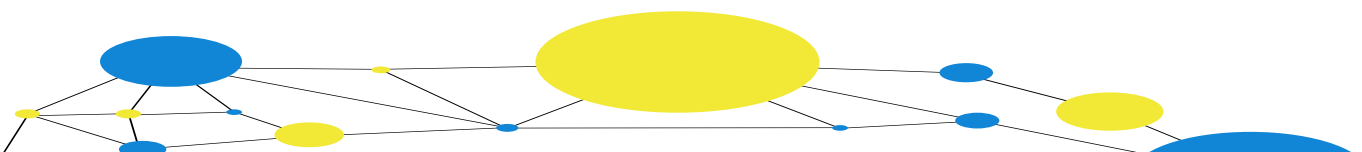


O5 ICE-CAP
Täydennyskoulutus-
ohjelma
Oppijan käsikirja

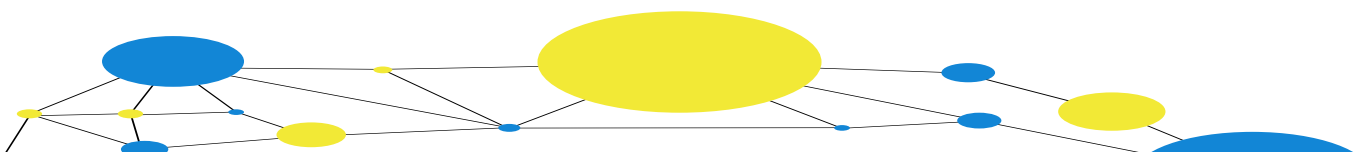
ice-cap

SISÄLTÖ

JOHDANTO.....	3
Tarkoitus.....	3
Konteksti.....	3
Yleiskatsaus	4
Termit	4
ICE-CAP TÄYDENNYSKOULUTUSOHJELMA	5
Osa 1 Johdanto	6
Osa 2 Digitaalisen pakotehtävät ja WebQuestit: parhaat käytännöt	6
Osa 3 Haastepohjaiset resurssit: vaihe vaiheelta	7
Osa 4 Haastepohjaiset resurssit: toteuttaminen käytännössä	7
OPPIMISRESURSSIT.....	8
Työpajat.....	9
Työpaja 1.1	9
Johdanto kiertotalouteen	9
Työpaja 1.2	11
Johdanto perheoppimisen hyviin käytäntöihin	11
Työpaja 2.1	13
Digitaalisen pakotehtävän kehittäminen.....	13
Työpaja2.2	16
WebQuestin kehittäminen	16
Työpaja3.1	19
Haastepohjaisten resurssien kehittämisen vaiheet.....	19
Itsenäinen opiskelu.....	21
Itsenäinen opiskelu 4.1.1.....	21
Digitaalisen pakotehtävän lukon luominen	21
Itsenäinen opiskelu 4.1.2.....	23
Digitaalisen pakohuoneen luominen.....	23



Itsenäinen opiskelu 4.1.3.....	25
Digitaalisen pakohuoneen elävöittäminen kuvilla ja dioilla	25
Itsenäinen opiskelu 4.1.4.....	27
Digitaalisen pakotehtävän grafiikan luominen	27
Itsenäinen opiskelu 4.2.1.....	29
WebQuestin kehittäminen: johdanto ja tehtävä.....	29
Itsenäinen opiskelu 4.2.2.....	31
WebQuest prosessi: vaiheet ja resurssit	31
Itsenäinen opiskelu 4.2.3.....	33
WebQuestin päättäminen: arviointi ja pohdinta.....	33



JOHDANTO

Tarkoitus

Oppijan käsikirja on osa ICE-CAP-projektin IO5 Täydennyskoulutusohjelmaa ja sen tarkoituksena on varmistaa, että kouluttajat osaavat hyödyntää ICE-CAP-projektin koulutusmateriaaleja. Se on käytännön opas kiertotalouden ja perheoppimisen mallin edistämisestä verkkoympäristöjen välityksellä. Tämä käsikirja tarjoaa kokoelman heti toteutettavissa olevia resursseja. Toivomme, että tässä käsikirjassa esitetyt esimerkit ja resurssit kannustavat kouluttajia kehittämään lisää resursseja ja jakamaan niitä kollegoilleen ja muille koulutusta tarjoaville tahoille.

Oppijan käsikirja on kehitetty tukemaan täydennyskoulutusohjelman toteuttamista kaikissa partnerimaissa – Kroatiassa, Suomessa, Irlannissa, Portugalissa, Espanjassa ja Isossa-Britanniassa. Täydennyskoulutusohjelmassa korostuu uusien haastepohjaisten koulutusresurssien käyttö. Koulutukseen osallistuvat kouluttajat rakentavat tarvittavia taitoja kehittääkseen omia resurssejaan, sekä ymmärrystään siitä, kuinka haastepohjainen oppiminen toimii parhaiten nykyajan diginatiivien kanssa.

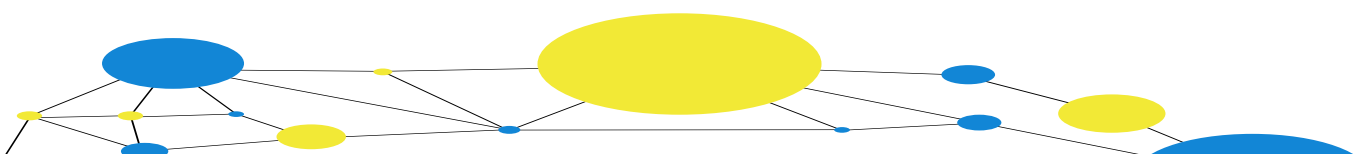
Konteksti

EU:n talouden kehittyessä edelleen nopeasti, kouluttajien odotetaan yhä enemmän tarjoavan uudenlaista koulutusta, joka vastaisi markkinoiden kasvaviin tarpeisiin. Monissa tapauksissa asianmukaista täydennyskoulutusta ei kuitenkaan ole tarjolla.

ICE-CAP-projekti ehdottaa kattavaa koulutusinterventiota, jossa kouluttajien tarpeet nähdään yhtä tärkeinä kuin resurssien loppukäyttäjien - perheiden - tarpeet.

Ehdotettu täydennyskoulutus tukeekin kouluttajia lisäämään uusien dynaamisten, monimediaisten ja haastepohjaisten koulutusmateriaalien potentiaalia. Räätelöityjen koulutusten tarjoaminen kiertotalouden kaltaisten kysymysten ratkaisemiseksi on haaste koulutustarjoajille, varsinkin jos paikallisesti ei ole riittävästi kysyntää tai potentiaalisia osallistujia.

Verkko-oppimisen mahdollisuuksien hyödyntäminen lukemattomien käytettävissä olevien verkkoalustojen ja sosiaalisen median ympäristöjen avulla voi vaikuttaa merkittävästi aikuiskoulutuksen saatavuuteen ja elinkelpoisuuteen. Sen varmistamisella, että kouluttajat työskentelevät luontevasti näissä ympäristöissä, voi olla jatkuva vaikutus tulevaisuuteen ja myönteisiä vaikutuksia aikuiskoulutuksen järjestämiseen paikallistasolla. Verkkoalustojen saatavuuden lisääntyessä kasvaa myös sellaisten ammattilaisten tarve, jotka osaavat työskennellä näissä ympäristöissä.



Täydennyskoulutusohjelman Oppijan Käsikirja on saatavilla ICE-CAP-projektin verkko-oppimisportaalissa, osoitteessa - <https://ice-cap.eu> – pdf-muodossa tulostettavaksi sekä verkossa selailtavassa muodossa kaikilla partnerikielillä – englanniksi, kroatiaksi, suomeksi, portugaliksi ja espanjaksi.

Yleiskatsaus

Oppijan käsikirja on jaettu kahteen pääosaan.

Käsikirjan ensimmäisessä osassa esitetään koulutuksen rakenne, sen osat ja niihin liittyvät oppimistulokset.

Toinen osa ”Oppimisresurssit” keskittyy lähiopetuksessa toteutettaviin harjoituksiin, eli käytännön työpajoihin sekä itsenäisen opiskelun materiaaleihin. Tässä käsikirjassa esitellään yhteensä 12 resurssia.

Termit

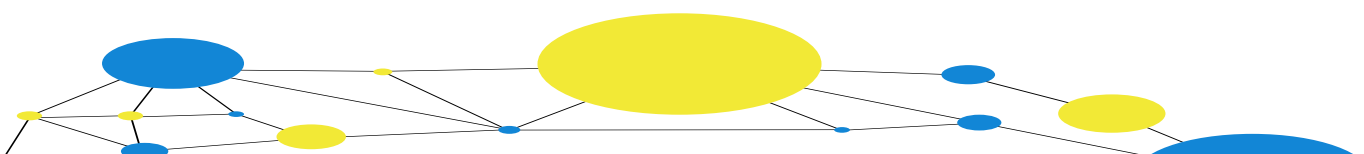
Digitaaliset pakotehtävät ovat fyysisten pakohuoneiden lukkojen ja vihjeiden sijaan verkossa ratkaistavia digitaalisia haasteita.

Kiertotalous perustuu jätteiden ja saasteiden vähentämiseen, materiaalien ja tuotteiden pitämiseen mahdollisimman pitkään kierrossa ja luonnonjärjestelmien uudistamisen periaatteisiin.

Haastepohjainen oppiminen on yhteistyöhön perustuva oppimiskokemus, jossa opettajat ja oppijat oppivat yhdessä kiinnostavista asioista, ehdottavat ratkaisuja oikeisiin ongelmiin ja toimivat niiden mukaan.

Perheoppiminen on toimintaa, jossa perheenjäsenet, lapset ja aikuiset oppivat uusia asioita yhdessä.

WebQuestit ovat harjoituksia, joissa oppijoille annetaan tehtäviä ja verkkoresursseja, joista he voivat etsiä tietoa tehtävän suorittamiseksi.



ICE-CAP TÄYDENNYSKOULUTUSOHJELMA

Tässä osassa esittelemme ICE-CAP-projektin Täydennyskoulutusohjelman rakenteen, sen osiot ja niihin liittyvät oppimistulokset.

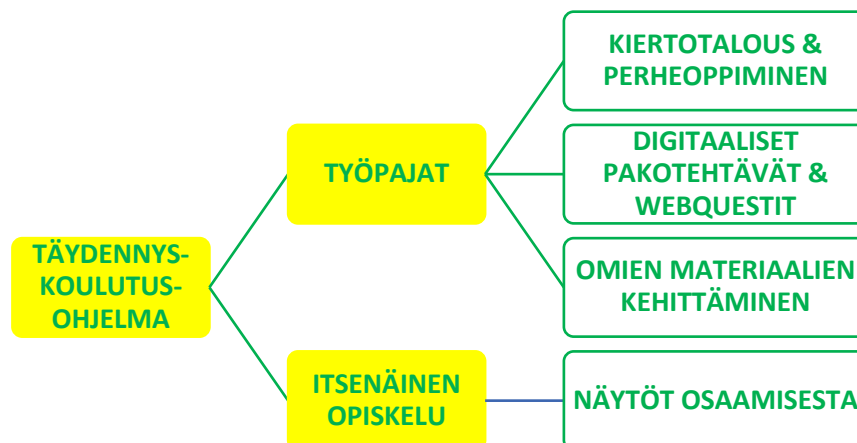
Täydennyskoulutusohjelma koostuu 60 opiskelutunnista, joka jakautuu 25 tuntiin työpajaopiskelua/lähiopetusta ja 35 tuntiin itseohjautuvaa verkko-opiskelua.

25 tuntia kestävä työpajaopiskelu on jaettu kolmeen seuraavaan osaan:

- 5 tuntia kestävä johdantotyöpaja, jossa esitellään kiertotaloutta ja hyvän perheoppimisen mallin peruseriaatteita
- 10 tuntia työpajoja, joissa esitellään parhaita käytäntöjä digitaalisten pakotehtävien ja WebQuestien luomiseen liittyen
- 10 tuntia työpajoja, joissa kouluttajien on kehitettävä hahmotelma vaiheista, joita tarvitaan omien haasteisiin perustuvien resurssien kehittämiseen

35 tuntia kestävä itsenäinen verkko-opiskelu koostuu:

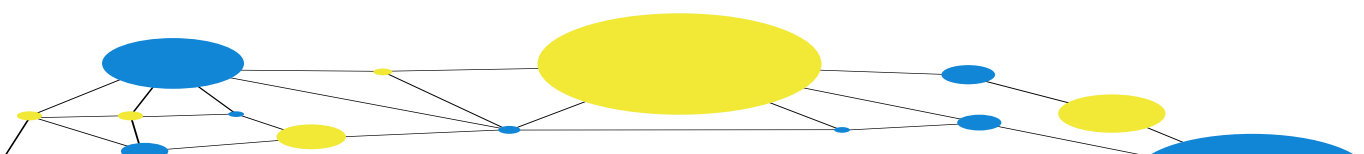
- 35 tuntia opiskelua kouluttajien omien materiaalien kehittämiseksi ja osaamisen näyttämisestä



Kuva 1: ICE-CAP Täydennyskoulutusohjelma: rakenne

Jokainen neljä opiskeluosiota on kuvattu alla olevissa taulukoissa tavoitteineen ja oppimistuloksineen, jotka on jäsennetty seuraavasti:

- Tiedot, eli kognitiivisen oppimisen alue – asiat, jotka osallistujien tulisi tietää
- Taidot, eli käytännön oppimisen alue – asiat, jotka osallistujien tulisi oppia tekemään
- Vastuu ja itsenäisyys – osallistujan kyky soveltaa tietoa ja taitoja itsenäisesti ja vastuullisesti

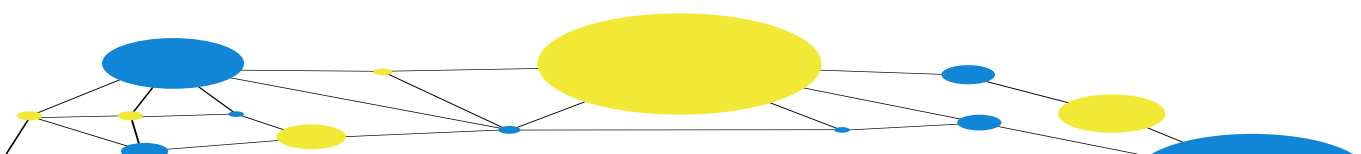


Osa 1 | Johdanto

TAVOITE	Esitellä kiertotaloutta ja perheoppimisen mallin hyviä käytäntöjä		
Osa 1.1	Tämän osion suorittamisen jälkeen, kouluttajat osaavat ...		
JOHDANTO KIERTOTALOUTEEN	TIEDOT	TAIDOT	VASTUU JA ITSENÄISYYS
	hahmottaa kiertotalouden peruseriaatteet	tunnistaa kiertotalouden hyödyt	edistää kiertotaloutta perheissä
Osa 1.2	Tämän osion suorittamisen jälkeen, kouluttajat osaavat ...		
OPPIMATERIAALIT	TYÖPAJA 1.1		
JOHDANTO PERHEOPPIMISEN HYVIIN KÄYTÄNTÖIHIN	TIEDOT	TAIDOT	VASTUU JA ITSENÄISYYS
	luetella verkko-opiskelun suurimmat haasteet perheoppimisen kontekstissa	käytännön vinkit internetin hyödyntämiseen verkko-opiskelussa	myötävaikuttaa motivoituneeseen asenteeseen verkko-opiskelua kohtaan
OPPIMATERIAALIT	TYÖPAJA 1.2		

Osa 2 | Digitaaliset pakotehtävät ja WebQuestit: parhaat käytännöt

TAVOITE	Esitellä parhaita käytäntöjä digitaalisten pakotehtävien ja WebQuestien kehittämiseen liittyen		
Osa 2.1	Tämän osion suorittamisen jälkeen, kouluttajat...		
DIGITAALISTEN PAKOTEHTÄVIEN KEHITTÄMINEN	TIEDOT	TAIDOT	VASTUU JA ITSENÄISYYS
	ymmärtävät digitaalisten pakotehtävien rakenteen	osaavat analysoida mitä digitaalinen pakotehtävä on, voisi olla ja mitä se ei ole	osaavat arvioida digitaalisia pakotehtäviä arviointikriteerien pohjalta
OPPIMATERIAALIT	TYÖPAJA 2.1		
Osa 2.2	Tämän osion suorittamisen jälkeen, kouluttajat...		
WEBQUESTIEN KEHITTÄMINEN	TIEDOT	TAIDOT	VASTUU JA ITSENÄISYYS
	ymmärtävät WebQuestien rakenteen	osaavat analysoida mitä WebQuest on, voisi olla ja mitä se ei ole	osaavat arvioida WebQuestejä arviointikriteerien pohjalta
OPPIMATERIAALIT	TYÖPAJA 2.2		

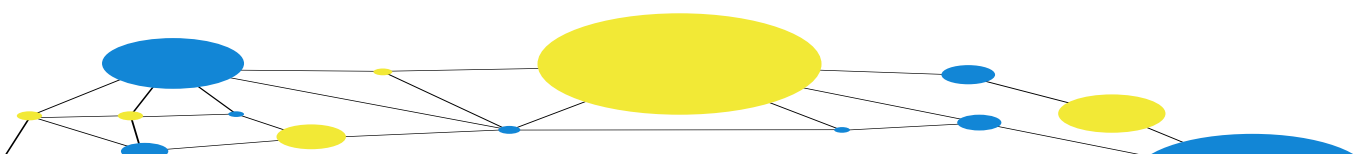


Osa 3 | Haastepohjaiset resurssit: vaihe vaiheelta

TAVOITE	Hahmotella omien haastepohjaisten materiaalien kehittämisen eri vaiheet		
OSA 3.1	Tämän osion suorittamisen jälkeen, kouluttajat...		
HAASTEPOHJAISTEN MATERIAALIEN KEHITTÄMISEN VAIHEET	TIEDOT	TAIDOT	VASTUU JA ITSENÄISYYS
	osaavat pohtia haastepohjaisen oppimisen keskeisiä ideoita	tuntevat haastepohjaisen oppimisen kolme vaihetta ja sen harjoitukset	osaavat esitellä haastepohjaiseen oppimiseen liittyviä parhaita käytäntöjä
OPPIMATERIAALIT	TYÖPAJA 3.1		

Osa 4 | Haastepohjaiset resurssit: toteuttaminen käytännössä

TAVOITE	Opastaa kouluttajia kehittämään omia haastepohjaisia materiaaleja		
OSA 4.1	Tämän osion suorittamisen jälkeen, kouluttajat...		
DIGITAALISTEN PAKOTEHTÄVIEN KEHITTÄMINEN	TIEDOT	TAIDOT	VASTUU JA ITSENÄISYYS
	tuntevat vaiheet, työkalut, menetelmät ja resurssit, joita tarvitaan digitaalisia pakotehtäviä kehitettäessä ja toteutettaessa	osaavat suunnitella ja luoda digitaalisen pakotehtävän sekä sisällyttää siihen eri medioita ja interaktiivisia työkaluja	osaavat edistää ja toteuttaa käytännössä luovia tekniikoita ja prosesseja opetusmateriaalien ja harjoitusten kehittämiseksi
OPPIMATERIAALIT	ITSENÄINEN OPISKELU 4.1.1; 4.1.2; 4.1.3; 4.1.4		
OSA 4.2	Tämän osion suorittamisen jälkeen, kouluttajat...		
WEBQUESTIEN KEHITTÄMINEN	TIEDOT	TAIDOT	VASTUU JA ITSENÄISYYS
	tuntevat vaiheet, työkalut, menetelmät ja resurssit, joita tarvitaan WebQuestejä kehitettäessä ja toteutettaessa	osaavat muotoilla kiinnostavan ja motivoivan WebQuestin käyttämällä todellisia ongelmia ja aitoja tilanteita	osaavat rohkaista oppijoita itsenäisyyteen, metakognitioon ja reflektointiin
OPPIMATERIAALIT	ITSENÄINEN OPISKELU 4.2.1; 4.2.2; 4.2.3		



OPPIMISRESURSSIT

Tässä toisessa osassa on yhteensä 12 resurssia, joista viisi on tarkoitettu käytännön työpajojen tueksi ja seitsemän resurssia itsenäisen verkko-opiskelun tueksi kouluttajille. Projektin portugalilainen partneri AEVA, ja kroatialainen partneri DANTE, ovat olleet vastuussa molempien resurssien kehittämisestä.

Jokainen resurssi sisältää seuraavat tiedot:

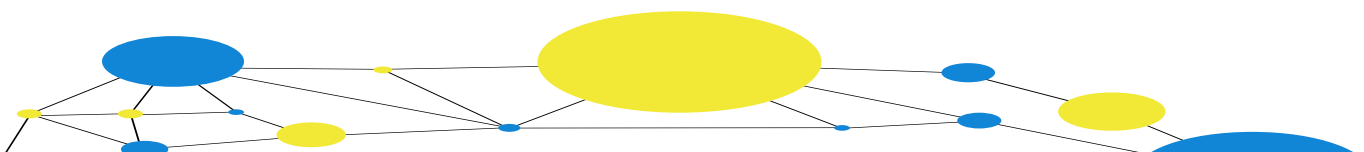
- Kesto tunteina
- Tarkoitus, jossa selitetään tavoite ja mitä osaamista on tarkoitus kehittää
- Tuntien käytännön järjestelyt esim. tarvittavat tilat ja materiaalit
- Vaiheittaiset ohjeet, jotka tarjoavat erilaisia verkkolähteitä harjoituksen tueksi
- Mahdolliset tehtävälomakkeet
- Muistiinpanot, jossa tilaa osallistujien huomioille

Viisi käytännön työpajaa on suunniteltu niiden kouluttajien toteutettavaksi, jotka osallistuvat ICE-CAP-projektin kansainväliseen koulutustapahtumaan ja ne liittyvät edellisessä kappaleessa esiteltyihin kolmeen ensimmäiseen osaan käsitellen seuraavia aiheita:

- 1) Johdanto kiertotalouteen
- 2) Johdanto perheoppimisen hyviin käytäntöihin
- 3) Digitaalisen pakotehtävän kehittäminen
- 4) WebQuestien kehittäminen
- 5) Haastepohjaisten resurssien kehittämisen vaiheet

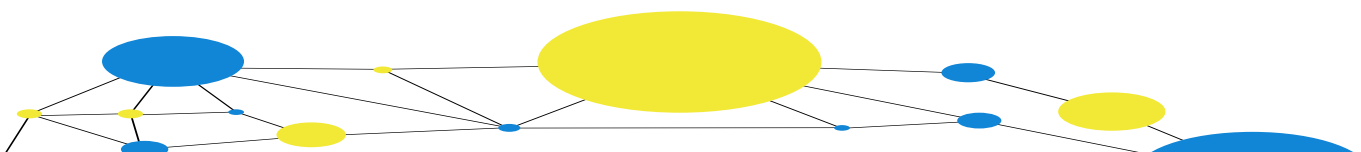
Seitsemän itsenäisen opiskelun materiaalia on suunniteltu ohjaamaan kouluttajia tutustumaan aiheisiin syvemmin ja aloittamaan omien haastepohjaisten resurssien kehittäminen omien taitojen esittämiseksi. Materiaalit käsittelevät seuraavia aiheita:

- 1) Digitaalisen pakotehtävän haasteen/lukon luominen
- 2) Digitaalisen pakuhuoneen luominen
- 3) Digitaalisen pakuhuoneen elävöittäminen kuvilla ja dioilla
- 4) Digitaalisten pakotehtävän grafiikan luominen
- 5) WebQuestin kehittäminen: johdanto ja tehtävä
- 6) WebQuest prosessi: vaiheet ja resurssit oppijalle
- 7) WebQuestin päättäminen: arviointi ja pohdinta



Työpajat

Työpaja 1.1		Johdanto kiertotalouteen	
Osallistujat		Kouluttajat	
Kesto		2,5 h	
TARKOITUS			
Tämän resurssin tarkoitus:			
Perheillä on tärkeä rooli siirryttäessä kiertotalouteen.			
Tämän työpajan tarkoituksena on pyrkiä saamaan osallistujat tietoisiksi siitä, kuinka perheet voivat vaikuttaa kiertotalouteen siirtymiseen tutustumalla kiertotalouden pääperiaatteisiin ja sen hyötyihin.			
Tämän resurssin suoritettuaan, osallistujien tulisi osata:			
- hahmottaa kiertotalouden perusperiaatteet ja tunnistaa sen hyödyt - edistää kiertotaloutta perheissä			
KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT			
Tilatarpeet:		Ennakkovalmistelu:	
Koulutustila		Pääsy internetiin	
		Tarvittavat materiaalit:	
		Tietokone/tabletti	
VAIHEITTAISET OHJEET			
1. Yleiskatsaus kiertotalouden perusperiaatteista ja sen hyödyistä			
Kiertotalous on talousmalli, jossa pyritään pitämään materiaalit, osat ja tuotteet mahdollisimman pitkään kierrossa siten, että niiden arvo samalla säilyy. Talousmallissa käytetään uusiutuvia energianlähteitä ja systeeminen ajattelu on keskiössä. Huomioon on otettava kolme näkökohtaa:			
✓ Reduce (vähentäminen) ✓ Reuse (uudelleen käyttäminen) ✓ Recycle (kierrättäminen)			
Seuraavaksi osallistujien tulisi itse selvittää, mitkä ovat kiertotalouden pääperiaatteet. He voivat käyttää alla olevia linkkejä tai mahdollisia muita linkkejä. Tämän jälkeen heidän tulisi tehdä yhteenveto kiertotalouden pääasiallisista hyödyistä.			
https://www.ellenmacarthurfoundation.org/circular-economy/what-is-the-circular-economy			
https://youmatter.world/en/definition/definitions-circular-economy-meaning-definition-benefits-barriers/			



<https://kenniskaarten.hetgroenebrein.nl/en/knowledge-map-circular-economy/ce-economic-advantages/>

2. Kiertotalouden edistäminen perheissä

Tutustuttuaan kiertotalouden periaatteisiin ja tärkeimpiin hyötyihin, osallistujien tulisi pohtia, kuinka ajatusta voisi toteuttaa omassa elämässä, kotona ja oman perheen kesken. Heidän tulisi hyödyntää internetiä ja etsiä ideoita oman suunnitelman tekemiseen siitä, kuinka kiertotalouden ajatusta voisi soveltaa jokapäiväisessä elämässä.

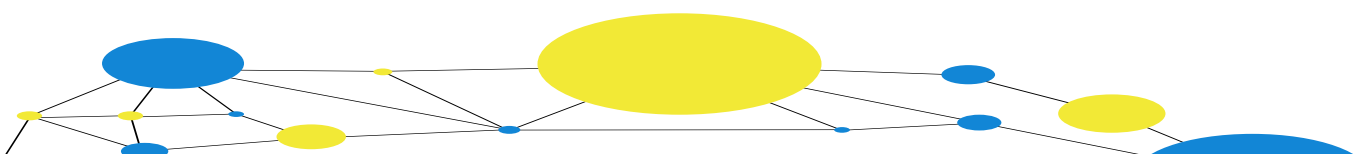
Työssä voi käyttää apuna alla olevia linkkejä ja/tai etsiä muita. Tämän jälkeen heidän tulisi laatia vapaamuotoinen suunnitelma perheelleen, ja pohtia mikä voisi olla heidän perheensä suurin haaste.

<https://www.livingcircular.veolia.com/en/eco-citizen/circular-economy-home>

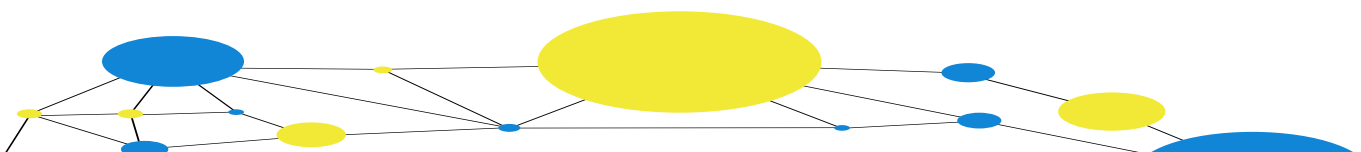
<https://www.livingcircular.veolia.com/en/eco-citizen/sustainable-lifestyle-circular-economy>

<https://theconsciousclub.com/articles/sustainability-how-to-achieve-your-own-circular-economy-at-home>

MUISTIINPANOT



Työpaja 1.2		Johdanto perheoppimisen hyviin käytäntöihin	
Osallistujat		Kouluttajat	
Kesto		2,5 h	
TARKOITUS			
Tämän resurssin tarkoitus:			
Perheoppimisen yhteydessä verkkoympäristöt ovat tärkeässä roolissa. Kouluttajat ja heidän oppilaansa saattavat kokea internetin käytön eri tavoin, mutta sen ei pitäisi muodostua ongelmaksi heidän välilleen.			
Tämän työpajan tarkoituksena on kannustaa osallistujia tutustumaan verkkoympäristöihin perheoppimisen kontekstissa, hyödyntämään niitä hyvin ja tulemaan tietoisiksi verkkoympäristöjen pääasiallisista haasteista.			
Tämän resurssin suoritettuaan, osallistujien tulisi osata:			
- luetella verkko-opiskelun suurimmat haasteet perheoppimisen kontekstissa - käytännön vinkit internetin hyödyntämiseen verkko-opiskelussa - myötävaikuttaa motivoituneeseen asenteeseen verkko-opiskelua kohtaan			
KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT			
Tilatarpeet:		Ennakkovalmistelut:	
Koulutustila		Pääsy internetiin	
		Tarvittavat materiaalit:	
		Tietokone/tabletti	
VAIHEITTAISET OHJEET			
1. Verkko-oppimisympäristöjen suurimmat haasteet ja vinkit netin hyvää käyttöön perheoppimisen yhteydessä			
Nykyään lapset ovat taitavia tekniikan kanssa, joskus jopa taitavampia kuin vanhempansa, ja he luottavat omiin kykyihinsä. Teknisiin taitoihin ei kuitenkaan aina liity kypsyyttä. Internetissä lapset saattavat joutua kohtaamaan sopimatonta sisältöä, verkkokiusaamista, he saattavat jakaa liikaa yksityisiä tietoja tai tulla peliriippuvaisiksi. Siksi tarvitaan valvonnan ja itsenäisyyden tasapainoa. Tämä huomioiden osallistujien tulisi tutkia verkosta verkko-oppimisen haasteista ja siitä, miten hyödyntää Internetiä perheoppimisen kontekstissa. Osallistujat voivat käyttää alla Olevia linkkejä tai etsiä itse aiheeseen liittyvää informaatiota ja tämän jälkeen heidän tulisi tehdä yhteenveto löydöksistään.			
http://www.kathleenamorris.com/2019/05/16/internet-safety-parents/			
https://www.childnet.com/resources/online-safety-activities-you-can-do-from-home			
https://www.fosi.org/good-digital-parenting/6-tips-on-helping-your-kids-use-the-internet-optimally			



2. Motivoitunut asenne verkko-opiskelua kohtaan

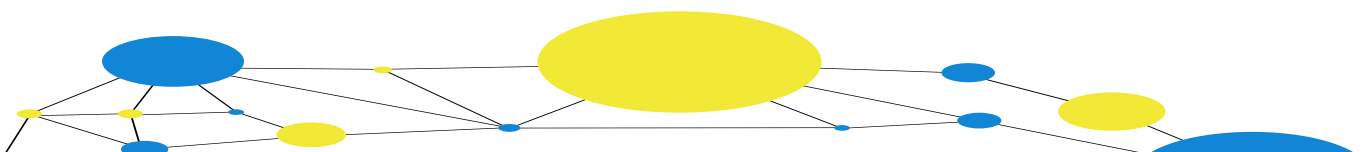
On hyväksyttävä se tosiasia, että viihdettä ja laitteita, kuten pelejä, sarjakuvia ja elokuvia, käytetään nykyisin myös koulutustarkoituksiin. Siksi kouluttajien on kannustettava lapsia vaihtamaan avoimesti näkemyksiään verkko-oppimisesta ja arvostettava heidän antamaansa palautetta. Kouluttajien tulee ymmärtää, että nuorelle sukupolvelle nämä laitteet ovat osa heidän elämäänsä. Osallistujat tutustuvat alla oleviin tai muihin aihetta käsitteleviin linkkeihin. Tämän jälkeen, heidän tulisi listata mahdollisia yleisiä asenteita verkko-opiskelua kohtaan, joihin heidän mielestään tulisi saada muutos.

<https://vega.edu.in/how-to-keep-children-motivated-when-they-are-learning-online/>

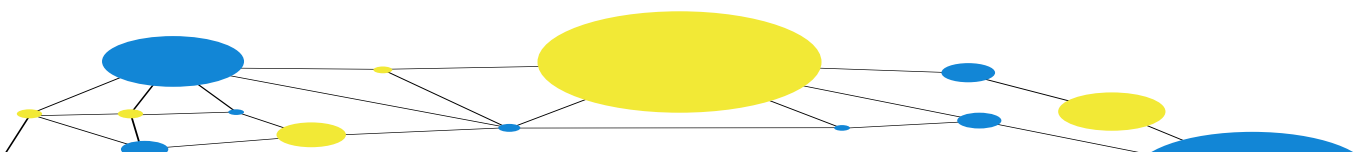
<https://onlinelearninginsights.wordpress.com/2012/08/31/how-to-motivate-students-in-the-online-learning-environment/>

<https://vega.edu.in/digital-detox/>

MUISTIINPANOT



Työpaja 2.1	Digitaalisen pakotehtävän kehittäminen	
Osallistujat	Kouluttajat	
Kesto	5 h	
TARKOITUS		
Tämän resurssin tarkoitus:		
On tärkeää ymmärtää saatavilla olevia haastepohjaisia verkkoresursseja, joita voidaan käyttää oppimisen yhteydessä. Digitaaliset pakotehtävät ovat yksi esimerkki näistä.		
Siksi tämän työpajan tarkoituksena on tutustuttaa kouluttajat digitaalisiin pakotehtäviin, sen kehittämiseen ja tarjota heille työkaluja niiden arviointiin.		
Tämän resurssin suoritettuaan, osallistujien tulisi:		
- ymmärtää kuinka digitaalinen pakotehtävä rakennetaan - osata analysoida mikä digitaalinen pakotehtävä on, mitä se voisi olla ja mitä se ei ole - osata arvioida digitaalisia pakotehtäviä arviointikriteerien pohjalta		
KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT		
Tilatarpeet: koulutustila	Ennakovalmistelut: pääsy Internetiin tulostetut tehtävälomakkeet	Tarvittavat materiaalit: Tietokone/tabletti
VAIHEITTAISET OHJEET		
1. Digitaalisen pakotehtävän rakenne		
Digitaalinen pakotehtävä on verkkosivusto, jossa opiskelijat voivat annettujen tietojen avulla ratkaista digitaalisia arvoituksia ja ongelmia. Tehtävät sisältävät kysymyksiä, joissa vastaukset tarkistetaan niin, ettei arvoitus/lukko aukea, ellei vastaus ole oikein.		
Osallistujien tulisi etsiä netistä tietoa, miten digitaaliset pakotehtävät/pakohuoneet määritellään ja mitkä ovat niiden pääperiaatteet. He voivat käyttää alla olevia linkkejä tai muita aiheeseen liittyviä linkkejä. Tämän jälkeen heidän tulisi tunnistaa tilanteet, joissa digitaaliset pakotehtävät olisivat hyödyllisiä verkko-oppimisympäristöissä.		
https://blog.tcea.org/50-states-digital-breakout/		
https://sites.google.com/gtrainerdemo.coffeyitrt.com/digitalbreakoutedu/home		
2. Mitä digitaaliset pakotehtävät ovat, voisivat olla ja eivät ole.		
Ennen digitaalista pakotehtävää kehitettäessä olisi hyvä tietää sen rakenteesta. Joten osallistujien tulisi tutustua siihen mitä digitaaliset pakotehtävät ovat, voisivat olla tai eivät ole. Digitaaliset		



pakotehtävien ollessa haastepohjaisia verkkoresursseja, Internetiä käytetään päätiedonlähteenä.

Osallistujat voivat käyttää alla olevia linkkejä tai muita asiaan liittyviä linkkejä. Tehtävässä työskennellään pienryhmissä.

Kaikkien ryhmien tulisi määritellä: Mitä/millaisia digitaaliset pakotehtävät 1) ovat; 2) voisivat olla ja 3) mitä se eivät ole.

Tehtävän jälkeen keskustellaan johtopäätöksistä.

<https://www.youtube.com/watch?v=4AH5uC6wRpw>

<https://www.youtube.com/watch?v=Cy4Q2LPskis>

<https://meredithakers.com/2019/11/17/digital-breakout-made-easy/>

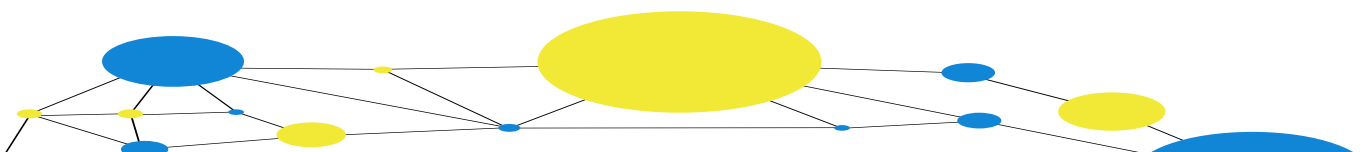
3. Digitaalisten pakotehtävien arviointi

Kuten mitä tahansa oppimistehtävää, myös digitaalista pakotehtävää tulisi pystyä arvioimaan.

Luovuus, johdonmukainen tarina ja haasteet, jotka auttavat osaamisen tai oppimistulosten saavuttamisessa, ovat muutamia kriteereitä, jotka arvioinnissa tulisi huomioida.

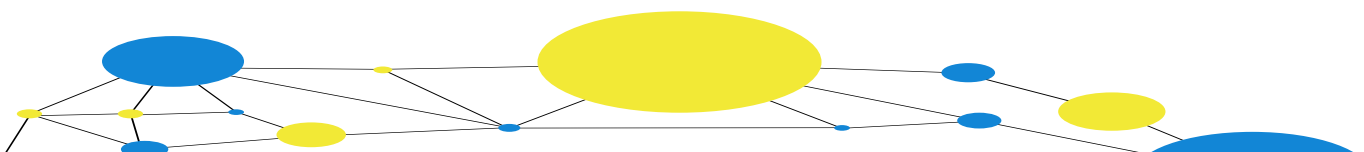
Osallistujien tulisi arvioida eri digitaalisia pakotehtäviä tehtävälomakkeen mukaisesti ja tämän jälkeen keskustella arvioinneistaan.

MUISTIINPANOT

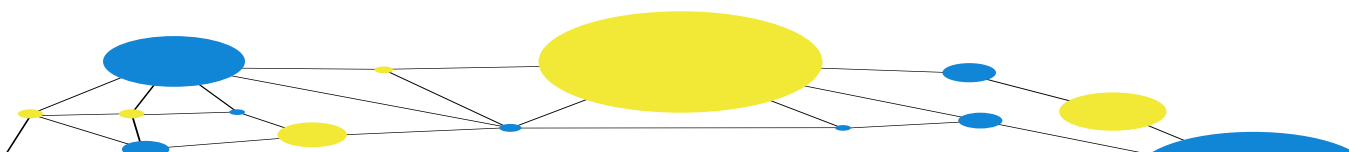


TEHTÄVÄLOMAKE

KRITEERIT	Heikko 0 pistettä	Tyydyttävä 2 pistettä	Kiitettävä 4 pistettä	PISTEET	HUOMIOT
Tarinan johdonmukaisuus	Tarina ei ole selkeä eikä oppimateriaalit sovi siihen	Tarina ei ole selkeä tai oppimateriaalit eivät sovi siihen	Tarina on selkeä ja oppimateriaalit ovat sopivia siihen		
Luovuus	Kuvat tai videot eivät tue visuaalisesti tarinaa. Ne eivät auta pelaajaa visualisoimaan kertomusta.	Kuvat tai videot eivät tue visuaalisesti tarinaa tai ne eivät auta pelaajaa visualisoimaan kertomusta.	Kuvat tai videot tukevat visuaalisesti tarinaa ja ne auttavat pelaajaa visualisoimaan kertomusta ja motivoivat häntä		
Haasteiden merkitys osaamisen arvioinnin kannalta	Haasteet eivät ole merkityksellisiä eivätkä ne auta arvioimaan osaamista/oppistuloksia.	Haasteet eivät ole merkityksellisiä tai ne eivät auta arvioimaan osaamista/oppistuloksia.	Haasteet ovat merkityksellisiä ja ne auttavat arvioimaan osaamista/oppistuloksia.		
Haasteiden soveltuvuus tavoitteeseen	Haasteet eivät sovellu tavoitteeseen	Jotkut haasteista eivät ole tavoitteeseen soveltuvia	Haasteet soveltuvat tavoitteeseen		



Työpaja2.2		WebQuestin kehittäminen	
Osallistujat		Kouluttajat	
Kesto		5h	
TARKOITUS			
Tämän resurssin tarkoitus:			
On tärkeää ymmärtää saatavilla olevia haastepohjaisia verkkoresursseja, joita voidaan käyttää oppimisen yhteydessä. Webquestit ovat yksi esimerkki näistä.			
Siksi tämän työpajan tarkoituksena on tutustuttaa kouluttajat Webquesteihin, niiden kehittämiseen ja tarjota heille työkaluja niiden arviointiin.			
Tämän resurssin suoritettuaan, osallistujien tulisi osata:			
- ymmärtää WebQuestien rakennetta - analysoida mitä WebQuest ovat, voisivat olla ja mitä ne eivät ole - arvioida WebQuestejä arviointikriteerien pohjalta			
KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT			
Tilatarpeet: Koulutustila		Ennakkovalmistelut: pääsy Internetiin tulostetut tehtävälomakkeet	Tarvittavat materiaalit: Tietokone/tabletti
VAIHEITTAISET OHJEET			
1. WebQuestien rakenne			
Webquestien kehittäjän Bernie Dodgen mukaan, WebQuest on kyselylähtöinen harjoitus, jossa osa tai kaikki tieto, jonka kanssa oppijat ovat harjoituksen yhteydessä tekemisissä, tulee internetistä löytyvistä materiaaleista, mahdollisesti videoneuvotteluilla täydennettynä.			
Osallistujien tulisi etsiä netistä tietoa, miten webquestit määritellään ja mitkä ovat niiden pääperiaatteet. He voivat käyttää alla olevia linkkejä tai muita aiheeseen liittyviä linkkejä. Tämän jälkeen heidän tulisi tunnistaa tilanteet, joissa webQuestit olisivat hyödyllisiä verkko-oppimisympäristöissä.			
https://sites.google.com/site/bloomstaxonomyjae/home/webquest/the-7-components-of-webquests			
https://www.edutopia.org/discussion/examples-webquests-science			



2. Mitä WebQuestit ovat, voisivat olla ja eivät ole

Ennen Webquestejä kehitettäessä olisi hyvä tietää sen rakenteesta. Joten osallistujien tulisi tutustua siihen mitä Webquestit ovat, voisivat olla tai eivät ole. Webquestien ollessa haastepohjaisia verkkoresursseja, Internetiä käytetään päätidonlähteenä. Osallistujat voivat käyttää alla olevia linkkejä tai muita asiaan liittyviä linkkejä. Tehtävässä työskennellään pienryhmissä. Kaikkien ryhmien tulisi määritellä: Mitä/millaisia Webquestit 1) ovat; 2) voisivat olla ja 3) mitä se eivät ole.

Tehtävän jälkeen keskustellaan johtopäätöksistä.

<https://www.edtechteam.com/blog/2018/08/hyperdoc-not-webquest/>

<https://tommarch.com/writings/what-webquests-are/>

https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index_sub3.html

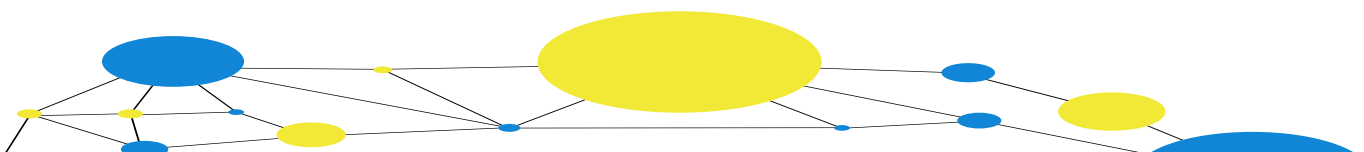
http://web.archive.org/web/20050623151929/http://bestwebquests.com/tips/red_flags.asp

3. WebQuestien arviointi

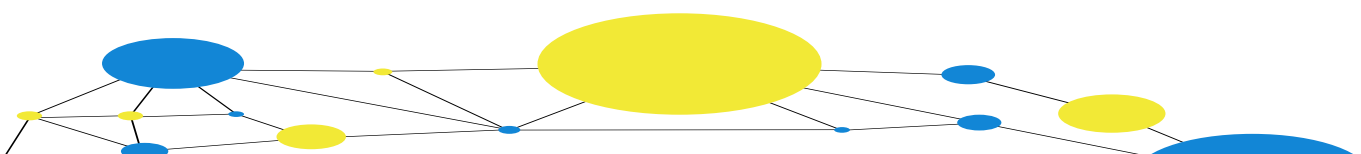
Kuten mitä tahansa oppimistehtävää, myös Webquestia tulisi pystyä arvioimaan. Johdanto, tehtävä, prosessi, resurssit ja johtopäätökset ovat asioita, jotka arvioinnissa tulisi huomioida.

Osallistujien tulisi arvioida eri WebQuestejä tehtävalomakkeen mukaisesti ja tämän jälkeen keskustella arvioinneistaan.

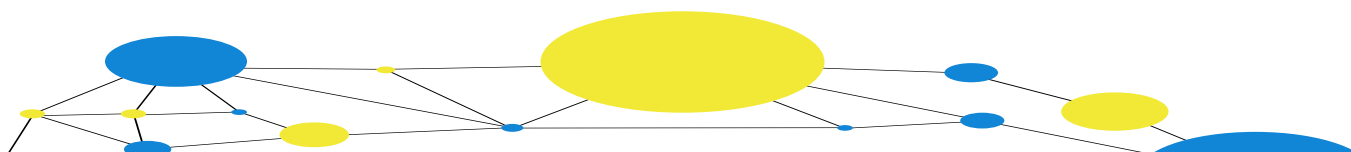
MUISTIINPANOT



TEHTÄVÄLOMAKE					
KRITEERIT	Heikko 0 pistettä	Tyydyttävä 2 pistettä	Kiitettävä 4 pistettä	PISTEET	HUOMIOT
Johdanto: motivoivuus ja kognitiivinen tehokkuus	Johdanto ei motivoi eikä valmista lukijaa tulevaan	Johdanto ei motivoi tai se ei valmista lukijaa tulevaan	Johdanto on motivoiva ja se valmistelee lukijaa tulevaan		
Tehtävä: kognitiivinen taso	Tehtävä vaatii yksinkertaisesti ymmärtämään tai toistamaan verkkosivulta löytyvää tietoa ja vastaamaan asiakysymyksiin	Tehtävä on toteutettavissa, mutta sen merkitys on rajallinen oppijoiden elämässä	Tehtävä on kiinnostava ja edellyttää yhteenvedoa useista eri tietolähteistä ja/tai mielipiteen muodostamista ja/tai johtopäätösten tekemistä annetuista tiedoista		
Prosessi: runsaus	Prosessi sisältää muutamia vaiheita, ei erillisiä rooleja määriteltä	Prosessissa on määriteltä erilaisia tehtäviä tai rooleja. Edellytetään monimutkaisempia toimintoja	Prosessi sisältää erilaisia rooleja, jotka auttavat oppijoita ymmärtämään erilaisia näkökulmia ja/tai jakamaan vastuun tehtävän suorittamisesta		
Resurssit: merkityksel- lisyyys	Annetut resurssit eivät sovellu tehtävän suorittamiseen	Annettujen resurssien ja tietojen, joita oppijat tarvitsevat tehtävän suorittamiseen, on jonkin verran yhteyttä.	Kaikkien resurssien ja tehtävän suorittamiseen tarvittavien tietojen välillä on selkeä ja mielekäs yhteys		
Johtopäätökset: mielekkyyys	Johtopäätökset eivät ole standardinmukaisia	Johtopäätökset ovat standardinmukaisia, mutta ne eivät ole selkeästi yhteydessä WebQuestin tarkoitukseen	Tehtävä on standardinmukainen ja selkeästi yhteydessä oppijan kokemuksiin ja WebQuestin tarkoitukseen		



Työpaja3.1		Haastepohjaisten resurssien kehittämisen vaiheet	
Osallistujat	Kouluttajat		
Kesto	5 h		
TARKOITUS			
Tämän resurssin tarkoitus:			
Haastepohjainen oppiminen on lähestymistapa, jolla pyritään tarjoamaan tehokkaat ja vaikuttavat oppimispuitteet samalla ratkaisten reaali maailman haasteita.			
Tässä työpajassa osallistujat tutustuvat yhteistyöhön ja käytäntöön perustuvaan prosessiin, jotta he voivat käyttää sen periaatteita tulevaisuudessa kehittämissään resursseissa.			
Tämän resurssin suoritettuaan, osallistujien tulisi osata:			
- pohtia haastepohjaisen oppimisen keskeisiä ajatuksia - tuntea haastepohjaisen oppimisen kolme vaihetta ja sen harjoituksia - esitellä haastepohjaiseen oppimiseen liittyviä parhaita käytäntöjä			
KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT			
Tilatarpeet:	Ennakkovalmistelut:	Tarvittavat materiaalit:	
Koulutustila	pääsy Internetiin	Tietokone/tabletti	
VAIHEITTAISET OHJEET			
1. Haastepohjaisen oppimisen keskeisten ajatusten pohtiminen			
Haastepohjainen oppiminen perustuu kokemukselliseen oppimiseen, ja sen kehys perustuu innovatiiviset ideoihin koulutuksesta, mediasta, tekniikasta, viihteestä, vapaa-ajasta, työpaikoista ja yhteiskunnasta.			
Osallistujien tulisi pohtia haastepohjaisen oppimisen keskeisiä teemoja alla olevien linkkien tai muiden asiaan liittyvien linkkien avulla. Tämän jälkeen heidän tulisi tehdä yhteenveto ja keskustella mitkä keskeiset ajatukset tai ajatus olisi tässä kontekstissa merkityksellisimpiä.			
https://www.challengebasedlearning.org/about/			
2. Haastepohjaisen oppimisen kolme vaihetta ja harjoitukset			
Haastepohjainen oppimisen kolme vaihetta ovat sitoutuminen, tutkiminen ja toiminta. Jokainen vaihe sisältää erityisiä harjoituksia. Näitä vaiheita tuetaan jatkuvasti dokumentoimalla, pohtien ja jakaen.			
Osallistujien tulisi pohtia haastepohjaisen oppimisen kolmea vaihetta alla olevien linkkien tai muiden asiaan liittyvien linkkien avulla. Tämän jälkeen heidän tulisi tehdä yhteenveto jokaisen vaiheen piirteistä ja niihin liittyvistä harjoituksista.			



<https://www.challengebasedlearning.org/framework/>

<https://www.smores.com/zd280-challenge-based-learning>

<https://www.youtube.com/watch?v=MH0xbc-xMNI>

3. Haastepohjaisen oppimisen parhaat käytännöt

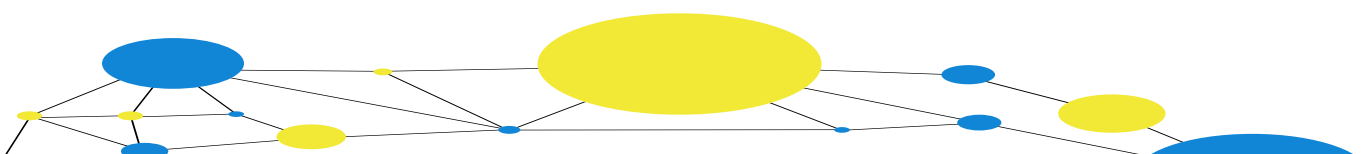
Seuraavaksi käsittelemme muutamia vinkkejä, joista voi olla hyötyä haastepohjaisen oppimisen lähestymistapaa omaksuttaessa kunkin vaiheen, harjoituksen tai koko prosessin osalta.

Tässä osassa osallistujien tulisi esitellä haastepohjaisen oppimisen parhaita käytäntöjä, hyödyntämällä alla olevia linkkejä tai muita mahdollisia linkkejä. Osallistujien tulisi työskennellä pienryhmissä ja luoda luova kartta parhaista käytännöistä, jotka heidän mielestään ovat tärkeimpiä ja tunnistaa ne vastaavassa vaiheessa tai harjoituksessa.

https://www.challengebasedlearning.org/wp-content/uploads/2019/02/CBL_Guide2016.pdf

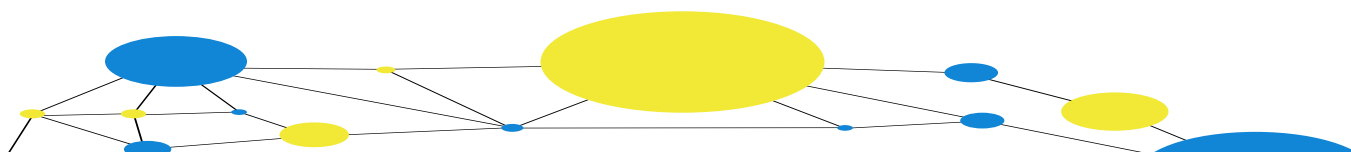
https://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf

MUISTIINPANOT



Itsenäinen opiskelu

Itsenäinen opiskelu 4.1.1		Digitaalisen pakotehtävän lukon/haasteen luominen	
Osallistujat	Kouluttajat		
Kesto	10 h		
TARKOITUS			
Tämän resurssin tarkoitus:			
Digitaalisen pakotehtävän kehittämisen ensimmäisessä vaiheessa on tutkia ilmaisia resursseja kuten Google-tilejä ja Google forms -kyselyjä, räätälöityjen verkkosisältöjen, kuten digitaalisten pakotehtävien luomiseksi.			
Tämän resurssin suoritettuaan, osallistujien tulisi osata:			
- tarkastella esimerkkejä digitaalisista pakotehtävistä - luoda ja käyttää Google tilä - luoda kysely Google Formsin avulla - luoda pakohaasteisiin sopivia vaihtoehtoja Google Formsissa			
KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT			
Tilatarpeet:	Ennakkovalmistelut:	Tarvittavat materiaalit:	
-	pääsy Internetiin	Tietokone/tabletti	
VAIHEITTAISET OHJEET			
1. Google -tilin luominen			
Google ja sen monet palvelut ovat vapaasti käytettävissä oleva vaihtoehto kouluttajille, jotka haluavat luoda ja käyttää opetuksessa digitaalisia pakotehtäviä.			
Aloita luomalla ja/tai kirjautumalla Google-tilillesi – sen avulla pääset käyttämään Gmailia, YouTubea, Google Drivea, Google Classroomia, Google Meet:ä ja muita.			
Perustilin lisäksi voit käyttää muita Google-palveluiden vaihtoehtoja (kuten rajoittamatonta tallennustilaa Google Drivessa), jos koulusi kirjautuu G Suite for Educationiin / G Suite opetuskäyttöön. G Suite for Education on ilmainen kouluille.			
Alla olevien linkkien avulla pääset tutustumaan ja kirjautumaan Google palveluihin ja tarkastelemaan esimerkkejä digitaalisista pakotehtävistä.			
https://www.google.com/account/about/?hl=en-US			
https://edu.google.com/products/gsuite-for-education/editions/			
https://edu.google.com/training-support/setup-guides/gsuite/quickstart-guide/			
https://sites.google.com/mobilemcps.org/explorebreakout/home			



<https://sites.google.com/view/digitalbreakouttemplate>

<https://sites.google.com/tcea.org/digitalbreakouts/new-york?authuser=0>

2. Johdanto Google Forms -kyselyihin

Yksi digitaalisten pakotehtävien välttämättömistä osista ovat arvoitukset / kysymykset, johon osallistujien on kirjoitettava oikeat vastaukset edetäkseen pakotehtävässä tai ratkaistakseen arvoituksen. Voit käyttää Google Formseja luodaksesi näitä lukkoja.

Tutustu alla oleviin linkkeihin, joissa on yleistä tietoa Google Forms- kyselyistä - kuinka luoda kysymyslomake, miten kirjoittaa ja/tai luokitella kysymykset, miten tarkistaa vastaukset.

Google Forms -ohjeet suomeksi:

https://support.google.com/docs/topic/9055404?hl=fi&ref_topic=1382883

How to use Google Forms - Tutorial for Beginners (2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=BtoOHhA3aPQ>

5 Google Forms Tips Every User Should Know!

<https://www.youtube.com/watch?v=SvkPYFUWIZs>

25 practical ways to use Google Forms in class, school

<https://ditchthattextbook.com/20-practical-ways-to-use-google-forms-in-class-school/>

3. Pakotehtäviin soveltuvat vaihtoehdot Google Formsissa

Google Formsissa on tiettyjä vaihtoehtoja ja toimintoja, joita tulet käyttämään usein luodessasi digitaalisia pakotehtäviä. Käytä alla olevia oppaisiin johtavia linkkejä vastauksen vahvistamiseen (lukon luominen) ja siitä, miten pelaaja saadaan etenemään toiseen kysymykseen vastauksen perusteella.

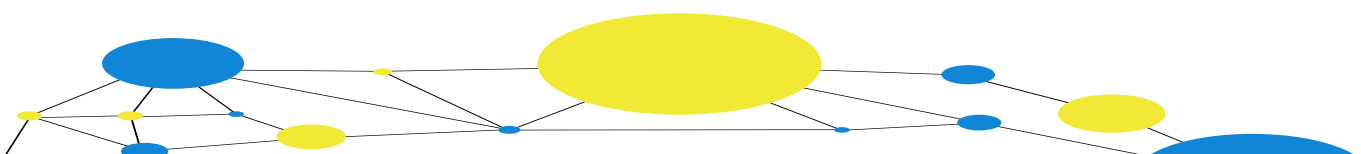
Digital BreakoutEDU How To: "Locked" Form

<https://www.youtube.com/watch?v=bAVT2xeVUQU>

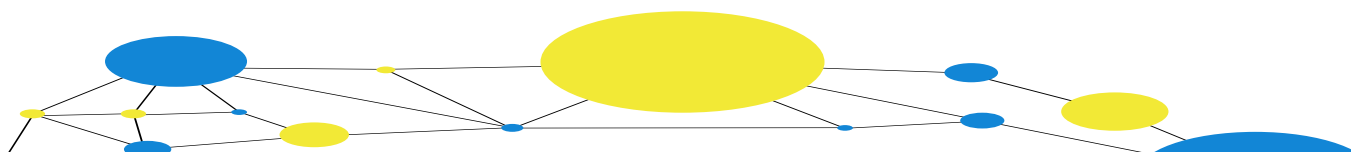
Digital Breakout How To: Go to page based on answer

<https://www.youtube.com/watch?v=VpavStOFNSA>

MUISTIINPANOT



Itsenäinen opiskelu 4.1.2		Digitaalisen pakohuoneen luominen	
Osallistujat		Kouluttajat	
Kesto		6 h	
TARKOITUS			
Tämän resurssin tarkoitus:			
Seuraava vaihe digitaalisen pakotehtävän kehittämisessä on luoda pakohuone, jossa kaikki luomasi haasteet ovat – eli sisältö ja niihin liittyvät arvoitukset ja lukot.			
Tämän resurssin suoritettuaan, osallistujien tulisi osata:			
- luetella ja tarkastella digitaalisen pakohuoneen luomiseen liittyvät vaiheet - luoda ja suunnitella digitaalinen pakohuone - upottaa erilaisia medioita ja työkaluja pakohuoneeseen - jakaa digitaalista pakohuonetta muille kollegoille ja oppilaille			
KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT			
Tilatarpeet:		Ennakkovalmistelut:	
-		pääsy Internetiin	
		Tarvittavat materiaalit:	
		Tietokone/tabletti	
VAIHEITTAISET OHJEET			
1. Digitaalisen pakohuoneen luomisen perusteet			
Tarvitset verkkoalustan digitaaliselle pakohuoneellesi. Tähän tarkoitukseen Google Sites / Google Sivustot on ilmainen vaihtoehto ja suosittu kouluttajien keskuudessa. Voit vaihtoehtoisesti käyttää myös Microsoftin tuotteita – Microsoft Sway, Microsoft Forms, PowerPoint tai OneNote.			
Tutustu seuraaviin alla oleviin resursseihin päästäksesi alkuun Google Sites ja/tai Microsoft Swayn kanssa. Opettele kuinka luot ja suunnittelet ensimmäisen digitaalisen pakohuoneesi ja mitä asioita (kuvia, linkkejä, esityksiä, kyselyjä) voit siihen sisällyttää.			
<u>How to Use Google Sites 2020 - Tutorial for Beginners</u>			
https://www.youtube.com/watch?v=5BhCVvFWEtE			
<u>How to Use the New Google Sites</u>			
https://www.youtube.com/watch?v=tnr-0UC50Y			
<u>20 Google Sites tips and tricks</u>			
https://ditchthattextbook.com/20-google-sites-tips-and-tricks/			
<u>Digital Escape Rooms with Microsoft</u>			
https://infinitelyteaching.com/2020/05/12/digital-escape-rooms-with-microsoft/			



Getting started with Microsoft Sway

<https://www.youtube.com/watch?v=6Hg4BERDap8>

2. Pakohuoneen luominen vaihe vaiheelta

Kun olet oppinut tarvittavat perusteet digitaalisen pakohuoneen verkkoalustasta, on aika tarkastella tarkemmin elementtejä, joita todennäköisesti käytät muita useammin, kuten esimerkiksi mahdollisuus upottaa Formseja (tehtäviä/lukkoja) pakohuoneeseen.

Alla olevista linkeistä löydät myös yksityiskohtaiset vaiheittaiset oppaat pakohuoneen kehittämiseen.

Enhancing Google Sites with Google Forms & Tips and Tricks

https://www.youtube.com/watch?v=E0SZQFdgm_g

Using Google Sites to Share a Digital Slides Escape Room

<https://www.youtube.com/watch?v=e0t7MmS3cUI>

Everything You Need to Know to Make a DIGITAL ESCAPE THE ROOM! Step by Step Tutorial

<https://www.youtube.com/watch?v=RT7sSLKvtxs>

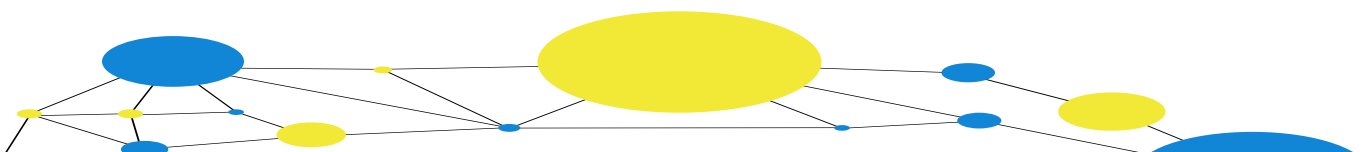
Building a Digital Breakout Game in Google Sites

<https://www.youtube.com/watch?v=qduGTvalqj4>

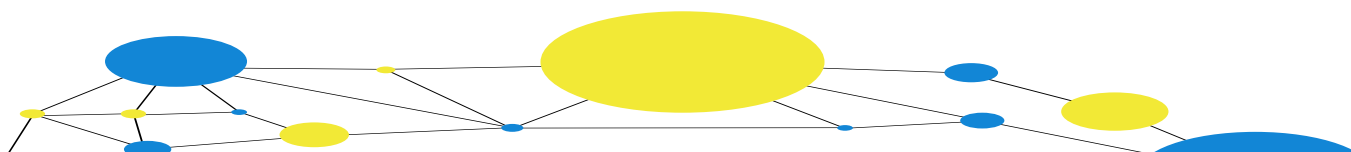
40+ FREE digital escape rooms (plus a step-by-step guide for creating your own)

<https://ditchthattextbook.com/30-digital-escape-rooms-plus-tips-and-tools-for-creating-your-own/>

MUISTIINPANOT



Itsenäinen opiskelu 4.1.3		Digitaalisen pakohuoneen elävöittäminen kuvilla ja dioilla	
Osallistujat		Kouluttajat	
Kesto		5 h	
TARKOITUS			
Tämän resurssin tarkoitus:			
Digitaalisen pakotehtävän kehittämisen seuraavassa vaiheessa luodaan lisää sisältöä pakohuoneeseesi.			
Tässä resurssissa saat hyödyllisiä vinkkejä digitaalisista harjoituksista ja sisällöistä, jotka kannustavat oppijoita tutkimaan ja vahvistamaan ajatteluaan.			
Tämän resurssin suoritettuaan, osallistujien tulisi osata:			
- luoda ja upottaa räätälöityjä dioja digitaaliseen pakohaasteeseen - luoda interaktiivisia digitaalisia tehtäviä - luoda kuvia opetustoimintaa varten - lisätä hyperlinkkejä kuviin - käyttää tekijänoikeusvapaita kuvia ja ikoneja			
KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT			
Tilatarpeet:		Ennakkovalmistelut:	
-		pääsy Internetiin	
		Tarvittavat materiaalit:	
		Tietokone/tabletti	
VAIHEITTAISET OHJEET			
1. Diojen lisääminen ja käyttäminen			
Nyt kun olet luonut pakohuoneen ja niiden lukot/haasteet, voit myös lisätä huoneeseen sisältöä, jotta oppijat saavat tarvittavaa tietoa ja vihjeitä, joita he tarvitsevat haasteen ratkaisuun.			
Tutustu alla oleviin linkkeihin saadaksesi ohjeita Google Slidesin luomiseen sekä opetusvinkkejä ja ideoita.			
<u>Creating moveable digital activities with Google Drawings + Slides</u>			
https://www.youtube.com/watch?v=K6aAU1rWuOw			
<u>30 interactive Google Slides activities for classroom excitement</u>			
https://ditchthattextbook.com/8-interactive-google-slides-activities-for-classroom-excitement/			
<u>Google Slides Bitmoji Escape Room Tutorial</u>			
https://www.youtube.com/watch?v=jjKkmRdQ8ac			



2. Piirustusten lisääminen ja käyttäminen

Haluat varmasti myös lisätä pakohuoneeseesi räätälöityjä pakohuoneeseesi sopivia kuvia. Google Drawings ohjelman avulla voit lisätä interaktiivisuuden ja arvoitusten ratkaisemisen elementtejä taustakuviisi.

Tutustu linkkeihin, saadaksesi ohjeet linkkien ja toimintojen piilottamiseen taustakuvaan Google Drawingsin avulla.

Digital Escape Room: Google Drawing Hotspot

<https://www.youtube.com/watch?v=buAWzKeFwMg>

DigiBreakout - Make a Custom Jigsaw from a Google Drawing

https://www.youtube.com/watch?v=AHEC_KPs4a4

DigiBreakout - Hide Clues with Invisible Links in Google Drawing

<https://www.youtube.com/watch?v=Bu-LaZk0eCo>

3. Ilmaiset kuvat ja ikonit

Luodessasi digitaalisia pakohaasteista, tarvitset erilaisia kuvia tarinaan liittyviä vihjeitä ja pakohuoneesi kuvittamista varten.

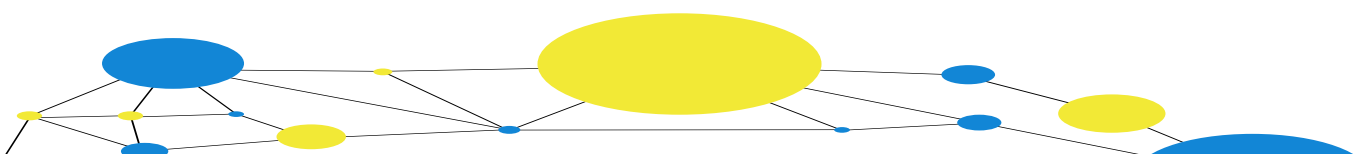
Koska voi olla vaikea löytää kuvia ja ikoneja, jotka ovat ilmaisia käyttää ja muokata, kannattaa käyttää kuvapankkeja, jotka löydät alla olevista linkeistä.

<https://unsplash.com/>

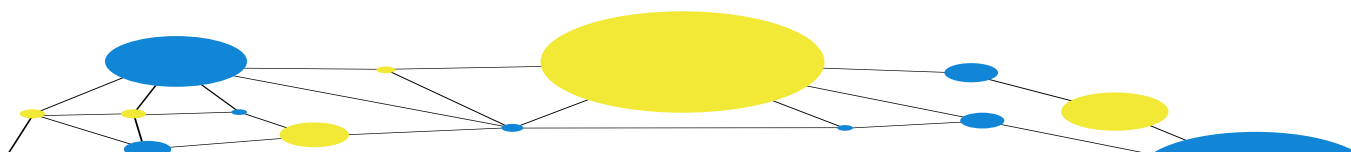
<https://pixabay.com/>

<https://thenounproject.com/>

MUISTIINPANOT



Itsenäinen opiskelu 4.1.4		Digitaalisen pakotehtävän grafiikan luominen	
Osallistujat		Kouluttajat	
Kesto		5 h	
TARKOITUS			
Tämän resurssin tarkoitus:			
On olemassa lukuisia alustoja visuaalisesti kiinnostavien digitaalisten pakotehtävien luomiseen. Tämä resurssi tarjoaa vaiheittaiset ohjeet kolmen suosituimman suunnittelualustasta käytöstä graafisten elementtien, esitysten, julisteiden ja muiden visuaalisten sisältöjen kuten infografiikan luomiseen digitaalisten pakotehtävien viimeistelemiseksi.			
Tämän resurssin suoritettuaan, osallistujien tulisi osata:			
- luoda graafisia elementtejä Canvan avulla - luoda graafisia elementtejä Venngagen avulla - luoda graafisia elementtejä Piktochartin avulla - tuntee oikeat alustat julisteiden/infografiikan jakamiseen - noudattaa ohjeita julisteen/infografiikan luomiseksi - käytännön tekniikoita ja prosesseja graafisten elementtien luomiseksi			
KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT			
Tilatarpeet:		Ennakkovalmistelut:	
-		pääsy Internetiin	
		Tarvittavat materiaalit:	
		Tietokone/tabletti	
VAIHEITTAISET OHJEET			
1. Luo graafisia elementtejä Canvan avulla			
Canva on graafiseen suunnitteluun tarkoitettu nettisivusto, jossa käyttäjä voi luoda sosiaalisen median grafiikoita, esityksiä, julisteita ja muista visuaalisia sisältöjä, kuten infografiikkaa. Se on saatavilla verkossa ja mobiililaitteille ja se sisältää miljoonia kuvia, fontteja, malleja ja piirroksia. Voit luoda Canvalla digitaalisessa pakotehtävässäsi tarvitsemat visuaaliset elementit - Canvassa on laaja valikoima valmiita malleja, jota voit muokata opetustarpeisiisi. Canva for Education on ilmainen lastentarhan- ja alakouluikäisten opettajille (K12 educators). Tutustu alla oleviin linkkeihin ja katso miten voit liittyä Canvan ”Education program” -ohjelmaan ja kuinka luoda visuaalisia elementtejä ohjelman avulla.			
https://support.canva.com/account-basics/canva-for-education/apply-canva-for-education/			
Why This Teacher Loves Canva			
https://tommullaney.com/2017/02/01/why-this-teacher-loves-canva/			



HOW TO USE CANVA FOR BEGINNERS // EASY CANVA TUTORIAL 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=kunvwC1AMkU>

<https://designschool.canva.com/tutorials/>

<https://www.canva.com/learn/a-step-by-step-guide-to-designing-from-scratch/>

<https://www.canva.com/learn/a-step-by-step-guide-to-creating-an-engaging-lesson-plan-with-canva/>

Canva Review

<https://www.youtube.com/watch?v=LpSA4k7DEys>

2. Muut työkalut: Venngage ja Piktochart

Kaksi muuta alustaa, jotka voivat olla hyödyllisiä digitaalisen pakotehtävän luomisessa, ovat Venngage ja Piktochart.

Venngage on helppokäyttöinen verkkosivusto, jossa voit luoda tyylikkäitä sisältöä verkkosivuille, esityksiin, mainoksiin, sosiaaliseen mediaan jne. Tarjolla on malleja erilaisiin tarkoituksiin kuten infograafeja, raportteja, julisteita, mainoksia ja sosiaalisen median kuvia.

Piktochart on verkkopohjainen infograafisovellus, jonka avulla käyttäjät, joilla ei ole paljon kokemusta graafisesta suunnittelusta, voivat helposti luoda infografiikkaa ja visuaalisia elementtejä teemallisten mallien avulla.

Piktochart Tutorial: A Simple Guide to Piktochart for Beginners

<https://www.youtube.com/watch?v=Eg-85gzw3GI>

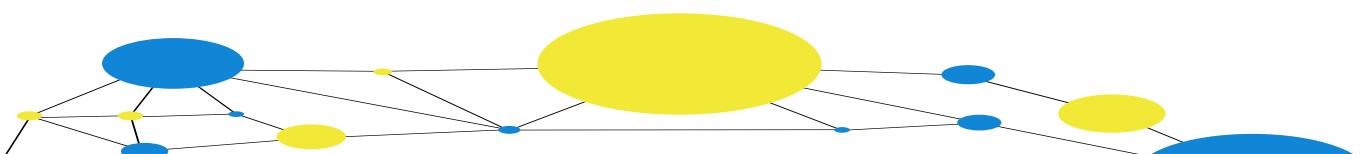
How to Create an Infographic with Venngage [Tutorial]

<https://www.youtube.com/watch?v=jb1kY64ywBk>

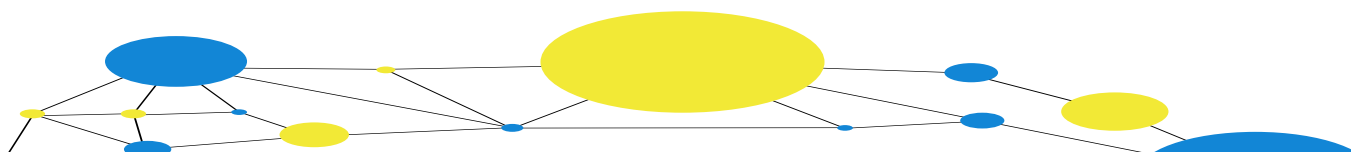
Free Infographic Maker review Venngage

<https://www.youtube.com/watch?v=lemhkKXNONE>

MUISTIINPANOT



Itsenäinen opiskelu 4.2.1		WebQuestin kehittäminen: johdanto ja tehtävä	
Osallistujat		Kouluttajat	
Kesto		5 h	
TARKOITUS			
Tämän resurssin tarkoitus:			
Tämä resurssi on johdanto WebQuesteihin, joka vastaa kysymyksiin kuten: Miksi WebQuestit kehitettiin? ja miksi kouluttajien kannattaisi käyttää niitä?			
Tässä materiaalissa esitellään myös WebQuestin suunnittelun ja luomisen kaksi tärkeää vaihetta.			
Tämän resurssin suoritettuaan, osallistujien tulisi osata:			
- kuvailla WebQuestin rakennetta - WebQuestin luomisen vaiheet - analysoida WebQuest-mallin käytön etuja - muotoilla kiinnostava, motivoiva ja olennainen kysymys/tehtävä - käyttää reaaliaikailman haasteita ja todellisia tilanteita opetuksessa			
KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT			
Tilatarpeet:		Ennakkovalmistelut:	
-		pääsy Internetiin	
		Tarvittavat materiaalit:	
		Tietokone/tabletti	
VAIHEITTAISET OHJEET			
1. Mikä on WebQuest?			
Tutustu alla oleviin resursseihin, jotta pääset alkuun WebQuestien luomisessa – mitkä 6 osaa WebQuestin tulisi sisältää, mikä on WebQuestien tarkoitus, WebQuest-esimerkit ja edut.			
Yksinkertaisesti sanottuna: WebQuest on hyvää opetusta internetin kanssa. Hyvä WebQuest kannustaa oppijoita sitoutumiseen, itsenäisyyteen ja kehittyneeseen ajatteluun.			
The WebQuest Model			
https://sites.google.com/site/thewebquestmodel/designing-a-webquest			
What is a WebQuest?			
https://www.youtube.com/watch?v=v7UynehA_I0			
https://www.youtube.com/watch?v=P6e46g_QcnY			
https://www.youtube.com/watch?v=dV7mrOImUUc			
https://www.teachersfirst.com/exclusives/webquest/packaging.cfm			
https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml			
https://www.bookwidgets.com/blog/2016/09/the-ultimate-webquest-creator			
https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1092455.pdf			



2. WebQuestin johdanto ja tehtävä

Johdanto ja tehtävä ovat WebQuestin kaksi ensimmäistä osaa.

Johdannon tulisi ohjata oppijoita ja herättää heidän kiinnostuksensa aihetta kohtaan. Johdannon tavoitteena on tehdä harjoituksesta houkutteleva ja hauska. Kun harjoitus liittyy oppijoiden kiinnostuksen kohteisiin, ideoihin, menneisiin kokemuksiin tai tulevaisuuden tavoitteisiin, ne ovat luonnostaan mielenkiintoisempia. Motivoivan osan tavoitteena on sitouttaa ja innostaa oppijoita jokaisen WebQuestin alussa.

Tehtävässä keskitytään ohjeistamaan oppijoita siitä mitä heidän tulee tehdä – erityisesti sitä loppusuoritusta tai tuotetta, johon kaikki oppimistoiminta tähtää. WebQuestin tavoitteena on käyttää aitoja tehtäviä ja reaali maailman tietoja. Kuvaile selvästi mikä oppijoiden toiminnan lopputuloksen tulisi olla. Älä luettele vaiheita, jotka opiskelijoin tulisi käydä päästäkseen lopputulokseen. Se kuuluu WebQuestin osioon: Prosessi

WebQuest Pitfalls

<https://www.youtube.com/watch?v=5Yfo8B3Pdml>

WebQuest Introduction and Task

<https://www.youtube.com/watch?v=Os65jp9x6as>

<https://sites.google.com/site/aguidetoproblembasedlearning/planning-your-pbl/1-the-driving-question>

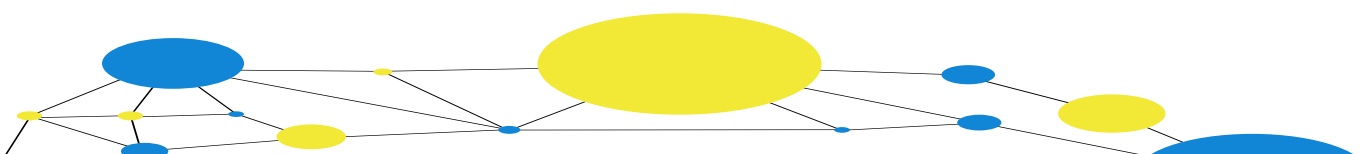
<https://performingineducation.com/driving-questions/>

All About WebQuest Task

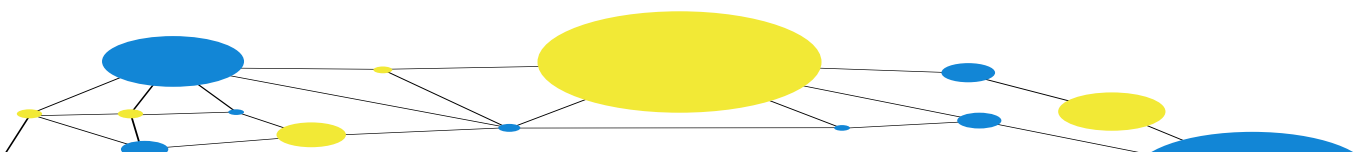
<https://www.youtube.com/watch?v=FDHoR-epgiw>

<http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html>

MUISTIINPANOT



Itsenäinen opiskelu 4.2.2		WebQuest prosessi: vaiheet ja resurssit	
Osallistujat		Kouluttajat	
Kesto		5 h	
TARKOITUS			
Tämän resurssin tarkoitus:			
Seuraava vaihe WebQuestin kehittämisessä on prosessi, ts. selkeästi määritellyt vaiheet, joita oppijoiden tulisi noudattaa ja kaikki tarvittavat resurssit, joita he voivat käyttää tehtävän suorittamiseen. WebQuestit ovat erinomaisia työkaluja, jotka tukevat oppijoita oppimaan monialaisesti, käyttämään Internetin tietolähteitä ja saavat oppijat käyttämään tekniikkaa projektin luomiseen. Tällaiset oppitunnit voivat olla muutostason oppimista, jos ne edellyttävät oppijoilta syvää oppimista ja päätöksentekoa, samalla kun he saavat asiantuntiatietoa netistä ja jakavat projektinsa netin välityksellä laajemmalle, luokkahuoneen ulkopuoliselle yhteisölle.			
Tämän resurssin suoritettuaan, osallistujien tulisi osata: - rakentaa tehokkaasti opetus- ja oppimistoimintaa - jakaa monimutkaisia opetus- ja oppimistoimintoja hallittaviin vaiheisiin - käyttää WebQuestien suunnittelussa asiaankuuluvia ja luotettavia resursseja ja linkkejä - tarjota oppijoille kaikki asiaankuuluvat WebQuest resurssit ja linkit			
KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT			
Tilatarpeet:		Ennakkovalmistelut:	
-		pääsy Internetiin	
		Tarvittavat materiaalit:	
		Tietokone/tabletti	
VAIHEITTAISET OHJEET			
1. WebQuestin vaiheet			
WebQuestisi prosessi-osiossa, oppijoita opastetaan tehtävän läpi - mitkä vaiheet oppijoiden tulisi suorittaa tehtävän suorittamiseksi? Tähän osioon voit sisällyttää opiskelijoiden eri roolien esittelyn ja vaiheet, joita he seuraavat toiminnan suorittamisen aikana. https://www.internet4classrooms.com/process.htm http://questgarden.com/11/99/7/051206172945/process.htm https://msu.edu/~murray/WebQuest/process.html https://tommarch.com/webquests/help/design.html			
2. WebQuestin resurssit			



Tässä WebQuestin osassa listataan resursseista, joita oppijat tarvitsevat tehtävän suorittamiseksi.

Oppijat käyttävät valitsemiasi resursseja kulkiessaan prosessin läpi. On tärkeää huomata, että WebQuestin tarkoitus ei ole, että oppijat etsivät verkosta vastaavia resursseja, vaan se, että he käyttävät opettajan tarjoamia resursseja luodakseen ja rakentaakseen jotain uutta.

Resurssit voiva vaihdella WebQuestin aiheen mukaan ja ne voivat olla verkkosivustoja, videoita, kuvia, tarinoita, painettua tietoa jne.

WebQuestin prosessi ja resurssit

<https://www.youtube.com/watch?v=Ykk1PFeomU0>

<https://www.teachersfirst.com/>

<https://eric.ed.gov/>

<https://www.createwebquest.com/about-create-webquest>

<https://flexiblelearning.auckland.ac.nz/webquests/5/files/focus.doc>

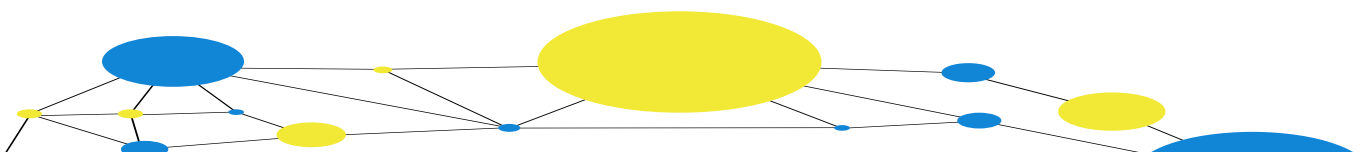
<https://ijern.com/journal/2016/February-2016/34.pdf>

The Parts (& Why) of a WebQuest - Quick & Dirty WebQuest PL

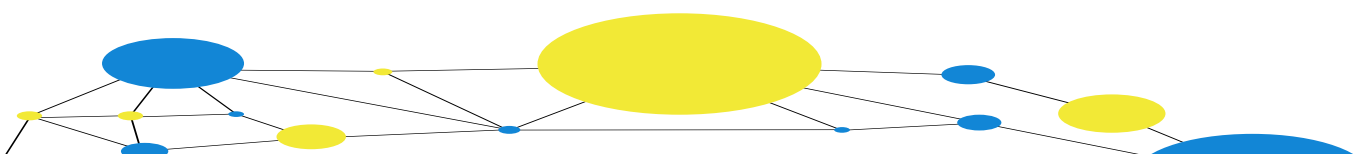
<https://www.youtube.com/watch?v=5o1B84->

[itW0&list=PLRviOuCrq2rfaQ_TvIJQB5UCyGEED4UIV&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=5o1B84-itW0&list=PLRviOuCrq2rfaQ_TvIJQB5UCyGEED4UIV&index=3)

MUISTIINPANOT



Itsenäinen opiskelu 4.2.3		WebQuestin päättäminen: arviointi ja pohdinta	
Osallistujat		Kouluttajat	
Kesto		5 h	
TARKOITUS			
Tämän resurssin tarkoitus:			
WebQuestin kehittämisen viimeiset vaiheet sisältävät sekä opettajan että oppijan omaa arviointia ja pohdintaa työstä, joka on tehty. Ajan varaaminen keskustelulle työn mahdollisesta laajentamisesta ja soveltamisesta kunnioittaa konstruktivistista periaatetta: "Opimme tekemällä – mutta opimme vielä paremmin puhumalla tekemisistämme." Tämän resurssin suoritettuaan, osallistujien tulisi osata: - pohtia omia opetuskäytäntöjään - arvioida oppijoiden töitä ohjeiden avulla - asettaa selkeitä opetustavoitteita WebQuesteille - käyttää selkeitä ja tarkkoja arviointikriteerejä - kannustaa oppijoita pohdintaan ja itsearviointiin - auttaa oppijoita kehittämään metakognitiotaan			
KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT			
Tilatarpeet:		Ennakkovalmistelut:	
-		pääsy Internetiin	
		Tarvittavat materiaalit:	
		Tietokone/tabletti	
VAIHEITTAISET OHJEET			
1. WebQuestin arvioiminen			
Jokainen WebQuest tarvitsee arviointiohjeet oppijoiden työn arvioimiseksi. Standardien tulisi olla oikeudenmukaisia, selkeitä, johdonmukaisia ja erityisiä asetetuille tehtäville. Sinun tulisi asettaa selkeät tavoitteet WebQuesteille, sovittaa arvioinnit tiettyihin tehtäviin ja ottaa oppijat mukaan arviointiprosessiin. Jo WebQuestin johdantovaiheessa voi olla hyödyllistä esittää arviointikriteetit oppijoille ja kuvata mitkä asioita edellytetään kiitettävään, tyydyttävään tai heikkoon toteutukseen. Voit myös käyttää arviointikriteerejä arvioidaksesi oman WebQuestisi suunnittelua ja toteutusta itsearvioinnin ja opetustoiminnan tarkastelun muodossa. https://www.cmu.edu/teaching/assessment/assesslearning/index.html https://citejournal.org/volume-12/issue-2-12/general/choosing-or-designing-the-perfect-webquest-for-your-learners-using-a-reliable-rubric/			



<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/assessment-evaluation/measuring-student-learning>

http://thetrainingworld.com/resources/Evaluating_Learners/

<https://www.edutopia.org/comprehensive-assessment-introduction>

<https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/standards/index.html>

<http://webquest.org/sdsu/webquestrubric.html>

2. WebQuestin pohdinta

Tämä vaihe sisältää oppijan pohdinnan ja opettajan yhteenvedon. Tee yhteenvedo siitä mitä oppija on saavuttanut tai oppinut suorittamalla tämän harjoituksen. WebQuestin viimeisen osan aikana voit kannustaa oppijoita ehdottamaan tapoja tehdä asioita toisin harjoituksen kehittämiseksi.

Voit myös lisätä retorisia kysymyksiä tai muita linkkejä kannustaaksesi heitä laajentamaan käsitystään muiden lähdemateriaalien avulla.

Pohdinta:

<https://www.youtube.com/watch?v=W06b198Fjfl>

<https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/constructivism/index.html>

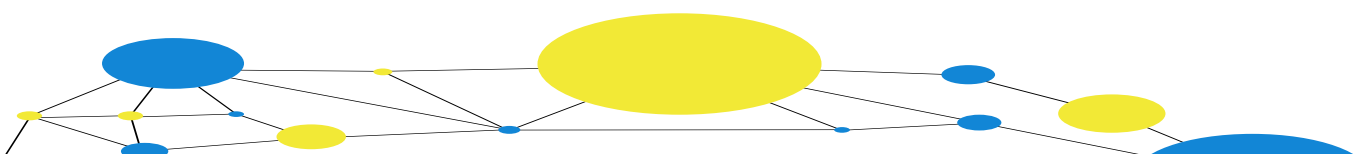
<https://www.sites.google.com/site/missbrownhistory/webquest/reflection-on-webquests>

<https://wabisabilearning.com/blogs/critical-thinking/25-self-reflection-questions>

<https://www.cde.state.co.us/standardsandinstruction/es-student-reflections-mc>

<https://www.edutopia.org/sites/default/files/resources/edutopia-stw-replicatingpbl-21stcacad-reflection-questions.pdf>

MUISTIINPANOT





CREATIVE EXCHANGE



cantabria
perma
cultura



HUBKARELIA



USTANOVA ZA
OBRAZOVANJE
ODRASLIH | ADULT
EDUCATION
INSTITUTION



S V E B ■
F S E A ■

With the support of

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility



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 reflect 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."

2019-1-UK01-KA204-061444

