



Eduvista

eduvista.eun.org

Juhendite kogum innovaatiliste õpistsenaariumide loomiseks

Martin Sillaots Innovatsioonitehnoloogiad #4

2014





Huvigrupid



Enesehinnang



Trendid



Stsenaarium



Kohendamine



Rakendamine



Huvigruppide kaasamine

Kaasa kõik, kes on uuendustest huvitatud

Huvigrupid

- Õpetajad
- Haridustehnoloogid, IT juhid
- Koolijuhid
- Lapsevanemad
- Õpilased
- Hoolekogu liikmed
- Kohaliku omavalitsuse esindajad
- Kohalike ettevõtte esindajad
- Tehnoloogia pakkujad
- Aine ja õppekava eksperdid
- Ministeeriumi esindajad
- ...

Huvigrupid

- Tuumik grupp
- Laiem võrgustik või kogukond:
 - Koguda kontaktandmeid
 - Moodustada virtuaalne kogukond
 - Kasutada nende abi järgmistes etappides



Innovatsiooniküpsuse mudel

Organisatsiooni innovatsiooniküpsuse taseme hindamine
Innovatsioon õppimise, õpetamise ja IKT kasutamise mõistes

Hindamise eesmärk

- Mudelis 5 taset ja 5 dimensiooni
- Stsenaariumide eesmärk - liikuda kõrgematele tasemetele
- Hinnata, kus me asume praegu
- Otsustada, mis tasemele tahame jõuda

	Õpieesmärgid	Pedagoogika	Õpilase roll	Protsessi juhtimine	Vahendid
Volitamine 5	Tegevused seotud õpilase isiklike eesmärkidega	Personaliseeritud ja õpilase vajadusi arvestav õpe	Õpilane kui kaas-kavandaja - õpilane kavandab ise oma õpitee	Ligipääs uutele õpiteenustele (N: kogukonnapõhine õpe)	Mobiilse tehnoloogia kasutamine (N: väli-andmete kogumine)
Laiendamine 4	Tegevused seotud aineteüleste eesmärkidega (N: 21 sajandi pädevused)	Õpilase keskne õpe, kaob vahe formaalse ja mitteformaalse õppe vahel, uuriv õpe	Õpilane kui kontrollija - õpilane valib ise sobivad tegevused ja allikad	Integreeritud vahendid õppimiseks, õpetamiseks ja hindamiseks. Kohene tagasiside	Innovaatilise tehnoloogia kasutamine (N: 3D printerid) piire ületaval moel
Suurendamine 3	Tegevused seotud õppeaineid läbivate eesmärkidega (N: uurimisoskus)	Õpetamist on muudetud, et rakendada innovaatilisi meetodeid (N: pööratud klass, ...)	Õpilane kui looja ja koostöö tegija - teadmine luuakse koostöös teiste õpilastega (N: mudelid)	Tehnoloogiat kasutatakse õpilase edenemise jälgimiseks	Autorvara kasutamine uue meedia loomiseks (N: programmide, mängude, filmide, 3D mudelite, ... loomine)
Rikastamine 2	Tegevused seotud ühe aine mitme eesmärgiga	Rakendatakse erinevaid meetodeid sarnase eesmärgi saavutamiseks	Õpilane kui kasutaja (N: otsingumootorid) - õpilane valib sobiva sisu	Tehnoloogia pakub samale teemale erinevaid lähenemisteid	Integreeritud tehnoloogia (N: vidinate kasutamine blogis või wikis)
Vahendamine 1	Tegevused seotud ühe aine üksiku eesmärgiga	Innovaatiline meetod traditsioonilise asemel (N: SMART vs tahvel)	Õpilane kui tarbija - õpisisu määrab õpilase tegevuse	Tööd juhhib õpetaja, tehnoloogiat kasutatakse töö lihtsustamiseks	Standardne tehnoloogia (N: lineaarne kursuse keskkond, veebileht)



Trendide identifitseerimine

Mis võib takistada või soodustada järgmisele küpsustasemele jõudmist?

Trendid

- Tuvasta trendid
- Vali olulisemad trendid

Meetodid trendide tuvastamiseks

- Ajurünnak
- Interneti otsing
 - files.eun.org/fcl/eduvista/eduvista-tool-3p1.pdf
- Trendide küsimustik

Trendide näited

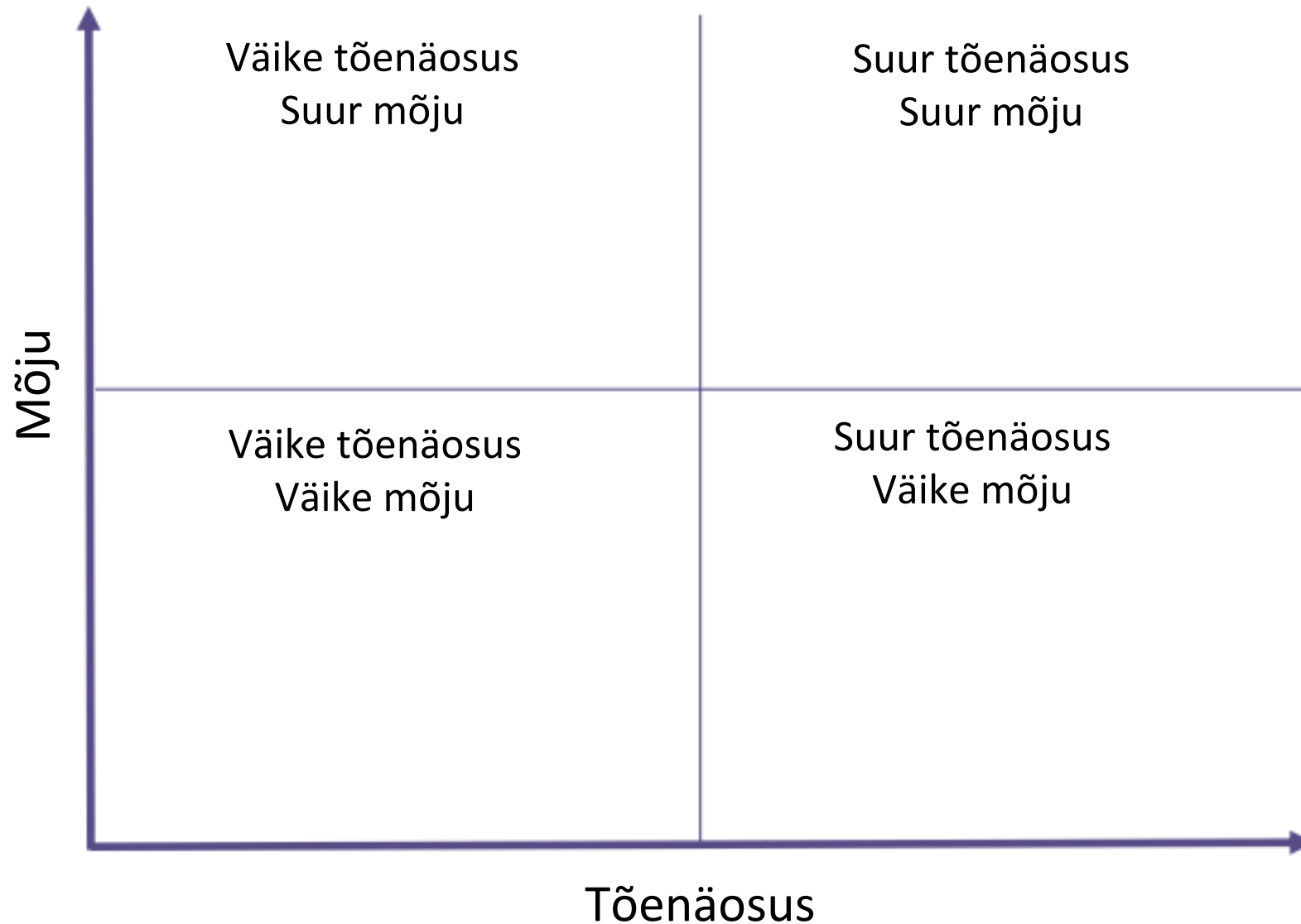
- Pilvepõhised süsteemid
- Ühisloome
- Mängupõhine õpe ja Õpimängud
- Õppematerjalide jagamine
- Online testimiskeskonnad
- Arvuti igale õpilasele
- Blokk-programmeerimine
- Liitreaalsus
- M-õpe
- Kohene tagasiside
- Enesepeegeldus ja enesehinnang
- Õpianalüütika
- Puutetundlikud pinnad
- Interaktiivsed tahvlid
- Virtuaalsed õpikeskkonnad
- Virtuaalsed õpihalduskeskkonnad

Trendide küsimustik

- 3 arenevat tehnoloogiat?
- 3 suurimat väljakutset, mis mõjutavad õpetajaid?
- 3 suurimat väljakutset, mis mõjutavad õpilasi?

Tooge näiteid ja põhjendage

Trendide olulisuse hindamine



Trendile reageerimise strateegia valimine

- Kohandumine
- Omaks võtmine
- Hakkama saamine
- Ignoreerimine



Stsenaariumi loomine

Soodusta positiivseid trende, leevenda negatiivseid trende

www.slideshare.net/martinsillaots/eduvista-tool4p2-est

Juhend 4.2 – Stsenaariumi vorm

Praegune innovatsiooniküpsuse tase	Soovitav innovatsiooniküpsuse tase

Trend

Millist trendi loodav stsenaarium puudutab? Kas stsenaarium on mõeldud seda keevendama (kohandamine) või soodustama (omaks võtmine)?

Stsenaariumi planeerimine

Isikused ja rollid	
Kes on stsenaariumiga seotud? (N: õpetajad, õpilased, kooli juhtkond, kogukonna liikmed, välised eksperdid, ...) Mis on nende roll?	
Eesmärk	
Mida ja miks nad soovivad teha? Mis on stsenaariumi põhieesmärk?	
Koht	
Kus stsenaarium aset leiab? (N: klassiruum, raamatukogu, koolist väljas, internetis, ...) Kirjelda keskkonda.	
Tegevused	
Mis toimub? Mida osalejad silles stsenaariumis teevad? Loetle kõik tegevused. Kuidas	

osalejad osavahel suhtlevad?	
Tehnoloogia	
Millist tehnoloogiat stsenaariumis rakendatakse? Kuidas seda kasutatakse.	
Muud aspektid	
Milliseid ressursse stsenaarium vajab (N: õppematerjalid, ...)	



Stsenaariumi lugu

Stsenaariumi sisu kirjeldus võiks olla 500 sõnaline jutustus. Loo koostamisel võib lähtuda kahest erinevast lähtekohtast:

- Lugu jutustatakse kolmanda isiku vaates. Näiteks õpetaja X soovib rakendada Y aines Z meetodit ja kuidas ta seda teeb?
VÕI
- Lugu jutustatakse minavormis (õpilase või õpetajana). Näiteks päev minu elust. Mida tegin ja miks nii tegin?

Stsenaariumi lugu

See dokument on loodud **ITEC** projekti raames (2010-2014) ja on osa **Eduvista** tuleviku kooli õpiststsenaariumide juhendite komplektist - <http://eduvista.eu.org>





Stsenaariumi kohendamine

Ise stsenaariumi ei loo, kasutan olemasolevaid

Stsenaariumi kohendamine

- Organisatsiooni küpsuse hindamine
- Trendide analüüsimine
- Oma stsenaariumit ei loo
- Olemasolevate stsenaariumidega tutvumine
- Sobivus hindamine
 - Kas sobib antud küpsustasemele?
 - Kas viib soovitud tasemele?
- Ühe valimine
- Kohendamine vastavalt oma vajadustele

Viiteid stsenaariumidele

- iTec Eesti stsenaariumid
 - iteceesti.wordpress.com
- iTec stsenaariumid AALTO
 - itec.aalto.fi/scenarios
- iTec stsenaariumide kataloog
 - itec.eun.org/web/guest/scenario-library

Stsenaariumide näited

- Õues õpe
- Multimeedia õppematerjali loomine
- Tõsise mängu arendamine
- Digitaalse loo jutustamine
- Isikliku stsenaariumi loomine

Stsenaariumi hindamine

- Kas stsenaarium on tuleviku kooli jaoks piisavalt innovaatiline?
- Kas stsenaarium vastab tuvastatud trendidele?
- Kas stsenaarium soosib õpetaja kõrgemate pädevuste rakendamist?
- Kas stsenaarium võimaldab õpilastes arendada 21. sajandi oskusi?
- Kas stsenaarium toetab haridusuuendusi?
- Kas stsenaarium soodustab laiaulatuslikku tehnoloogia kasutamist?



Stsenaariumi rakendamine

Vii uuendused ellu!

Tegevusplaan

- Eesmärgi täpsustamine
- Õpilaste (õpi)tegevuste planeerimine
- Õpetaja rolli (õpetamistegevuste) planeerimine
- Hindamistegevuste planeerimine
- Tehnoloogia valimine



Juhendite kogum õpitegevuste
kavandamiseks

edukata.fi

Lõpp

martinsillaots@gmail.com