupohja Self-development plan	https://abedili.org/fi/intellectual-outputs-suomi/ Katso Liite 3 (Käytä "Print to PDF" -toimintoa jakaaksesi oppijoille)
Verkkopohjainen	Linkki Mozilla Hubs huoneeseen	https://hub.link/xGv9o6i
Verkkopohjainen	DEER linkki (Kohdassa "IO2")	https://abedili.org/fi/lahdot/
PDF dokumentti	Aikataulu_Moduuli6	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Tiivistelmä_Moduuli6	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"
PDF dokumentti	Arviointi_Moduuli6	Tässä oppaassa, joka ladattavissa osoitteessa: https://abedili.org/fi/lahdot/ Kohdassa "IO3"

Liite 1: Johdanto “Valmenna valmentajaa” -ohjelman viitekehyksiin

Mitä viitekehyksiä ohjelmassa käytetään?

Valmenna valmentajaa -henkilöstökoulutusohjelmassa käytetään erilaisia viitekehyksiä ja toimintamalleja, joista kukin esitellään lyhyesti tässä johdannossa. Viitekehyksiä käytetään taustamateriaaleina ohjelman kuudessa moduulissa, ja pidemmät esittelyt käydään läpi koulutuksen aikana. Ohjelmassa käytettyjä viitekehyksiä ovat:

- Digitaalisen osaamisen viitekehykset (eng. Digital competency frameworks)
- Opetuksen ja ohjauksen suunnittelumallit (eng. Instructional design models)
- Toimintamallit luku- ja kirjoitustaidon kehittämiseksi (eng. Guidelines for basic skills educators)

Mitä ovat digitaalisen osaamisen viitekehykset?

- Digitaalista osaamista voidaan kuvata kolmen tason mukaisesti (Broadband Commission, 2017):
- Perustason digitaidot: digiteknologian saavuttaminen ja käyttäminen
- Yleiset digitaidot: digiteknologian käyttö mielekkäästi ja hyödyllisesti
- ”Korkeammat” digitaidot: digiteknologian käyttö voimaannuttavasti ja muutosvoimaisesti

Digitaalisen osaamisen viitekehys kuvaa valmentajien ja aikuiskoulutuskentän työntekijöiden taitoja sekä näiden kehittämistarpeita. Se kuvaa millainen yhdistelmä taitoja mahdollistaa onnistuneen toiminnan (Redecker, 2017). Ohjauksessa digitaidot ovat tarpeellisia, jotta valmentajat voivat käyttää tehokkaasti digiteknologiaa kriittisellä, yhteistyötä hyödyntävällä ja luovalla tavalla työssään. ”Valmenna valmentajaa -henkilöstökoulutusohjelman tavoitteena on näyttää ohjaajille, kuinka he voivat hyödyntää työssään näitä viitekehyksiä.

Seuraavia kolmea digitaalisen osaamisen viitekehystä hyödynnetään ”Valmenna valmentajaa” -ohjelmassa.

1. DigCompEdu – Opettajien digitaalisen osaamisen eurooppalainen viitekehys

Opettajien digitaalisen osaamisen eurooppalainen viitekehys eli DigCompEdu (European Framework for the Digital competence of Educators) kuvaa millaista digiosaamista aikuiskoulutuksen kentällä työskentelevät ammattilaiset tarvitsevat osaamisensa kehittämiseksi. Malli jakaa digiosaamisen kolmeen osa-alueeseen: aikuiskouluttajan ja valmentajan ammatilliset taidot (eng. educator’s professional competences), aikuiskouluttajan ja valmentajan pedagogiset taidot (eng. educator’s pedagogic competences) sekä oppijan taidot (eng. learner’s competences).

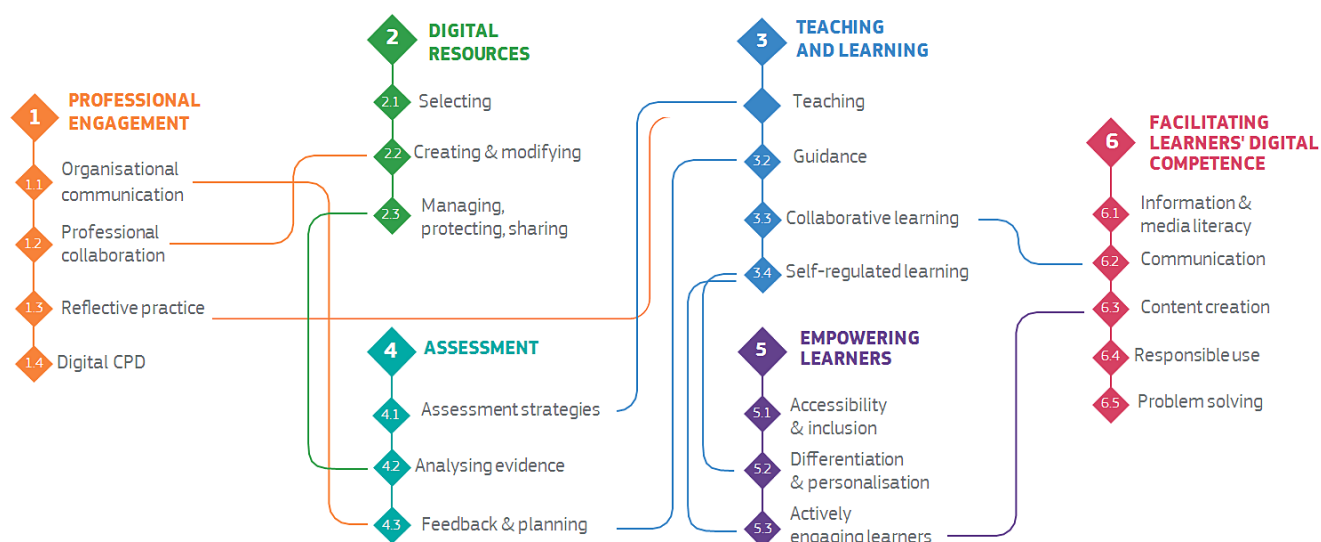
DigCompEdu:n kuusi osiota liittyvät erilaisiin aikuiskouluttajan ja valmentajan työhön kuuluviin osa-alueisiin:

1. Digiteknologian käyttö kommunikaatioon, yhteistyöhön ja ammatilliseen kehitykseen.
2. Digitaalisten resurssien hankinta, luominen ja jakaminen.
3. Digiteknologian käytön hallinta ja organisointi opetuksessa ja oppimisessa.
4. Digiteknologian ja strategioiden käyttö arvioinnin tehostamiseksi.
5. Digiteknologian käyttö osallisuuden, yksilöllistämisen ja oppijoiden aktiivisen osallistumisen edistämiseksi.
6. Oppijan digiteknologian luovan ja turvallisen käytön mahdollistaminen kommunikointiin, yhteistyöhön, digisisällön luomiseen, hyvinvointiin ja ongelmanratkaisuun.

Educators' professional competences

Educators' pedagogic competences

Learners' competences



The DigiCompEdu Framework (Redecker, 2017).

Edellä mainitut kuusi osa-aluetta linkittyvät kuuteen taitotasoon välillä A1 – C2, esiteltynä alla.



Suom:

Pioneeri

Edelläkävijä

Asiantuntija

Soveltaja

Tutkija

Aloittelija

The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR), (Redecker, 2017).

DigCompEdu viitekehys luo aikuiskouluttajan ja valmentajan digitaidoille kehyksen, jonka pohjalta perustaitovalmennusta sekä muunlaisia opetussuunnitelmia voidaan kehittää. Se myös mahdollistaa

aikuiskouluttajille ja valmentajille heidän vahvuuksiensa ja kehityskohteidensa ymmärtämisen ja itsearvioinnin, kuvaamalla eri tasoja ja vaiheita digitaitojen kehityksessä.

2. 21st-century skills: 2000-luvun taidot – 4C:tä

Yhdysvaltalaiset kasvatus- ja koulutusalan ammattilaiset loivat viitekehyksen 21st century skills, eli 2000-luvun oppimistaidot. Tämä viitekehys suunniteltiin auttamaan aikuiskouluttajia ja valmentajia integroimaan taitoja keskeisiin akateemisiin aineisiin ja luomaan yhdenmukainen, kollektiivinen visio oppimiselle. Tällä viitekehyksellä tunnistettiin neljä keskeistä oppimis- ja innovointitaitoa 2000-luvun oppimiselle, jotka tunnetaan ”4C’s” eli neljän ”C:n” mallina. Nämä ovat kriittinen ajattelu (Critical thinking), kommunikaatio (Communication), yhteistyö (Collaboration) ja luovuus (Creativity).

Nämä oppimis- ja innovointitaidot nähdään keskeisinä oppijan valmistamisessa tulevaisuutta ajatellen.



Framework (Battelle for Kids, n.d.).

4C:tä toimivat pohjana ja suuntaviivoina aikuiskouluttajille ja –valmentajille heidän suunnitellessaan ja kehitellessään oppimis- ja opetusstrategioita 2000-luvulla tarvittavien digitaitojen kehittämiseen.

3. Digiopetuksen ammatillinen kehys (The Digital Teaching Professional Framework)

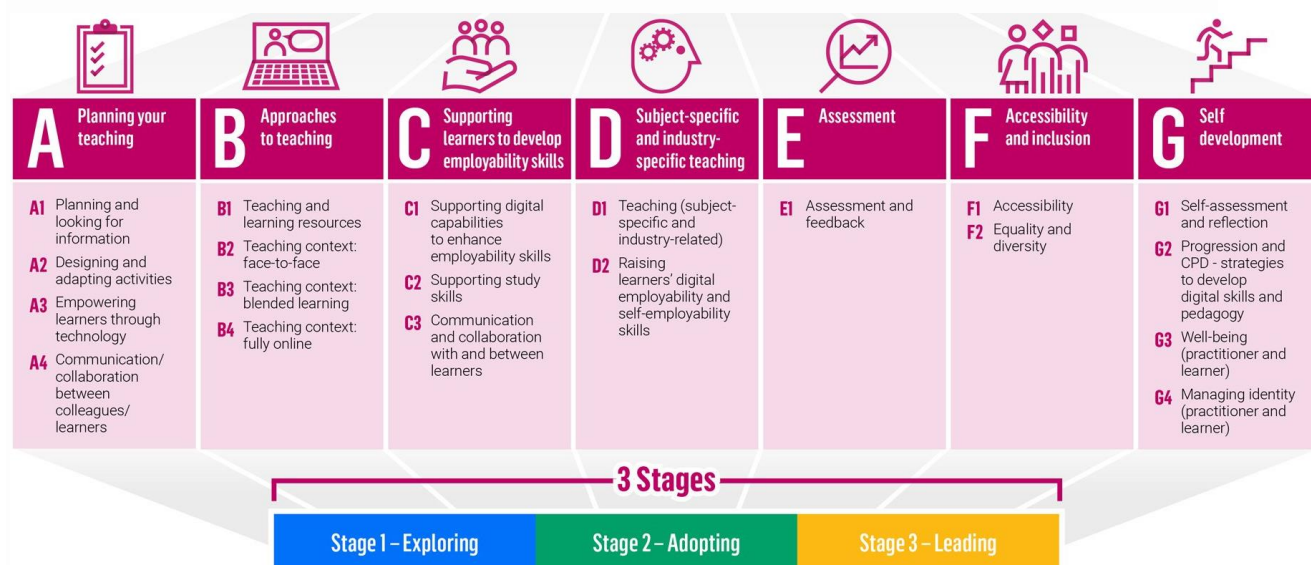
Digiopetuksen ammatillinen kehys (The Digital Teaching Professional Framework - DTFP) on suunniteltu taitoviitekehykseksi jatko- ja täydennyskoulutuksen sektorilla Isossa-Britanniassa. Se tarjoaa sarjan ammatillisia toimintatapoja teknologiaa hyödyntävään oppimiseen (eng. Technology Enhanced Learning) (Education and Training Foundation, 2019). Viitekehykseen kuuluu kolme taitotasoa, jotka on kehitetty DigCompEdu mallin pohjalta seuraavasti:

Vaihe 1: Tutkiminen (Exploring) – ammattilaiset omaksuvat uutta tietoa ja kehittävät digitaalisia peruskäytäntöjä.

Vaihe 2: Omaksuminen (Adopting) – ammattilaiset soveltavat digitaalisia käytäntöjä ja laajentavat niitä edelleen.

Vaihe 3: Johtaminen (Leading) – ammattilaiset jakavat tietämystään sekä kykenevät suhtautumaan kriittisesti ja kehittävällä otteella digitaitojen kehittämiseen

DigCompEdu-ohjelmasta mukaillut elementit ovat seuraavat:



The Digital Teaching Professional Framework (Education and Training Foundation, 2019).

Digiopetuksen ammatillinen kehys sisältää ilmaisia, verkossa olevia ja tiiviitä koulutusmoduuleja. Jokaisesta koulutusmoduulista on mahdollista saada todistus. Ensimmäisessä osassa valmentajan on mahdollista saada käytännön keinon ymmärtää mitä digitaalista osaamista tarvitaan, arvioida osaamisensa tasoa ja kartoittaa mitä taitoja hänen olisi hyvä vahvistaa opetus- ja ohjaustyötään ajatellen. Kehyksen toisessa osassa käydään läpi, miten digitekniikkaa voidaan käyttää opetus- ja ohjaustyössä tehokkaampien oppimistulosten aikaansaamiseksi. Valmenna valmentajaa -ohjelman osallistujat pääsevät tutustumaan näihin käsitteisiin ohjelman aikana.

Mitä ovat opetuksen suunnittelumallit?

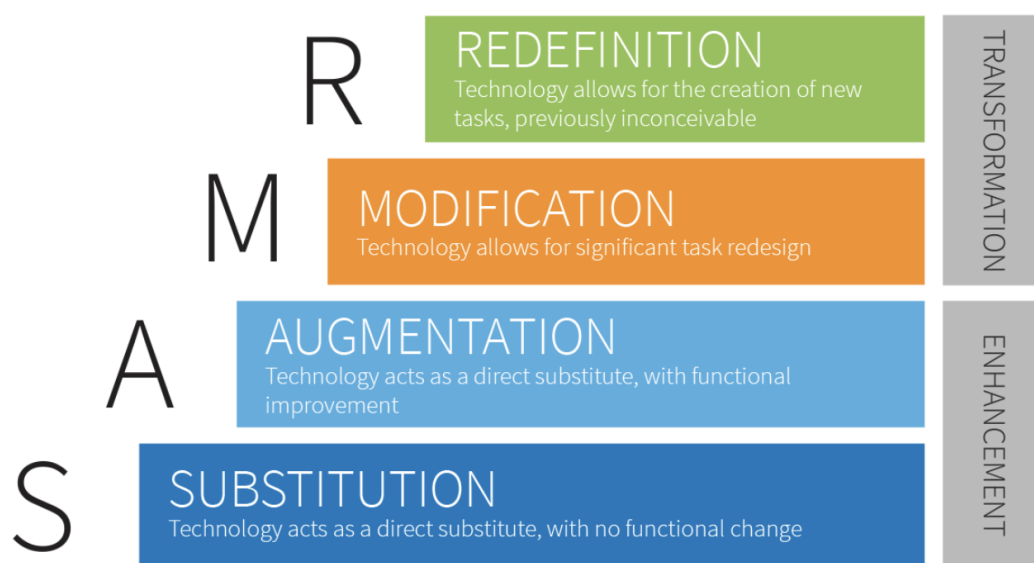
Opetuksen suunnittelumallit (eng. Instructional design models) havainnollistavat opettajille, miten digitaalista mediaa voidaan yhdistää valmennus- ja opetustyöhön. Nämä mallit tarjoavat suuntaviivoja sopivien opetusstrategioiden suunnittelemiseksi, jotta oppimistavoitteet voidaan saavuttaa teknologian avulla. Ne auttavat luomaan oppimiskokemuksia, joissa tehokkaampi oppiminen mahdollistetaan teknologian avulla.

“Valmenna valmentajaa” ohjelma esittelee seuraavat opetuksen suunnittelumallit teknologian sulauttamiseksi.

1. SAMR-malli

SAMR-mallissa on neljä vaihetta teknologian sulauttamiseksi valmennus- ja opetuskäytäntöihin. Tämän viitekehyksen avulla ammattilainen pystyy tarkastelemaan omia käytäntöjään, sekä pohtimaan kuinka digitaalisuutta on mahdollista yhdistää olemassa oleviin käytäntöihin. SAMR-malli on erityisen tehokas työkalu kun halutaan pohtia, kuinka digitaalisuutta voidaan hyödyntää entistä enemmän ja kuinka se muuntaa opetus- ja ohjaustilanteita (Jisc, 2020).

SAMR on lyhenne mallin vaiheiden englanninkielisistä nimistä. Vaiheet, eli korvaaminen (eng. substitution), lisääminen (eng. augmentation), muuntaminen (eng. modification) ja uudelleen määrittely (eng. redefinition) esitellään tarkemmin seuraavassa kuviossa.



The SAMR Model (Jisc, 2020)

Ensimmäiset kaksi vaihetta, eli korvaaminen ja muuntaminen tarkoittavat toimintaa, jossa teknologialla korvataan suoraan perinteisempiä työkaluja ja metodeja, mutta vaikutus oppimiseen ei ole suuri. Esimerkkinä toimii interaktiivisen taulun käyttö projektorin sijasta. Teknologia on kehittyneempää, mutta oppimistavoitteet ja valmennus- ja opetustyö toteutetaan lähes samalla tavalla. Muuntamisen ja korvaamisen vaiheissa niiden nähdään vahvistavan olemassa olevia opetus- ja ohjauskäytäntöjä (Jisc, 2020).

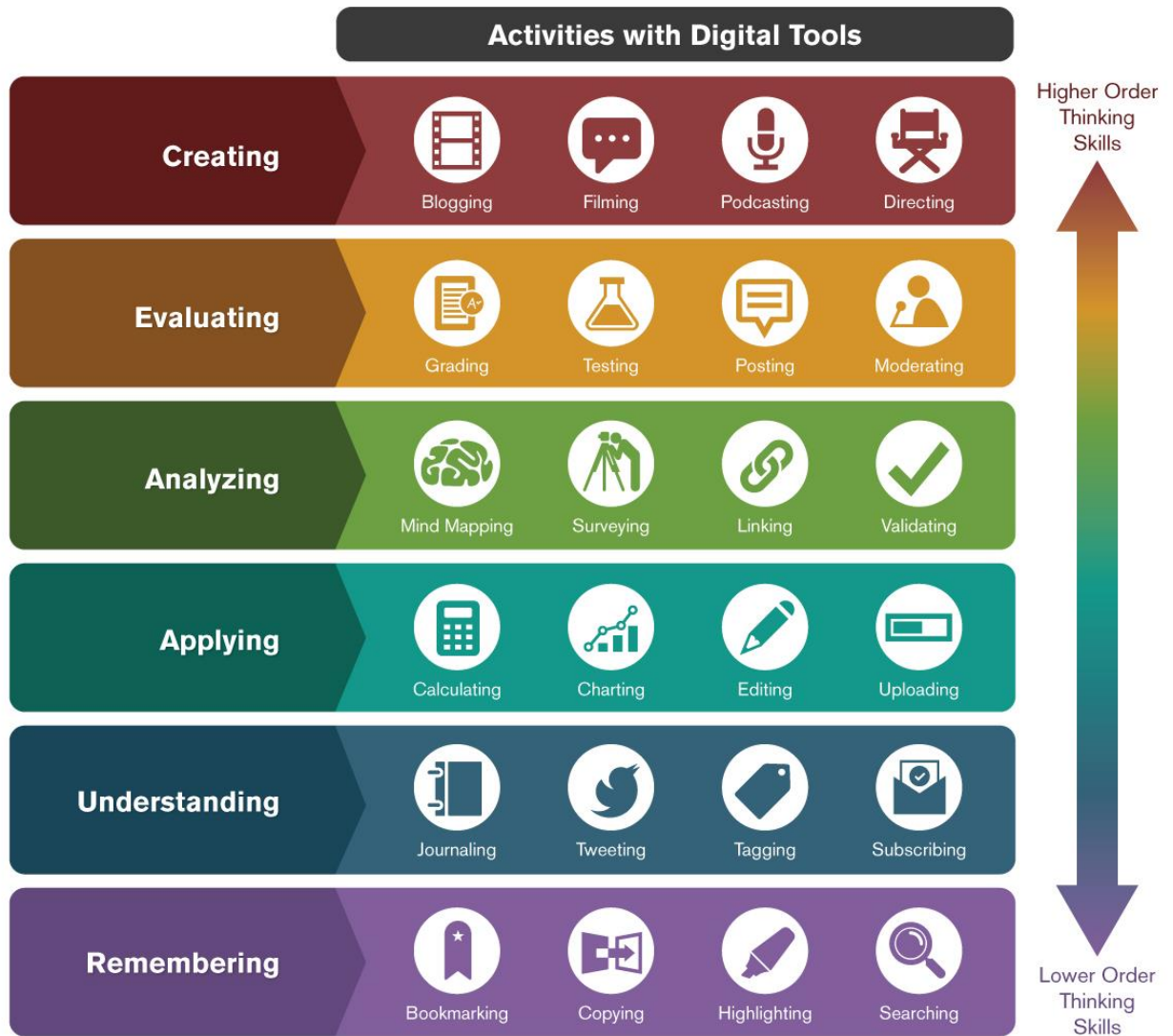
Seuraavat kaksi vaihetta, muuntaminen ja uudelleenmäärittely kuvaavat, kuinka digiteknologian käyttö johtaa huomattaviin muutoksiin valmennuksen suunnittelussa ja toteutuksessa. Jos teknologian sisällyttäminen on luonut täysin uuden toimintatavan, uudelleen määrittely on tapahtunut (Jisc, 2020). Tällöin on kyse valmennuksen ja oppimistavoitteiden digitaalisesta muodonmuutoksesta.

“Valmenna valmentajaa” –ohjelman suositus on, että SAMR-mallia käytettäisiin joustavasti. Ammattilaiset voivat tarkastella ja kokeilla mallin eri vaiheita, samalla mielessä pitäen oppijakeskeisen työskentelytavan ja oppimistavoitteet. Mallin avulla on mahdollista kehittää omia toimintatapoja digitaalisuutta lisäten.

2. Bloomin digitaalinen taksonomia

Bloomin Digitaalinen taksonomia on uudistettu versio Bloomin taksonomiasta. Tässä mallissa tieto on pohjana kuudelle kognitiiviselle prosessille: muistamiselle, ymmärtämiselle, soveltamiselle, analysoimiselle, arvioimiselle ja luomiselle (eng. remember, understand, apply, analyse, evaluate, create). Uudistettu versio ulottaa edellä mainitut kategoriat digitaaliseen ympäristöön eli kognitiiviset prosessit ja niiden tulokset siirtyvät paperilta ja liitutaululta digitaaliseen muotoon. Jokaiseen tasoon liitetyt verbit heijastavat toimintaa digitaalisessa ympäristössä. Se auttaa valmentajia näkemään, miten teknologiaa ja digitaalisia välineitä voidaan käyttää oppijoiden oppimiskokemusten ja -tavoitteiden edistämiseen. Kuvaavat verbit ovat hyödyksi valmennuskertojen, arvioinnin sekä oppimiskokemusten suunnittelussa.

Bloom's Digital Taxonomy



Bloom's Digital Taxonomy (Wabisabi Learning, 2020)

3. "The Padagogy Wheel"

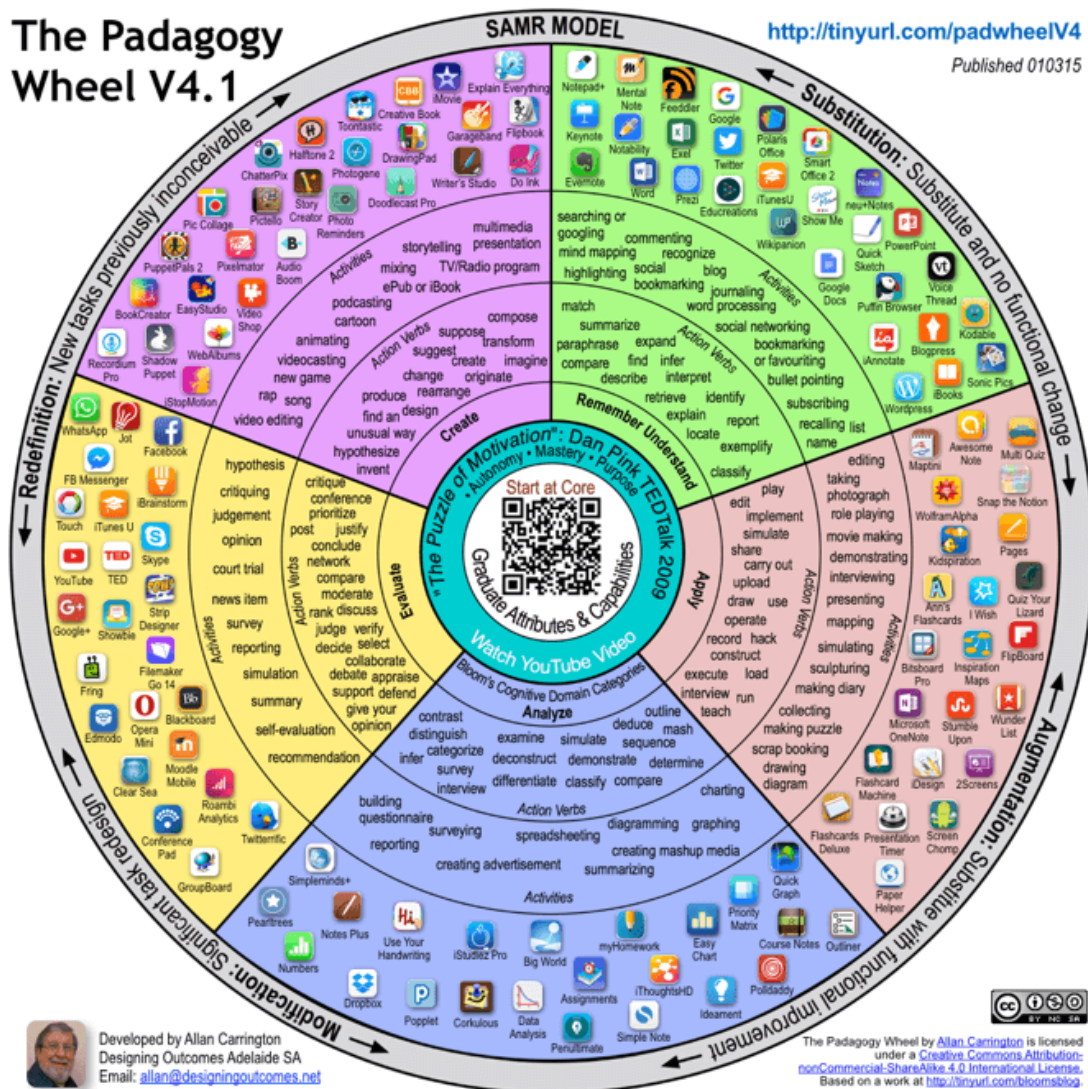
"The Padagogy Wheel" malli yhdistää SAMR-mallin ja Bloomin digitaalisen taksonomian. Se kehitettiin tukemaan ohjaus- ja koulutusalan ammattilaisia tarkoituksenmukaisten mobiilisovelluksien valitsemisessa. Mallin peruseriaatteen mukaan pedagogian tulisi määritellä applikaatioiden ohjauksellinen käyttö. Mallia suositellaan käytettäväksi sisällön suunnittelussa ja kehittämisessä, oppimistavoitteita kirjatessa sekä oppijakeskeisiä aktiviteetteja suunniteltaessa.

Mallin avulla valmentaja voi myös kyseenalaistaa ja ravistella käyttämiään toimintatapoja, metodeja ja tekemiään valintoja, ja näin kehittää niitä eteenpäin. Malli yhdistää erilaiset mobiilisovellukset saman kehyksen alle ja liittää ne siihen koulutustarkoitukseen, jota ne todennäköisimmin palvelevat. Täten sen avulla valmentajat voivat määrittää eri sovellusten pedagogisen paikan ja tarkoituksen yhteydessä kurssin kokonaistavoitteisiin. (Teachthought, 2016).

The Padagogy Wheel V4.1

<http://tinyurl.com/padwheelV4>

Published 010315



The Padagogy Wheel V4.1

Mallissaon viisi sektoria.

1. Oppijan ominaisuudet (eng. graduate attributes) ovat oppimisen suunnittelun keskiössä. Oppijan ominaisuuksiin liittyy pohdinta siitä, minkä tyyppisiä ihmisiä ohjauksemme osallistuu, esimerkkinä heidän arvonsa, vastuunsa, ja kansalaistaitonsa sekä jatkopolkujen näkymät esimerkiksi työllistymiseen nykyisessä ja tulevassa yhteiskunnassa (Teachthought, 2016). Tämän pohdinnan yhteydessä valmentajan tulisi kysyä itseltään, kuinka heidän työnsä tukevat näiden ominaisuuksien kehittymistä?
2. Motivaatio – joka nähdään keskeisenä oppimistavoitteiden saavuttamiselle.
3. Bloomin taksonomia esittelee kognitiivisten toimintojen luokat, jotka ovat: muistaminen, ymmärtäminen, soveltaminen, analysoiminen, arvioiminen ja luominen. Jokaista luokkaa kohden

tulisi olla ainakin yksi oppimistavoite. Sen jälkeen, kun valmentaja on päättänyt sopivat oppimistavoitteet kutakin tehtävää tai tilannetta kohden, hän voi siirtyä pohtimaan digitaalisen teknologian ja sovelluksien mahdollisuutta.

4. Digitaalisuuden lisääminen (eng. Technology enhancement) ehdottaa sovelluksia, jotka voivat tukea nykyisiä oppimistavoitteita ja aktiviteetteja. Mallin sovelluksia päivitetään usein uusien julkistuksen myötä, ja valmentajia kehoitetaan kyseenalaistamaan, onko parempia työkaluja olemassa heidän pedagogisen ohjaustyönsä edistämiseksi.
5. Kuten aiemmin kuvattu, SAMR malli sisältää luokat ”muistaminen, ymmärtäminen, soveltaminen, analysoiminen, arvioiminen ja luominen”. Viitekehys tukee valmentajia kuinka digitaalisuuden lisääminen voi kehittää heidän pedagogista valmennustyötään.

Malli on erinomainen väline opetus- ja valmennussuunnitelmien kehittämiseen, oppimistavoitteiden luomiseen sekä oppijakeskeisten, digitaalisuutta hyödyntävien aktiviteettien sisällyttämiseen valmennukseen.

Toimintamalleja luku- ja kirjoitustaidon kehittämiseksi?

ABEDiLi-hankkeen irlantilainen kumppani National Adult Literacy Agency – NALA (suom. Irlannin kansallinen aikuisten lukutaitovirasto) on erikoistunut yli 40 vuoden ajan aikuisten luku- ja kirjoitustaidon vahvistamiseen. NALA:n lukutaitojulkaisut ja -tutkimukset tarjoavat ammattilaisille suunnattuja ohjeita ja toimintamalleja, jotka on tuotu osaksi ”Valmenna Valmentajaa” -ohjelmaa. Ohjelman moduuleissa on hyödynnetty kolmea toimintamallia.

1. Toimintamalli: Periaatteita aikuisten hyvään lukutaitotyöhön

NALA:n toimintamallissa esitetään viisi periaatetta jotka korostavat oppijakeskeistä lähestymistä aikuisten lukutaitotyöhön. Lisäksi toimintaperiaatteet kannustavat yhteistyöhön sekä kehittävään ja osallistavaan suhtautumiseen valmennuksen suunnitteluun. Oppijoiden tiedot, taidot ja oppimisympäristö nähdään elintärkeinä osatekijöinä toimivan aikuisten lukutaitotyön organisoinnille. Hyvää lukutaitotyötä tulevat inklusiivisuutta, luottamusta ja luottamuksellisuutta korostavat arvot.

Principles for good adult literacy work



Adult literacy work is based on a philosophy of adult education which is concerned with personal development and social action.

Adult literacy learning is an active and expressive process. Students have the right to explore their needs and interests, set their own goals and decide how, where and when they wish to learn.



Adult literacy work respects different beliefs, cultures and ways of being. An ethical code of trust and confidentiality underpins all aspects of the work.

Students' knowledge and skills are vital for the effective organisation of adult literacy work. Students should have the opportunity to be involved in all aspects of provision.



Adults learn best when the decision to return to learning is their own and the environment is supportive, relaxed and friendly.

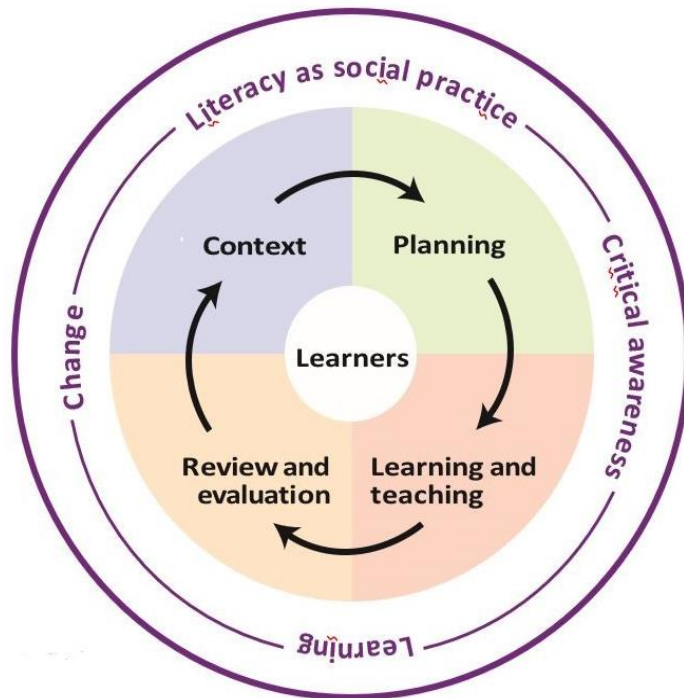
NALA- Principles for Good Adult literacy work (NALA, 2012).

Näitä suuntaviivoja voidaan käyttää tukemaan digitaalisuuden sulauttamisessa perustaitovalmennukseen. Niiden avulla valmentajat voivat ylittää omien teknisten taitojensa kehittämisen tason, rohkaistua omaksumaan oppijakeskeisen lähestymistavan valmennussuunnitelmiansa kehittämisessä ja ottamaan samalla huomioon oppijoiden motivaation, taidot ja oppimisympäristön mahdollisuudet.

2. Toimintamalli: Prosessimalli aikuisten luku-, kirjoitus- ja laskutaidon koulutukseen

Prosessimalli aikuisten luku-, kirjoitus- ja laskutaidon koulutukseen kuvaa syklistä ja kehittyvää toimintaa. Sen mukaan perustaitovalmennussuunnitelman suunnittelu on osallistava prosessi, jonka toteuttavat oppimiskumppanit eli kouluttajat, oppijat, johtajat ja aikuiskoulutusorganisaatiot. Viitekehys ei määrittele valmennussuunnitelman muotoa tai sisältöä, vaan sen mukaan valmentajan on hyvä mukauttaa suunnitelmia oppijoiden tarpeiden mukaisesti. Painopisteenä on oppimiskumppaneiden yhteistyö; kuinka he voivat työskennellä yhdessä päättääkseen kuinka ja

milloin oppia (NALA, 2009). Malli avulla on mahdollista tuoda oppijakeskeisiä valmennussuunnitelmia.



Curriculum Development an Evolving Model for Adult Literacy and Numeracy Education (NALA, 2009)

Tämä viitekehys sisällyttää periaatteita lukutaitotyön liittämiseksi osaksi valmennussuunnitelmia. Sen keskiössä on oppija korostamassa oppijakeskeistä pedagogiikkaa. Malli alkaa oppimisen kontekstin ymmärtämisestä ja sen pohjalta valmentamisen rakentamiselle. Oppimisen suunnittelu rakentuu kontekstin ymmärtämisen pohjalle. Oppiminen ja opettaminen soljuvat kontekstista ja suunnittelusta käsin. Tarkastelu ja arviointi ovat osa opetusta ja oppimista, ja niiden perusteella on mahdollista palata kontekstin tarkasteluun ja valmennuksen suunnitteluun (NALA, 2009).

Mallin ympyrät ovat vuorovaikutuksessa toisiinsa kuvatakseen toimintamallin dynaamista luonnetta. Jokainen osa vaikuttaa muihin osiin. Mallissa oppiminen nähdään sosiaalisena toimena (eng. literacy as social practice), kunnioittaen ja arvostaen oppijoita. Kriittisen tietoisuuden (eng. critical awareness) nähdään liittyvän tiiviisti sosiaaliseen toimintaan. Tässä kohdassa huomio kiinnittyy siihen, kuinka lukutaito ja valmennussuunnitelma mukautuvat sen mukaan, kuinka ja missä oppiminen tapahtuu yhteiskunnassa. Muutos (eng. change) tarkoittaa oppijan lukutaitoon liittyvän itsevarmuuden lisääntymisenä ja omien tavoitteiden saavuttamisena. Se edistää itseohjautuvaa oppimista. Oppiminen (eng. learning) nähdään aktiivisena prosessina ja perustuu oppijan aiempaan tietoon ja kokemukseen. Tähän sisältyy epämuodollinen oppiminen jokapäiväisessä elämässä. Jos toimintamallit

aikuisten lukutaitotyössä ovat osallistavia, tällöin sekä valmentajat että oppijat ovat mukana prosessissa. Toimintamalli on erityisesti suunniteltu avustamaan perustaitovalmentajia lukutaitotoiminnan kehityksessä.

3. Voimavaramalli

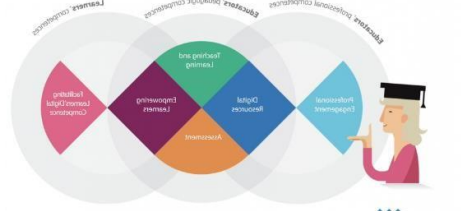
Voimavaramallin (eng. The Wealth Model) mukainen lähestymistapa koulutukseen (NALA, 2018) pyrkii tukemaan oppijoita omien tietojensa ja vahvuuksiensa tunnistamisessa. Oppijoita kannustetaan tutustumaan oman oppimisensa edistämisen mahdollisuuksiin omien elämäkokemustensa ja niistä nousevien havaintojen perusteella (NALA 2012). Voimavaramalli kehitettiin käytännönläheiseksi lähestymistavaksi aikuisten lukutaito-opetuksessa toimiville ammattilaisille. Seuraavassa esimerkkejä teemoista, joiden avulla lukutaitovalmennusta voi lähestyä tämän toimintamallin mukaisesti:

- valmentajan lähestymistapa
- oppijan tavoitteet ja intressit
- eri uskomusten, kulttuurien ja olemassaolon muotojen parissa työskenteleminen
- oppijan tiedot ja taidot
- oppimiympäristö

Malli edistää ennakkoluulotonta lähestymistapaa ja korostaa, että aikuisoppijoilla on runsaasti erilaisia vahvuuksia, oppimistyyplejä, kokemuksia ja taitoja, joilla on vaikutus oppimiskokemukseen. Nämä kokemukset ja vahvuudet muodostavat voimavaroja, hyvän lähtökohdan uusien haasteiden kohtaamiselle. Voimavaramallin mukaan oppimiskyky voidaan aktivoida, kun vahvuudet tunnistetaan ja niihin uskotaan. Valmentaja tukee oppijaa vahvuuksien tunnistamisessa ja minäpystyvyyden kehittämisessä. Tavoitteena on myös kyseenalaistaa negatiiviset käsitykset itsestä ja korvata ne positiivisilla ja realistisilla uskomuksilla. Mallin kautta valmentajia kannustetaan olemaan aktiivisia ja kehittämään myös omaa lähestymistapaansa ja kykyä liittää teknologiaa perustaitovalmennukseen.

Kaikki tässä selostetut viitekehykset sisällytetään kuuteen moduuliin.

Liite 2: Moduuli 6 itseopiskelualustat – Oman osaamisen kehittäminen:

	Erasmus+ Project ABEDiLi e-Pool Link: https://sites.google.com/view/e-pool/home
	NALA: https://www.nala.ie/ Vinkki: https://www.learnwithnala.ie/catalog?pagename=tutor-training
	Coursera: https://www.coursera.org/ Vinkki: https://www.coursera.org/learn/literacy-teaching-learning
	DigCompEdu Viitekehys: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
	FutureLearn: https://www.futurelearn.com/ Vinkkejä: https://www.futurelearn.com/courses/using-film-for-literacyteaching https://www.futurelearn.com/courses/short-film-language-teaching
	Udemy: https://www.udemy.com Vinkkejä:: https://www.udemy.com/course/adult-literacy/ https://www.udemy.com/course/introduction-to-social-media-ineducation/ https://www.udemy.com/course/maths-made-easy-for-adultlearners/

Liite 3: Oman osaamisen kehittämisen suunnitelma tulevalle vuodelle

Itsenäiset harjoitukset Moduuli 6: Oman osaamisen kehittäminen

Nimi:

Vuosi:

Tunnista kolme tavoitetta, jotka haluat saavuttaa tänä vuonna:

Esim. 1. Opi tuntemaan eri alustat henkilökohtaiseen kehitykseen; 2. Käy kurssi aiheesta aikuisohjauksen lukutaito-opetus; 3. Kehitän digitaalisia kompetenssejani lukutaito- ja lukutaito-ohjaukseen; 4. Perehdy 2D VR alustoihin; 5. Osallistun VR sessioihin ryhmäni kanssa; 6. Järjestän VR sessioita (2D) ryhmäläisilleni; 7. Järjestän perustaito-ohjattavilleni tilaisuuden VR (2D) muodossa; 8. Kustomoi VR huone ohjaustilaisuutta varten; etc.

Tavoite	Mitä voin tehdä itsenäisesti? Kuka voi tukea minua?	Kuinka saavutan tavoitteeni?	Mikä on lopputulos?	Aikataulu	Reflektio (Kuinka onnistuin?)

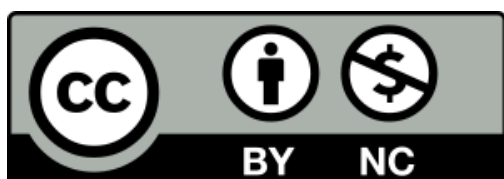
Lähteet:

1. Battelle for Kids, n.d. Partnership for 21st Century Learning, A Network of Battelle for Kids. [Online]
Saatavilla osoitteessa: <https://www.battelleforkids.org/networks/p21>
2. Education and Training Foundation, Taking Learning to the Next Level, Digital Teaching Professional Framework, Guide for Teachers and Trainers. [Online]
Saatavilla osoitteessa: <https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Short.pdf>
3. Jisc, 2020. Applying the SAMR model to aid your digital transformation. [Online]
Saatavilla osoitteessa: <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model>
4. National Adult Literacy Agency, 2009. Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education. [Online]
Saatavilla osoitteessa: <https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/>
5. National Adult Literacy Agency, 2012. NALA Guidelines for Good Adult Literacy Work. [Online]
Saatavilla osoitteessa: <https://www.nala.ie/publications/nala-guidelines-for-good-adult-literacy-work/>
6. National Adult Literacy Agency, 2018. The Wealth Model in Adult Literacy: transformative learning in action. [Online]
Saatavilla osoitteessa: <https://www.nala.ie/publications/the-wealth-model-in-adult-literacy-transformative-learning-in-action/>
7. Redecker, C., 2017. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. , Luxembourg: Publications Office of the European Union. [Online]
Saatavilla osoitteessa: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>
8. Teach thought , 2016. The Padagogy Wheel V4.1. [Online]
Saatavilla osoitteessa: <https://www.teachthought.com/technology/the-padagogy-wheel/>

ABEDiLi (Adult Basic Education Digital Literacy) hankkeen partnerit:



Vieraile verkkosivuiltamme saadaksesi lisätietoja: <https://abedili.org/>



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