



Co-funded by  
the European Union



**F A V E T**  
FACILITATION FOR VET  
TRAINERS AND TEACHERS



**F A V E T**

FACILITATION FOR VET  
TRAINERS AND TEACHERS

2021-1-ES01-KA220-VET-000034622

# FaVET Fasilitaattorin opas

## Tekniset mallit verkossa

Suomenkielinen versio



ps://ww



# SISÄLLYSLUETTELO

Projektin tavoitteet .....	2
Kohdeyleisö .....	3
6 osaamisaluetta: ePolku .....	3
Pelipohjaiset opetusvälineet: .....	5
Pakopeli & Oppimispeli	
Oppimismateriaali .....	9
Oppimisaktiviteetit .....	10
Arviointi .....	13
Odotettu vaikutus .....	13

# Projektin tavoitteet

Siirtyminen verkko-opetukseen tuo sekä mahdollisuuksia että haasteita. Verkko-opettajana sinulla on tärkeä rooli suotuisan virtuaalisen oppimisympäristön luomisessa, joka edistää vuorovaikutusta, yhteistyötä ja taitojen kehittämistä.

Tämä opas tarjoaa sinulle käytännön strategioita, vinkkejä ja resursseja, joilla voit parantaa verkko-opetustaitojasi ja maksimoida opiskelijoiden sitoutuminen.

"FaVET: Fasilitointia ammatillisen koulutuksen kouluttajille ja opettajille" on ammatillinen koulutusprojekti, jonka tavoitteena on auttaa opettajia/kouluttajia, joiden on sopeutettava opetusmenetelmänsä teknologian ja digitaalisten työkalujen käyttöön, kehittämään kouluttaja/opettajan taitojen viitekehykseen sisältyviä kuutta eri osaamisaluetta hankkeen tavoitteiden perusteella:

- Täydentää kouluttajilta/opettajilta vaadittuja uusia kompetensseja
- Auttaa heitä sopeutumaan uuteen ammatillisen koulutuksen ympäristöön ja uusiin yhteyksiin oppijoihinsa
- Tukea oppijoita heidän oppimisprosessissaan ammattitaitoisten tiimien ja korkealaatuisen koulutuksen avulla
- Kehittää OER:ää uusilla menetelmillä ja työkaluilla laadukkaan ja osallistavan koulutuksen tarjoamiseksi verkossa ja virtuaalisesti.

# Kohdeyleisö

Kohdeyleisömme ovat ammatillisen koulutuksen opettajat ja kouluttajat eri koulutusjärjestelmistä ja sektoreista, jotka haluavat parantaa 6 osaamistaan välittääkseen tietojaan oppijoilleen.

Haluamme tarjota opettajille/kouluttajille metodologian, jonka avulla he voivat luoda suotuisan oppimisympäristön etäopiskelijoille; he oppivat parantamaan verkkosisällön jakelua, organisoimaan etäryhmätyötä ja vuorovaikutuksen rytmiä ja tyyppiä oppijoiden kanssa, kehittämään etäyhteistyötä, ylläpitämään sosiaalisia yhteyksiä vaikka opiskelijat opiskelisivat etänä, saamaan opiskelijat tekemään aloitteita opiskelijoiden kanssa. oppimisprosessin kehittämiseksi tietämyksen rakentamiseen tähtäävän lähestymistavan kehittämiseksi.

## 6 osaamisalueetta: ePolku

Työmme lähtökohtana on kehittää jokaiselle osa-osaamisalueelle moduuli innovaation elementiksi. Jokaisessa moduulissa on 10 mikromoduulia, joista löydät oppimisaktiviteetteja kattamaan aiemmin tunnistetut tiedot/taidot ja kompetenssit.

Kehitimme sähköisen polun, joka sisältää kaikki kompetenssit ja sen mikromoduulit.

<p><b>Luovuus verkko-opetuksessa: avain opiskelijoiden sitoutumiseen</b></p> <p>Tee verkkokursseistasi luovempia ja digitaalista oppimista helpompaa ja kiinnostavampaa. Käytä erilaisia työkaluja, jotka vaikuttavat kaikille oppilaillesi.</p>	<p><b>Fasilitointi</b></p> <p>Hanki tarvittavat taidot suunnitella, organisoida, osallistua ja hallita digitaalisia oppimisistuntoja sekä puuttua mahdollisiin esteisiin ja haastaviin käyttäytymismalleihin tehokkaan online-fasilitoinnin varmistamiseksi.</p>	<p><b>Kollektiivinen älykkyys</b></p> <p>Kollektiivinen älykkyys on saavutettavissa vain ryhmässä yksilöitä. Tämän osaamisen puitteissa saat tietoa siitä, kuinka tehokkaasti hallita verkkoryhmiä ja soveltaa erilaisia tekniikoita tiimisi kollektiivisen älykkyuden lisäämiseen.</p>
<p><b>Laadukas viestintä</b></p> <p>Tässä moduulissa hankit taidot, joita tarvitaan tehokkaan kommunikoinnin edistämiseen opiskelija-opettaja-suhteissa sekä opiskelijoiden kesken. Tavoitteena on luoda ympäristö, joka ei vain edistä vuorovaikutusta, vaan myös tehostaa verkko-oppimista ja yhteistyöhenkistä työkokemusta.</p>	<p><b>Jaettu johtajuus</b></p> <p>Opi edistämään yhteistyöympäristöä verkkotunteilla, joissa valta on jaettu kaikkien opiskelijoiden kesken. Anna oppilaillesi autonomia, vastuu ja ota heidät mukaan päätöksentekoon. Kannusta heitä osallistumaan aktiivisesti, olemaan aloitteellisia, osallistumaan oppimiseen ja osoittamaan johtajuutta.</p>	<p><b>Interaktiivisuus etäisyydellä</b></p> <p>Ota selvää etäopetuksen tai ohjauksen teknisistä vaatimuksista, mitä tulee ottaa huomioon etäopetusta tai -tutorointia suunniteltaessa. Lisäksi opit, mitä erilaisia työkaluja voit käyttää työssäsi.</p>

## Pelipohjaiset opetusvälineet: Pakopeli & Oppimispeli

Aiemmin 6 moduulista koostuvan koulutustarjouksen täydentämiseksi ja monipuolistamiseksi kehitimme pelipohjaisia opetusmateriaaleja.

Tavoitteenamme oli laajentaa ehdotettujen sisältöjen kirjoa luodaksemme lisämateriaaleja, jotka keskittyvät enemmän käytännön tilanteisiin ja mahdollistavat edunsaajien soveltaa e-polulla oppimaansa käytännössä.

Siten he kehittävät fasilitointiin liittyviä poikittaisia taitoja. Valitsimme pelipohjaisen lähestymistavan, koska uskomme, että pelillistäminen voi olla mielenkiintoinen kannustin ja motivoida kouluttajia/opettajia kehittymään aiheesta.

Oppijat ovat aktiivisia ja osallistuvat toimintaan, viihtyvät yleensä ja on tieteellisesti tunnustettu, että yksilön muistamiskyvyt ovat paljon tärkeämpiä, kun toiminta herättää jonkinlaisia tunteita, tässä tapauksessa viihteen ja ryhmäoppimisen ansiosta.

Suunnittelimme pakopelin ja oppimispelin, jotka täydentävät 6 moduulia.

Pakopeli ja oppimispeli ovat työkaluja aiheen tietoisuuden lisäämiseen ja niissä käsitellään peruskäsitteitä ja -tilanteita.

Digitaalinen työkalu on saatavilla hankkeen verkkosivuilla ja upotettuna alustalle.

## Oppimispeli

Osana FaVET-projektia, luotiin digitaalinen alusta jolla testataan ohjelman kautta koulutettujen opettajien tietoja tarjoamalla pelillistä kokemusta. Autat ja yrität olla Aryn, superopettajan, avustaja vastaamalla kysymyksiin pelin eri tasoilla. Oppimispelin päätyttyä osallistujalle myönnetään todistus.



## Pakopeli



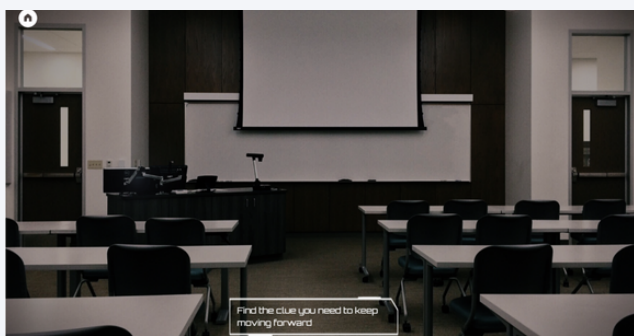
FaVETin pakopeli on toinen kahdesta työkalusta, jotka on kehitetty hankkeen pelipohjaisen kasvatuslähestymistavan (pelillistäminen, pelaamalla oppiminen) puitteissa

Tämän pelin tavoitteena on käsitellä ammatillisen koulutuksen opettajien sekä kaikkien alasta kiinnostuneiden taitojen kehittämistä verkko-oppimisprosessien suunnittelussa ja toteutuksessa.



Pelin yleisenä tavoitteena on PITÄÄ HAUSKAA pelatessa ja oppia samalla uutta ja hyödyllistä tietoa verkko-oppimisen fasilitoinnista.

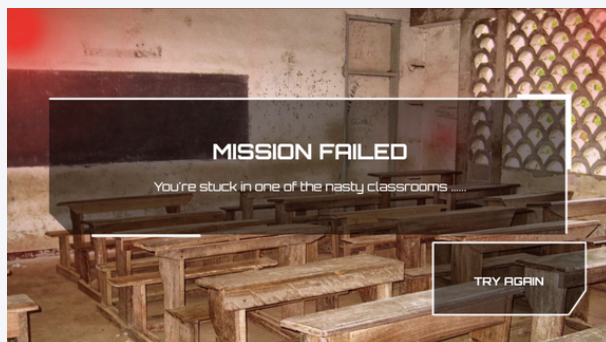
**Juoni:** Tapaat herra Facil Itatorin, joka on FaVET-koulun rehtori. Viimeiset kaksi vuotta ovat olleet vaikeita pandemian sulkemisen ja talouskriisin yhdistelmän vuoksi, ja koulun oli pakko siirtyä verkko-opetukseen, josta opettajilla oli vain vähän tai ei ollenkaan tietoa.



Herra Itator etsii apulaisrehtoria, joka vastaa koulunsa fasilitaatiosta. Hän sopi tapaamisen kanssasi ja... siellä aloitat pelisi.

**Tehtävä:** Seuraat pelikarttaa, joka opastaa sinut koulun eri osien läpi, löydät hotspotteja, ratkaiset arvoituksia, vastaat kysymyksiin, mutta ennen kaikkea... **PAKENE RAKENNUKSESTA!**

Tekniset vaatimukset: Pakopeli on saatavilla verkossa, ja se on kehitetty Genially Platformin teknologialla, joka tarjoaa multimediatyökaluja ja -kehyksiä,





mukaan lukien pakopelit, opettamiseen ja oppimiseen interaktiivisten oppimateriaalien avulla. Genially-alustaratkaisun soveltaminen mahdollistaa pelin käytön niin henkilökohtaisilla tietokoneilla kuin mobiililaitteilla (älypuhelimet tai tabletit) kaikilla verkkoselaimilla. Kuitenkin, jotta voit nauttia kaikista pelin graafisista puolista, on suositeltavaa käyttää tietokonetta tai tablettia.

**Ohjeet luokkahuoneen käyttöön:** FaVET-pakopeli on ensisijaisesti työkalu, jota pelataan verkossa, sekä osana luokka- että sekoitettua oppimisprosessia.

Syyt tämän vaihtoehdon valinnalle olivat moninaiset, ja yksi tärkeimmistä resursseista oli yleinen ja helppo 24-7-käyttöoikeus. Lisäksi pelin kehittäminen avoimen Genially-kehiksen pohjalta oli tarkoituksellista, koska sen avulla kouluttajat ja fasilitaattorit voivat muokata ja kehittää sitä tarpeidensa mukaan.



# Oppimismateriaali

Jokainen moduuli kuuluu kompetenssiin ja jokaisessa osaamisessa on noin 10 mikromoduulia, joissa jokainen mikromoduuli sisältää oppimistehtävän.

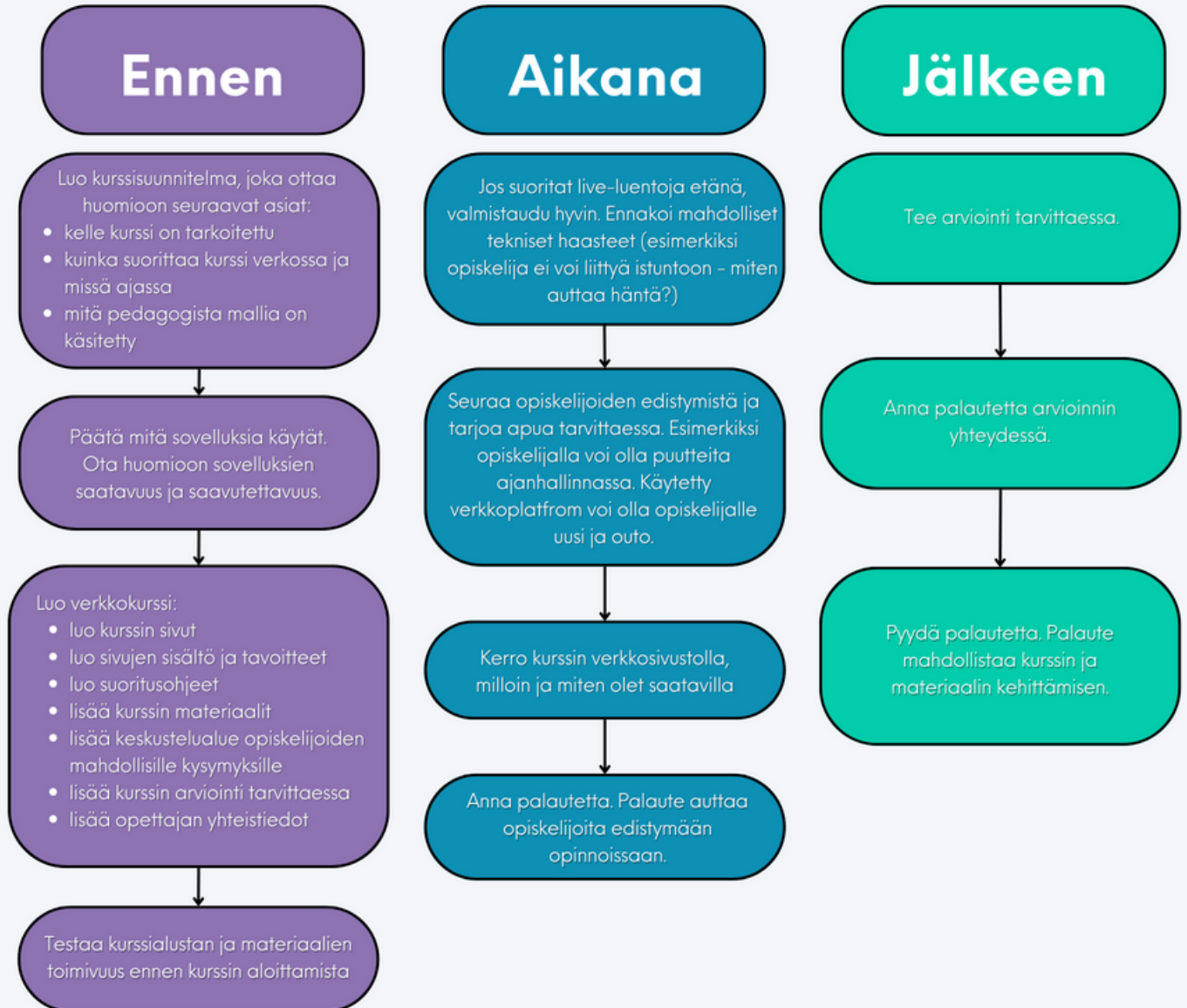
Seuraavasta taulukosta löydät esimerkkejä oppimistoiminnasta ja sen tuntisuunnitelmista:

<p><b>Tee esityksestäsi peli!</b></p> <p>Opi tekemään online-opetuksestasi kiinnostavampaa Geniallyn avulla.</p>	<p><b>ABCD malli</b></p> <p>Voit luoda omia oppimistavoitteitasi käyttämällä ABCD-mallia.</p>	<p><b>Kanbanflow:n oppiminen</b></p> <p>Kanbanflow on online-työkalu, joka hallitsee ryhmätehtäviä. Erittäin hyödyllinen joukkueen kehittämiseen.</p>
<p><b>Itsetietoisuuden merkitys viestinnässä</b></p> <p>Opi opettamaan itsetietoisuutta opiskelijoille.</p>	<p><b>Jaetun johtajuuden käyttöönotto tiimeissä</b></p> <p>Ymmärrä jaetun johtajuuden käsite ja edut sekä opit voittamaan haasteita ja toteuttamaan niitä omassa kontekstissasi.</p>	<p><b>Mentimeterin opettelu</b></p> <p>Opi käyttämään työkalua esitysten luomiseen ja palautteen saamiseksi.</p>



# Oppimisaktiviteetit

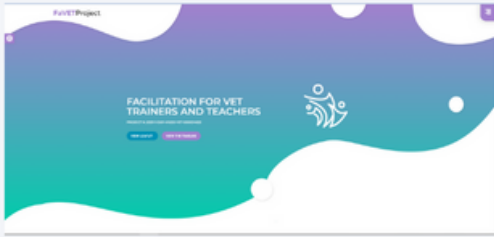
## Kuinka järjestää verkko-oppitunti?



### FaVET kotisivut

Seuraava QR-koodi menee FaVET-verkkosivulle. Ennen kuin katsot kunkin osaamisen materiaaleja, sinun on rekisteröidyttävä alustalle.





FaVET kotisivut  
favet.eu

Klikkaa

Hampparivalikko

Klikkaa

Projektin tulokset

Klikkaa

Jos et ole rekisteröitynyt  
"Fasilitointia opettajille ja kouluttajille"  
alta klikkaa "ALOITA TÄSTÄ"

Jos olet rekisteröitynyt

Syötä tiedot ja klikkaa "REKISTERÖITYMINEN"

Syötä tietosi ja klikkaa "KIRJAUDU"

Oletko tehnyt itse-arviointitestit?

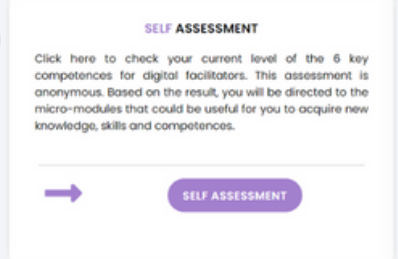
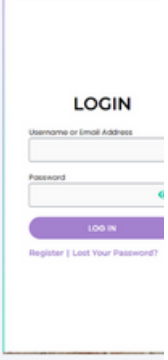
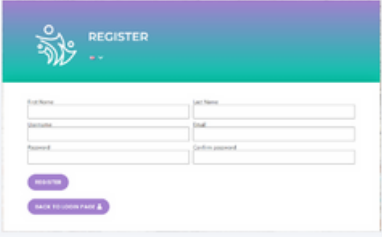
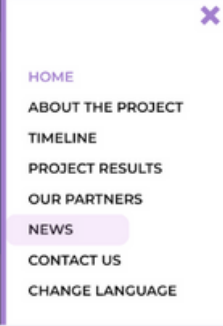
Testit ei ole tehty

Suorita itse-arviointitestit

Testit tehty

Testit tehty

Klikkaa "E-Pathway"  
päästäksesi materiaaleihin



# Arviointi

Ennen kuin aloitat ePolun, sinun on tehtävä arviointikysely, jotta tiedät, missä kompetensseissa sinun on parannettava taitojasi ja tietojasi.

Kun olet täyttänyt tämän itsearviointilomakkeen, saat raportin ehdotuksia siitä, mitkä ePolun FaVETin online-mikromoduulit ovat hyödyllisiä uusien tietojen, taitojen ja kompetenssien hankkimisessa laadukkaan verkkokoulutuksen tarjoamiseksi opiskelijoillesi tulevaisuudessa.

Jokaisella modulilla ja mikromoduulilla on omat arviointikyselynsä. Kun olet täyttänyt kaikki kyselylomakkeet, luodaan sertifikaatti.

## Odotettu vaikutus

Oppijat parantavat koulutusmenetelmiään käyttämällä fasilitaatiotekniikoita verkkokoulutusistuntojen aikana, joita ePolku edistää.

Heillä on myös parempi sopeutumiskyky ja sopivampi vastaus hybridi- ja verkko-oppimisen suhteen.

Kaikki osallistujat voivat paremmin hyödyntää yhteistoiminnallisia digitaalisia työkaluja lisätäkseen ryhmän vuorovaikutusta verkossa kouluttajilta, joiden on sopeuduttava oppimisen välittäjän rooliin.

Tämä lisää opettajien ja kouluttajien työtyytyväisyyttä ja uutta motivaatiota heidän työhönsä. Tuloksena oppijan hyvinvointi, motivaatio ja kehitys lisääntyivät.



Co-funded by  
the European Union



**F A V E T**

FACILITATION FOR VET  
TRAINERS AND TEACHERS

2021-1-ES01-KA220-VET-000034622

Result 3. Online Engineering Models



## CONTACT



[www.favet.eu](http://www.favet.eu)



[favet2022@gmail.com](mailto:favet2022@gmail.com)



[@favetprojecteu](https://www.facebook.com/favetprojecteu)

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.