



OPETTAJAN PEDAGOGINEN KORTTIPAKKA

Työkaluja opetuksen suunnitteluun

OPETUKSEN VALMISTELU

mallit, rakenne ja suunnittelu

Näiden korttien avulla voit rakentaa opetuskokonaisuuksia jotka koostuvat mono- (A), dia- (B) ja dialogisista (C) oppimisen malleista sekä eri pedagogisista ratkaisuista (1-7).

Voit suunnitella yhden opetuskokonaisuuden seuraavalla tavalla:

1. Valitse korteista malli A, B tai C.
 2. Valitse korteista malliin soveltuva ratkaisu 1-5.
 3. Voit valita mukaan myös useamman mallin ja pedagogisen ratkaisun osaksi opetuskokonaisuutta.
- Eri mallit ja ratkaisut opettavat erilaisia taitoja tiedon omaksumisen ohella. Vaihtelu pitää mielenkiinnon yllä.



OPETUKSEN VALMISTELUOHJEITA

- Mikä on opetustilanteesi aihe ja tavoite? Tutustu malleihin ja ratkaisuihin, ja valitse sellaiset, jotka tukevat tavoitteiden toteutumista.
- Aikatauluta ja testaa kunkin valitun mallin ja ratkaisun kesto, sillä osa ratkaisuista vaatii enemmän aikaa kuin toiset.
- Muista kertoa mikä on opetuksen päämäärä ja tavoite, minkä palvelun oppimisalustan kautta osallistutaan sekä miten tehtävät palautetaan.
- Katso kokonaisuutta. Muodostaako kukin ratkaisu halutun kokonaisuuden? Onko joku oppimisen malli ylliedustettuna?
- Ota huomioon opiskelijoiden erilaiset tavat oppia.
- Jos mahdollista rakenna tarinoita, tilanteita ja hahmoja joiden avulla opetettavat asiat jäävät paremmin mieleen.

OPPIMISEN MALLIT

TRIALOGINEN OPPISMISMALLI



*Oppiminen yhteisöllisenä
tiedonrakentamisena*

Yhteisten kohteiden ja
käytäntöjen työstäminen
ja kehittäminen
- mallit, protot, dokumentit

FOKUKSESSA

- "Yhteiskehittäminen"
- Osallistujien aiemman osaamisen ylittäminen
- Innovatiiviset tietoyhteisöt

MONOLOGINEN OPPISMISMALLI



Oppiminen yksilön tiedonhankintana

Yksilön tiedonhankinta ja –
käsittely (luennot, lukeminen)

FOKUKSESSA

- Yksilöiden mieli ja tiedonkäsittely-prosessit
- Käsitteellinen tieto

DIALOGINEN OPPISMISMALLI



*Oppiminen
osallistumisena
yhteisölliseen toimintaan*

Käytännöt, ammattiin
kasvaminen, kontekstualisuus,
ti annesidonnaisuus

FOKUKSESSA

- Kulttuuriset käytännöt
- Käytäntöyhteisöt
- Materiaalinen ja sosiaalinen vuorovaikutus

Paavola & Hakkarainen, 2005 & 2009, Muukkonen, 2013



MONOLOGINEN OPPIMISMALLI



A\B\C

Oppiminen yksilön tiedonhankintana

- Tavoite ja menetelmät: Oppija prosessoi faktapitoista, käsitteellistä tietoa esim. osallistumalla luennoille, opiskelemalla itsenäisesti MOOCia tai lukemalla oppikirjaa.
- Tukee käsitteiden omaksumista ja tietoperustan rakentamista valitusta aihepiiristä, edistää tiedon soveltamista käytännössä esim. harjoittelussa.
- Tiedon omaksuminen voidaan tarkistaa esim. tentillä tai monivalintakysymyksillä.
- Vuorovaikutus: Vuorovaikutus on usein yksisuuntaista, opettajalta tai oppimateriaalista opiskelijalle.
- Digitaalisuus: Monet digitaaliset oppimisalustat tukevat hyvin monologista oppimista.



MONOLOGISEN OPPIMISMALLIN SOVELLETTAVUUS

- Tukee käsitteiden omaksumista ja tietoperustan rakentamista valitusta aihepiiristä, edistää tiedon soveltamista käytännössä esim. harjoittelussa.
- Esimerkkejä mm. SotePeda24/7 –hankkeen MOOCit, verkkoluennot, kirjallisen materiaalin lukeminen.
- Arviointi: Mitataan käsitteellistä tietoa. Tiedon omaksuminen voidaan tarkistaa esim. tentillä tai monivalintakysymyksillä.



DIALOGINEN OPPIMISMALLI

Oppiminen osallistumisena yhteisölliseen toimintaan



A\B\C

- Tavoite ja menetelmät: Oppimista mestari-kisälli-mallilla osallistumalla käytäntö-yhteisön toimintaan ja omaksumalla sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta alan ammattilaisten kokemuseräistä tietoa, työskentelytapoja ja käytänteitä, arvoja ja ammatti-identiteetin rakennusaineiksia. Oppimisen ja osaamisen tilannesidonnaisuus on keskeistä.
- Vuorovaikutus: Dialoginen oppiminen vaatii monipuolista ja monensuuntaista vuorovaikutusta, sillä oppiminen tapahtuu sosiaalisessa vuorovaikutuksessa.
- Digitaalisuus: Oppimisalustan ja –prosessin täytyy tukea monipuolista ja monisuuntaista vuorovaikutusta.



DIALOGISEN OPPIMISMALLIN SOVELLETTAVUUS

- Tukee ammattialojen käytäntöjen omaksumista, ammattiin kasvamista ja teoreettisen tiedon käytäntöön soveltamista sekä harjoittelua.
- Esimerkkejä: opintoihin liittyvä harjoittelu, ryhmätyö, virtuaalinen simulaatio
- Arviointi: Arviointikeskustelut opettajan kanssa, essee, jossa oppija reflektoi omaa oppimisprosessiaan, dialogia muiden oppijoiden kanssa sekä opiskeltavaan aiheeseen liittyen.



TRIALOGINEN OPPIMISMALLI

Oppiminen yhteisöllisenä tiedonrakentamisena



A\B\C

- Tavoite ja menetelmät: Tavoittelee ryhmän jäsenten aiemman osaamisen ylittävän uuden tiedon yhteiskehittämistä esimerkiksi projektiopinnossa. Organisoidaan yhteisesti luotavien ja kehitettävien jaettujen kohteiden, kuten prototyyppi, kirjallinen dokumentti, ympärille. Pyrkii autenttisten ongelmien ratkaisemiseen ja tuotetun tiedon hyödynnettävyyteen käytännön toiminnassa.
- Vuorovaikutus: Edellyttää monipuolista ja monisuuntaista vuorovaikutusta sekä mahdollisuutta reflektointiin. Pitkäjänteinen prosessi, jota opettaja fasilitoi.
- Digitaalisuus: Oppimisen alustan ja työkalujen täytyy tukea sekä monipuolista ja monisuuntaista vuorovaikutusta että pitkäjänteisiä työskentelyprosesseja, dokumenttien yhteistä työstämistä, tuotosten versiointia ja reflektointia.



TRIALOGISEN OPPIMISMALLIN SOVELLETTAVUUS

- Soveltuu monialaiseen osaamisalojen rajat ylittävään projektioppimiseen. Tavoitteena esim. ratkaisujen kehittäminen aitoihin työelämähaasteisiin yhteisöllisenä prosessina.
- Esimerkkejä: Yhteinen projekti tai oppimistehtävä eri alojen opiskelijoiden kanssa, työharjoittelu, digitaalinen LivingLab
- Arviointi: Ryhmän yhteiset reflektiokeskustelut, jatkuva palaute sekä opettajalta että vertaisilta. Kirjalliset reflektiottehtävät arvioinnin tukena. Oppiminen on tilannesidonnaista.

FASILITOINTI

yhteistyön helpottaminen

- Fasilitoinnilla tarkoitetaan ryhmän työskentelyn helpottamista erilaisten työskentelymenetelmien ja rakenteiden avulla.
- Fasilitointi helpottaa mm. opiskelijaryhmän yhteisen ymmärryksen ja tavoitteiden muodostamista.
- Fasilitaattori ei anna valmiita ratkaisuja, vaan luo puitteet yhteisten ratkaisujen rakentamiselle opiskelijoiden välisenä yhteistyönä.
- Fasilitaattori on ”neutraali ulkopuolinen”, joka ei suoraan osallistu ryhmän sisällölliseen työskentelyyn, vaan ainoastaan tukee ja ohjailee sen etenemistä kohti tavoitetta.

FASILITOINTI VERKOSSA

- Fasilitointi tukee virtuaalista ryhmätyöskentelyä luomalla turvallisen ja luottamuksellisen työskentely-ympäristön.
- Erilaiset lämmittelytehtävät ja yhteisten sääntöjen ja toimintatapojen esittelyt, kuten puheenvuorojen pyytämisen tavat ja kameran pitäminen päällä osallistujan puhuessa, tukevat ja edistävät vastavuoroisen dialogin syntymistä.
- Mahdollistaa ryhmän jäsenten yhteistyön ja aktiivisen osallistumisen ennen työpajaa, työpajan aikana ja sen jälkeen. Osallistuvat voivat suorittaa osan tehtävistä ennakotehtävinä tai työpajan jälkeen, joka lyhentää yhteisen työpajan pituutta ja mahdollistaa pitkäjänteisen työskentelyn.
- Virtuaalinen fasilitointi voidaan toteuttaa seuraavilla tavoilla:
 - eri paikoista samanaikaisesti
 - eri paikoista eri aikaan
 - samassa paikassa samanaikaisesti digitaalisia työkaluja hyödyntäen
- Onnistunut työpajatyöskentely edellyttää fasilitaattorilta hyvää suunnittelua, tarkkaa käsikirjoittamista, työpajan tavoitteiden ja työskentelytapojen esittelyä osallistujille, aktivoivien tehtävien toteuttamista sekä työskentelyn tauottamista työpajan eri ajankohtina.

MIKROT

opetuksen rakenne ja suunnittelu

KESTO



TYÖMÄÄRÄ :



Mikro on kestoaltaan lyhyt, yleensä enintään yhden osaamis- tavoitteen sisältävä pedagogisesti mielekäs kokonaisuus.

Mikro voi olla esimerkiksi tietopaketti, tehtäväkokonaisuus, video, kuva, tai podcast ja siihen mahdollisesti liittyvä arviointi.

- Mikrot aktivoivat erilaisia oppijoita ja käsittelevät aihetta erilaisista näkökulmista ja eri opetusmenetelmin.
- Mikrot ovat n. 5 – 15 min pituisia ”paloja”, joista jokainen pala keskittyy yhteen tavoitteeseen ja/tai oppisisällön osaan.
- Opetus voi koostua useasta eri mikrosta, jotka yhdessä muodostavat yhtenäisen opetuskokonaisuuden jonkin aiheen ympärille.
- Mikroja voidaan käyttää myös verkko-opetuksessa, esimerkiksi verkkokurssien tai MOOC:ien rakentamisessa.



ESIMERKKI MIKROSTA

- H5P-toiminnolla toteutettu interaktiivinen mikro, jossa on yhdistetty oppisisältö ja oppimisen tueksi rakennetut kysymykset, jotka klikataan esille esityksen aikana.
- Hyödynnetään opiskelijan aktivoimiseen, keskittymisen tukemiseen ja opiskeltavan materiaalin jäsentämiseen.
- Mahdollistaa oppimisen soveltamisen. Opiskelija testaa omaa osaamistaan vastaamalla esityksen lomassa oleviin kysymyksiin materiaalista.
- Arviointiasetuksissa määritellään esimerkiksi, kuinka monta kysymystä opiskelijan tulee saada oikein saadakseen hyväksytyn suorituksen. Vastauksista saa välittömän palautteen, ja vastaamista voi yrittää uudelleen.

Onnistuneen verkkovuorovaikutustilanteen suunnittelu

YHTEISEN YMMÄRRYKSEN LÖYTÄMINEN

Verkkokeskustelussa kumpikaan osapuoli, ohjattava tai ohjaaja, ei välttämättä näe toistensa välittömiä reaktioita sanottuun, mikä voi olla sekä hyvä että huono puoli. Koska monissa verkko-ohjausvälineissä nonverbaaliset vihjeet ovat kasvokkaista viestintää rajoittuneempia, on tärkeää kiinnittää erityistä huomiota yhteisen ymmärryksen varmistamiseen. Onkin hyvä kirjata keskustelun keskeiset asiat ja sovitut toimenpiteet kaikille näkyviin.

Verkko-ohjauksen aikana on hyvä tarkkailla myös omia ajatusprosessejaan. Jos yhteisen ymmärryksen varmistaminen on tärkeää. Tässä on apua, jos

ennakkoasenteista, ka ymmärtänyt oikein ja

- yhteisesti sovitut asiat ja toimenpiteet kirjataan ylös
- osallistujat otaksuvat tietävänsä sovitut asiat
- asioista päästään keskustellen yhteisymmärrykseen



MOOC on verkossa avoimesti saatavilla oleva, itsenäisesti suoritettava kurssi.

- MOOC on aihepiiriltään ja/tai ajallisesti rajattu kokonaisuus, jonka oppimisympäristö ja sisällöt ovat digitaalisia.
- Opetus on avointa, jokaisen internetiä käyttävän saavutettavissa ja opetusryhmät ovat avoimuudesta johtuen usein suuria.
- MOOCista on olemassa erilaisia variaatioita.
- MOOCeja rakennettaessa on hyvä pohtia mm. kurssin aikasidonnaisuutta, opiskelijoiden määrää, vuorovaikutusmahdollisuuksia, kurssin ohjeistusta sekä ohjaajien resursointia.
- Avointa oppimateriaalia tehtäessä on hyvä pohtia myös tekijänoikeusasioita sekä avoimen julkaisemisen lisenssiä (esim. Creative Commons).



MOOCIN SUUNNITTELU

- Rakenne, laajuus ja mitoitus: millainen on MOOCin rakenne, paljonko MOOCin eri osien suorittamiseen on syytä varata aikaa?
- Suoritusjärjestys: missä järjestyksessä MOOC etenee, voiko opiskelija itse valita vapaasti etenemisensä vai eteenkö MOOC tietyn järjestyksen mukaan?
- Arviointi: 1) onko MOOC:in arviointi täysin automaattinen, puoliautomaattinen vai manuaalinen, 2) mikä arviointiasteikko on käytössä, 3) mitä hyväksytty suoritus edellyttää opiskelijalta?
Arvioinnissa on hyvä muistaa, että sen tulee olla linjassa asetettujen tavoitteiden kanssa.
- Palaute: opiskelijoille tarjotaan mahdollisuus antaa palautetta MOOCista jatkokehitystä varten.
- Vuorovaikutus: MOOCista riippuen kurssilla voi tarjota erilaisia vaihtoehtoja vuorovuorovaikutukseen. Opiskelijoille voi ainakin tarjota keskustelualueen, jolla he voivat keskustella ja jakaa tietoa MOOCiin liittyen
- Saavutettavuus: esimerkiksi videoissa voi tarjota tekstityksen ja/tai tekstivastineen.
- Tekijänoikeudet ja avoimen julkaisemisen lisenssit: on hyvä merkitä näkyviin MOOCin tekijät sekä tieto mahdollisesta lisenssistä, esim. CC-lisenssistä, jolla materiaali on lisensoitu.

03 VERKKOSIMULAATIO

ohjattu ongelmalähtöinen digitaalinen oppiminen



KESTO

TYÖMÄÄRÄ:

PEDAGOGINEN
RATKAISU

Simulaatio-oppiminen perustuu kokemukselliseen oppimiseen ja ohjattuun reflektioon

Verkkosimulaatiolla tarkoitetaan tietoverkkojen avulla luotua simulaatio-oppimisympäristöä, jonka kaikki simulaation aktiviteetit tapahtuvat verkossa.

- Simulaatioilla tarkoitetaan erilaisia todellisia tilanteita mallintavia oppimistilanteita, joissa harjoitellaan ammatissa vaadittavaa osaamista turvallisessa oppimisympäristössä.
- Harjoittelun tavoitteena on opitun teorian tiedon ja taidon yhdistämistä ja siirtämistä käytännön tilanteeseen.



VERKKOSIMULAATIO ESIMERKKI

Verkkovuorovaikutuksen verkkosimulaatio on reaaliaikainen, immerstiivinen ja hyvin tarkasti todellisuutta jäljittelevä tietoverkon välityksellä toteutettava simulaatio, jossa käytetään näyttelijäpotilasta.

Kuvaus: Psykiatrisen potilaan tulohaastattelu

Osallistujat: Aktiiviset toimijat (1-2), simulaationäyttelijä, tarkkailijat, opettaja

Tavoitteet:

- Opiskelija osaa käyttää erilaisia kysymystyyppejä ja heijastavaa kuuntelua potilaan tulohaastattelussa
- Opiskelija osaa arvioida potilaan psyykkistä vointia potilaan tulohaastattelun aikana
- Opiskelija osaa nostaa esille keskeiset asiat potilaan tulohaastattelussa

Valmistautuminen: Opiskelijat perehtyvät caseen ja etukäteismateriaaliin sekä työstävät yhteistä dokumenttia yhteistoiminnallisesti suunnittelu- ja valmisteluvaiheessa 24/7h- periaatteella. Opiskelijat osallistuvat ohjaustapaamiseen ennen skenaariota.

Toteutus: Skenaario toteutetaan verkon välityksellä reaaliaikaisesti. Skeraarion jälkeen pidetään oppimiskeskustelu.

04 VR-PULMAHUONE

pulmien ratkaisua virtuaalitodellisuudessa



KESTO :
TYÖMÄÄRÄ :

PEDAGOGINEN RATKAISU

Virtuaalipeli, jossa selvitetään soten digitalisaatioon liittyviä haasteita. Peliin voidaan liittää valmistavia- ja jälkipurkutehtäviä.

- Pelin avulla opiskelija oppii tuntemaan digitalisaation tarjoamia mahdollisuuksia sote-alalla ja ratkaisemaan niihin liittyviä haasteita.
- Pelaamiseen käytetään Oculus Quest-laseja ja ohjaimia (paikasta riippumaton pelitila) tai tietokoneeseen yhdistettyjä VR-laseja. Peliä voidaan pelata myös PC:llä (ilman virtuaaliulottuvuutta).
- Pelaajana on vain yksi opiskelija kerrallaan eli suunnittele muulle ryhmälle tehtäviä pelaamisen ajaksi.
- Huom! VR ei sovi kaikille, sillä pelaaminen voi aiheuttaa esim. epilepsia- tai migreenioireita.



VR-PULMAHUONE, OHJE

Yksinpeli eli pelaaja ratkaisee tehtävät itsenäisesti.

- Näkymä voidaan jakaa seuraajille (lasit ja näyttö samassa WiFi-verkossa)

Ennen pelaamista

- Varmista, että lasseissa ja ohjaimissa on virtaa, muista varaparistot.
- Kalibroi lasit uuteen pelitilaan siirryttäessä (ohje lasseissa).

Pelaaminen (noin 20 minuuttia)

- Orientaatio peliin ja ohjainten käyttöön.
- Valvomo: hälytys! Siirrytään erilaisiin ympäristöihin ratkaisemaan pulmia.
- Pulmat randomisoituvat (peliä voi pelata useita kertoja).

Pelaamisen jälkeen.

- Tarkastellaan kokemuksia yksin (esim. kirjallinen reflektio) tai yhdessä (esim. refleктоiva verkkokeskustelu).
- Sovelletaan opittua (esim. asiakasohjauksen suunnittelu).

05

DIGI LIVING LAB

käyttäjäkeskeinen tutkimus, kehitys ja testaus

KESTO



TYÖMÄÄRÄ:

PEDAGOGINEN
RATKAISU

Käyttäjäkeskeinen kehittämisympäristö jossa tehdään tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoimintaa työelämää muistuttavassa ympäristössä.

- Digitaalinen Living lab tarjoaa mahdollisuuksia tutkimus- ja innovaatioyhteistyöhön yritysten ja yhteisöjen kanssa. Siinä tuotetaan ratkaisuja yhteiskehittämällä opiskelijoiden kanssa. Opiskelijoille Living lab tarjoaa aitoja työelämän kokemuksia konkreettisten kehittämishaasteiden parissa teoriaa käytäntöön soveltamalla.
- Opiskelijoilla voi olla myös omia ideoita, joihin he voisivat kehittää ratkaisuja Digitaalisessa Living lab-ympäristössä.



DIGI LIVING LAB - ESIMERKKI

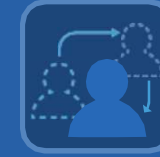
Monialaiset opiskelijaryhmät työstävät yksityisen/julkisen sektorin toimijan/TKI-hankkeen antamaa haastetta. Tehtävänä voi olla tuottaa esim. ratkaisuehdotus sydämen vajaatoimintaa sairastavien kotihoidon asiakkaiden omahoidon edistämiseen ja seurantaan. Projekti toteutetaan verkko-oppimisympäristössä (esim. Moodle) käyttäen yhteistyöalustoja (esim. Miro).

Projektiin osallistuu toimeksiantajan lisäksi ratkaisun käyttäjiä ja sidosryhmien edustajia.

Tavoitteet: Opiskelijat kehittävät ratkaisuja palvelumuotoilun ja yhteiskehittämisen menetelmiä hyödyntäen. Lopputuloksena voi syntyä esim. protoiluohjelmistolla (esim. Figma) rakennettuja tuotteen/palvelun käyttöliittymiä.

Valmistautuminen: Ennen projektin käynnistymistä monialainen toteutus suunnitellaan, sovitaan toimeksiannosta, neuvotellaan sidosryhmien osallistumisesta (esim. haastattelut) ja hoidetaan sopimusasiat. Projekti esitellään opiskelijoille ennen toimeksiantoa koulutusala- tai kurssikohtaisesti.

Toteutus: Toteutus sisältää ryhmien itsenäistä työskentelyä, online-työpajoja ja ohjaustuokioita (esim. Zoomissa). Työskentely käynnistyy ryhmäytymisellä, ryhmän esittelyvideon tuottamisella ja nykytila-analyysillä. Toimeksiantaja briiffaa projektin kick off -työpajassa. Työskentelyvaiheita ovat projektin suunnittelu, asiakasymmärrys, ideointi, konsepti 1 (palveluprosessi), konsepti 2 (käyttöliittymähahmotelmat) ja prototypointi. Sidosryhmät osallistuvat tiedonkeruuseen ja tuotosten arviointiin esim. Padletissa. Lopuksi tuotokset esitellään showroom-tilaisuudessa toimeksiantajalle.



Digitosallistaminen tarkoittaa yksilöiden ja erilaisten ryhmien osallistamista ja aktivoimista esim. palvelun kehittämiseen erilaisin digitaalisin keinoin. Osallistaminen tuo tietoa, lisää vuorovaikutusta, innostaa ja tuo ilmi esille kaikkien osapuolten näkökulmat tasapuolisesti ja tehokkaasti.

Digiosallistaminen sisältää

Itsensä osallistaminen

- Syvennetään omaa ymmärrystä omassa elinympäristössä tapahtuvista asioista. Jaetaan omat kokemukset kehittämistyössä hyödynnettäväksi.

Ulkopuolisten osallistaminen

- Kerätään erilaisten sidosryhmien, esim. käyttäjien tai verkostojen, kokemuksia osallistamalla heitä erilaiseen toimintaan, kuten palvelun suunnitteluun.

Asiantuntijan osallistaminen

- Syvennetään aiheen ympärillä käytäviä keskusteluja asiantuntijan avulla, ja avataan uusia näkökulmia ja ajatuksia.



DIGIOSALLISTAMINEN ESIMERKIT

Itsensä osallistaminen

- Opiskelija havainnoi ja hakee ymmärrystä valitusta aiheesta, esim. arjen hyvinvoinnin haasteista, tutkimalla omaa arkea ja elinympäristöä [Seppo-pelin](#) avulla, joko äänittämällä tai kuvaamalla. Teemoja voivat olla oma kotiympäristö, ulkoinen ympäristö tai teknologian käyttöön liittyvät asiat.

Ulkopuolisten osallistaminen

- Tavoitteena on ymmärtää valittua aihetta erilaisia ihmisryhmiä osallistaen, esim. työssäjaksamisen haasteisiin liittyen. Opiskelija haastattelee lähipiiriään tietokoneen/puhelimen avulla nauhoittaen haastattelun tai jakaa sähköistä kyselyä erilaisissa sosiaalisissa verkostoissa. Opiskelija voi myös viedä paperisen [QR-kyselyn](#) julkiseen paikkaan, josta ohikulkijat voivat vastata kyselyyn.

Asiantuntijan osallistaminen

- Asiantuntija luo aiheen ympärille keskusteleavan ilmapiirin, jossa voi syntyä uusia näkökulmia ratkaistavaan haasteeseen liittyen esim. työssä jaksamiseen. Opiskelijat keskustelevat asiantuntijan kanssa esim. videoneuvottelun tai [Flipgrid](#) videochat- palvelun kautta, jotka mahdollistavat opiskelijoiden ja asiantuntijan keskustelun missä ja mihin aikaan vain. ajasta ja paikasta riippumatta.

Digitaalista osallistamista toteuttaessa on tärkeää huomioida ulkopuolisten osallistujien suhtautuminen keskustelun nauhoittamiseen sekä tarjota hyvä ohjeistus ja perehdytys valittuun työkaluun.



KESTO



TYÖMÄÄRÄ :



Flash Hack on verkossa tapahtuvaa nopeaa yhteiskehittämistä. Tarkoituksena on luoda innovatiivisia ja nopeita ratkaisuja annetun toimeksiannon pohjalta.

Flash Hackin voi toteuttaa yhdistämällä eri ammattialojen opiskelijoita yhdeksi monialaiseksi tiimiksi tai hyödyntäen menetelmää innostaen omia kurssiopiskelijoita luovaan ja nopeaan ajatteluun sekä yhteistyöhön.

- Hyödynnetään etätyöskentelyn tuomia mahdollisuuksia erilaisilla digitaalisilla alustoilla.
- Flash Hack on luovaa ongelmanratkaisua tiimeissä lyhyen ajan sisällä.
- Ajastettu työskentely pakottaa tiimejä kehittämään nopeita, hyvin rajattuja ja luovia ratkaisuja erilaisille haasteille.
- Huomioitavaa; Jos tarjoat opiskelijoille uusia ohjelmia, anna heidän ennen Flash hackkia perehtyä siinä käytettäviin ohjelmiin, jotta nopeatempoisen Flash hackin aikana opiskelijoiden ei tarvitse opiskella uutta ohjelmaa.



FLASH HACK - ESIMERKKI

Annetaan tehtäväksi innovoida immateriaalista tai konkreettista ratkaisua valitusta aiheesta esim. arjen hyvinvointi/työssä jaksaminen. Tehtävään asetetaan aikaraja n. 1.5 – 2h ja jonka puitteissa opiskelijoiden tulee kehittää ratkaisua verkönvälityksellä valitulla yhteistyöalustalla esim. Miro. Valmis ratkaisu ja esitys palautetaan ajan loputtua valitulle alustalle esim. Padlet, jonka kautta esitellään ratkaisut muille ryhmille

Tavoitteet: Opiskelijatiimit kehittävät annettuun ongelmaan ratkaisua nopeatempoisessa koitoksessa verkossa. Tavoitteena on tuottaa kehitetystä ratkaisusta esim. ratkaisun mainonnalliset elementit ja lyhyt pitchaus n. 1-2 min, jossa kerrotaan ratkaisun tarkoitus, sisältö, käyttäjäryhmät yms.

Valmistautuminen: Jaetaan opiskelijat n. 3-5 hengen tiimeihin, mielellään moniammatillisiin tiimeihin. Annetaan opiskelijoiden perehtyä käytettäviin työkaluihin ennen Flash Hackiä, jos työkalut eivät ole tuttuja.

Toteutus: Toteutetaan verkon välityksellä reaaliaikaisesti, mutta kuitenkin omissa tiimeissä erillisessä verkkotyöskentelytilassa. Zoomin avulla pystytään toteuttamaan erillisiä ryhmätyötiloja. Ajan loputtua kokoonnutaan samaan tilaan, jossa ryhmät esitelevät tehdyt tuotokset lyhyesti ja myyntipuhemaisesti.

Esimerkkialustoja: [Miro](#) – Yhteiseen suunnitteluun, [Padlet](#) – Palautteen keräämiseen, [Canva](#) – Mainonnallisten elementtien tekemiseen, [Powtoon](#) – Animoituihin esityksiin

PALAUTE JA ARVIOINTI

yhteenvedo, arviointi, palaute ja lisätietoa

Tee opiskelijoille yhteenvedo opitusta ja opittujen kokonaisuuksien päämääristä. Kerää opiskelijoiden palaute. Näet missä onnistuitte ja tiedät miten kehittää opetusta. Arvioi opiskelijoiden suoritukset.

- Kerro mistä löytää lisätietoa aiheesta.
- Jaa kurssin palautekysely ja ota vastaan kommentit opetussisällöistä opiskelijoilta/osallistujilta.
- Kirjaa ylös kuinka kauan suoritus kesti arvioituun keston nähden ja pysyikö kukin tunti/opetuskerta arviossa.
- Merkitse muistiin aloittaneet vs läpäisseet.
- Muista huomioida parhaiten suoriutuneiden lisäksi omaan tasoon parhaiten kehittyneet tai ryhmähengen luojat.
- Muista jakaa osaamismerkki.

OSAAMISMERKIT

- Osaamismerkki on sähköinen ja visuaalinen dokumentti osaamisesta. Sillä voidaan tunnistaa, tunnustaa ja näyttää eri tavoin hankittua osaamista. Osaaminen voi liittyä esimerkiksi johonkin tietoon, taitoon, rooliin tai tehtävään.
- Osaamismerkki sisältää metadataa mm. merkin nimen, kuvauksen ja kriteerit sekä myöntämis- (ja voimassolopäivät), todisteet ja myöntäjän tiedot. Merkinsaaja osoittaa merkin kriteerien mukaisen osaamisen tiedoista ja taidoista.
- Organisaatiot voivat luoda ja myöntää osaamismerkkejä esimerkiksi suomalaisessa Open Badge Passport -palvelussa (OBF). Osaamismerkin saaja voi kerätä kaikki osaamismerkkinsä esimerkiksi Open Badge Passport -palveluun, jonka kautta hän voi itse hallita merkkien näyttämistä ja jakamista muille esim. LinkedIn, Twitter, visuaalinen CV.

Lisätietoa osaamismerkeistä löytyy esimerkiksi avainsanoilla: #osaamismerkki, #Open Badge.



OSAAMISMERKKI CANVAS

OSAAMISMERKIN NIMI		
Vastuu AMK = kuka myöntää osaamismerkkin hankkeen jälkeen Työpaketti (hankkeen aikana)		
Avainsanat Kategoria (teema)		
Osaamistavoitteet		
Miksi merkki kannattaa suorittaa?	Merkitys merkin suorittajalle?	Merkitys merkin myöntäjälle?
Mitä taitoja/tietoja merkki sisältää?		
Miten osaaminen osoitetaan = näyttö (Mitä hakijan tulee tehdä merkin kriteerien saavuttamiseen?)		
Arviontikriteerit/hylkäämisen peruste		
Merkin suosittelija (vapaaehtoinen)		
Milloin merkki vanhenee? Milloin sen sisältöjä tulee päivittää?		
Muita oleellisia tietoja:	Hyväksiluku opintoihin, opintopisteet?	

TEKIJÄT

- Merja Drake, Haaga-Helia Amk
- Jarmo Sarkkinen, Haaga-Helia Amk
- Nella Boman, Haaga-Helia Amk
- Taina Romppanen, Kajaanin Amk
- Virve Pekkarinen, Laurea Amk
- Sanna Juvonen, Laurea Amk
- Päivi Pöyry-Lassila, Laurea Amk
- Päivi Harmoinen, Laurea Amk

Visuaalinen toteutus:

- Jani Lindblad, Haaga-Helia Amk

- Panu Huczkowski, Lapin Amk
- Tiina Pekkala, Lapin Amk
- Marko Vatanen, Lapin Amk
- Minna Syrjäläinen-Lindberg, Novia Amk
- Pia Liljeroth, Novia Amk
- Susanna Lepola, Metropolia Amk
- Tuija Buure, Metropolia Amk
- Leena Hinkkanen, Metropolia Amk
- Anna-Leena Ruotsalainen, Savonia Amk



SAVONIA



Metropolia

NOVIA

LAPIN AMK
Lapland University of Applied Sciences



KAMK • University
of Applied Sciences



Haaga-Helia