

DO loppuselvitys Salpaus

DigiOpit - verraten hyvää -hankkeen loppuselvitys, Salpaus

Koulutuskeskus Salpaus, Hanna Toijala 1/2017

Selvitys ajalta 6.8.2015 - 31.12.2016		
1 Mitkä ovat hankkeen tavoitteet oman organisaation näkökulmasta?	2 Miten hankkeen tavoitteet ovat toteutuneet?	3 Miten hanke on käytännössä toteutettu? Työt, tekijät ja aikataulu.
<p>Digitaalisten oppimiskäytäntöjen tai opetus- ja ohjauskäytäntöjen kehittäminen, mallintaminen ja levittäminen</p> <p>Suunnitellaan Salpauksen kaksi lähi- ja/tai etäosallistuttavaa työpajaa (DigityöPajat)</p> <p>Osallistutaan hankeverkoston vertaiskehittämisverkoston rakentamiseen.</p> <p>Osallistutaan verkoston yhteisen roadshow-mallin suunnitteluun</p> <p>1 Top-mobiiliohjaus; digitaalinen top-päiväkirja ja topin arviointi verkossa. (levitys Salpaukseen; yksilölliset opintopolut)</p> <p>2 Pelillisuus, oppimispelit ammattitaitovaatimusten saavuttamiseksi. Vertaisoppimisen tukeminen. (mallinnus piloteista ja osaamisen jakamine Salpaukseen)</p> <p>3 Verkko- ja monimuoto-toteutuksen mallintaminen yksilöllisiin opintopolkuihin (sis. tutkiva oppiminen, käänteinen opetus, opetustallenteet, digi-oppi materiaali)</p>	<p>Hankkeelle asetetut tavoitteet toteutuivat pääosin hyvin, toisaalta hanke oli toimijoidensa näköinen ja kehittyi luovasti tekemisen myötä. Hanketiimissä yhdistyi hienosti tieto- ja viestintätekniikan opetuskäytön, opiskelijälähtöisen pedagogiikan (tiimioppimisen) ja oppimisen kehittämisen osaaminen. Tavoitteista yhdeksi keskeisimmistä nousikin opiskelijälähtöisyys. Opiskelijat haluttiin yhä tasavertaisemmiksi toimijoiksi tapahtumien toteuttamisessa ja myös hyvien käytäntöjen mallintamisessa.</p> <p>Työpöjien järjestämisen tavoite toteutui mutta osa yhdistettiin hankeverkoston yhteisten Roadshow-koulutustapahtumien yhteyteen. Salpaus koordinoijana oli niiden keskeisenä suunnittelijana ja toteuttajana. Päälähetykset tehtiin Lahdesta käsin. Kaikki tapahtumat olivat aina sekä lähi- että etäosallistuttavia niin kuulijoille kuin esiintyjille. Tapahtumien valmistelu tehtiin paikallisia tapaamisia lukuunottamatta verkossa ja dokumentoitiin hankewikiin. Suuri osa tapahtumasta tallennettiin ja on edelleen katsottavissa blogeissa Who let the DOgS out? ja Digihelmet. Salpauksen oman Tule haukkumaan somea! -työpöjan (2/2016) sisällöstä ja ohjauksesta vastasivat hanketiimin opettajien aloilta opiskelijat. Oppijoina olivat opettajat, osa etänä. Live-seuraamiseen kehitettiin P eriscopea. Muiden tapahtumien aiheet tukivat tavoitteiden toteutumista. DO pelillisuus roadshow 1 (sisältö teema 4, 3/2016), jossa painotettiin pelien taitoa ylittää rajoja; tekijöinä voi olla opiskelijat, pelejä voi tehdä yli alojen ja oppilaitosrajojen mm. yhteistyö Dilan kanssa. DO verkko-oppiminen roadshow 2 (sisällöt teemat 1 ja 3, 10/2016), jossa esillä hankeverkostossa yhteiseksi kiinnostuksen kohteeksi nousseet oppimisympäristöjen vertailu, joka useimmilla Moodle ja O365. DO digihelmet roadshow 3 (sisältö nä kaikki teemat, 11/2016), jossa esillä parhaat käytännöt, hankeverkoston hiomat digihelmet, jotka tuotiin opiskelijoista koostuvan raadin arvioitaviksi.</p> <p>Vertaiskehittämisen tavoite toteutui ja mahdollistui, vaikka vastuu hyödyntämisestä jäi toimijoille. Salpaus koordinoi vertaiskehittämistä. Oppimispaikkoja ja välineitä olivat verkkokokoukset (AC, Skype), suljettu Facebook-ryhmä, hankewiki ja blogit, Youtube-kanava ja GoogleDocs. Lisäksi oli yhteisiä työpöjia, joiden yhteydessä oli harvat lähitapaamiset verkostolle. Työskentelyn tehostamiseksi verkosto jaettiin alussa omien tavoitteiden mukaisesti kehittämisteemaryhmiin. Teemaryhmistä Verkko-opinnot (teema 3) toimi aktiivisimmin hyödyntäen mm. wikiä ja kehittämään myös muita verkkotyöskentelytapoja kuten kokousten tallentamista.</p> <p>Jokaisesta roadshow'sta opittua hyödynnettiin seuraavissa ja roadshow-mallinnusta rakennettiin wikiin. Konkreettisena tuloksena syntyi digihelmi, hyvä käytäntö Elävä webinaari.</p>	<p>Hanketiimiin kuului syksyllä 2015 projektipäällikkö ja kolme eri alan opettajaa: Laura Laakkonen, sosiaali- ja terveysala (lähiohijat). Anna Forsström, talotekniikka. Jarno Räsänen, luonnonvara-ala (luonto-ohjaajat). Opiskelijoiden mukana olo mahdollistui opettajien toimesta ja opiskelijoita oli kaikissa tapahtumissa hanketiimin opettajien aloilta. Lisäksi webinaareissa teknisenä tukena oli yksi tai useampi datanomi-opiskelija, joka tekee top-jaksoaan TopIT:ssä Tietohallinnon ohjaamana ja yhteydessä.</p> <p>2016 mukana oli osan aikaa myös Jenica Apell (sote) ja Salpauksen verkko-opetuksen mentoreista Mika Lammassaari (datanomit) ja Eerika Grönlund (yto, kielet).</p> <p>Hanketiimillä oli live- ja verkkotapaamisia tarpeen mukaan. WhatsApp toimi aktiivisesti viestintävälineenä.</p> <p>Alussa tavattiin pelillisuus-konsultti (Mauri Laakso 29.9.2015) hanketiimin pelillisuusideoinnin aktivointiin.</p>

	<p>1 Top-mobiiliohjaus; digitaalinen top-päiväkirja ja topin arviointi verkossa. Osalla aloilla tavoite on periaatteessa toteutunut jo kauan, kun ohjausta ja päiväkirjaa tehdään verkossa mutta monin vaihtelevin välinein. Suosituimpia ovat eri some-palvelut ja vapaa-ajalta tutut viestintävälineet, kuten WhatsApp. Aiheina nämä liittyvät laajempaan Salpauksen eOppimisympäristön määrittelyyn 2016-2017. Meneillään on myös uuden oppilashallintojärjestelmän käyttöönotto, jonka yhteyteen on, osalla aloista jo käytössä, oleva o ppa.fi -palvelu. Palvelu on tarkoitettu oppimisen ja osaamisen arviointiin ja seuraamiseen, joten se korvanee jatkossa em. somen käytön. Oppa.fi -kehittämistyötä tehdään Salpauksen muissa hankkeissa ja asiaa seurattiin mutta ei kehitetty erityisesti tässä hankkeessa.</p> <p>2 Pelillisuus, oppimispeli -tavoite toteutui kiitettävästi. Salpaus otti vetovastuun kehittämisteemaryhmästä Pelillisuus (teema 4). Aihetta esiteltiin valtakunnallisissa OPH:n seminaareissa, joka edisti asiaa tuottaen esittely- ja opiskelumateriaalia, ks. blogi meoppiminen. Salpauksessa pelillisuus vakiinnutti asemansa yhtenä pedagogisena menetelmänä. Pilotina 2014 alkanut Seppo-pelisovelluksen käyttö kasvatti suosiotaan ja vakiintui useilla aloilla. Pelit innostivat opettajia ja opiskelijoita pois luokasta aktiiviseen, yhteistoiminnalliseen oppimiseen ja eri medioita hyödyntävään sisällön tuottamiseen. Pelillisuus on mukana Salpauksen OPS:in yhteisen osan TVT-linjauksissa (s. 40), Salpauksen digimaailmassa sekä alakohtaisissa digimaisemissa, esim. sote.</p> <p>3 Verkko- ja monimuoto-toteutuksen mallintaminen -tavoite toteutui osittain. Salpaus oli aktiivisesti mukana kehittämisteemaryhmässä Verkko-opinnot, mallinnus (teema 3). Tässä aktiivisessa ryhmässä vertaisopittiin ja saatiin arvokasta tietoa Salpauksen verkko-opintojen suunnitteluun ja toteuttamiseen jatkossa.</p> <p>Muiden hankkeessa esiin nousseiden tavoitteiden toteutuminen</p> <p>Lisäksi Salpaus oli aktiivisesti mukana kehittämisteemaryhmissä Pedagoginen tvt-osaaminen (teema 5) ja Verkko-/mobiiliohjaus ja oppimisolustat (teema 1) jotka aiheina lopulta näyttäytyivät yhdessä ja osaltaan edistivät - Salpauksessa kuten useimmilla verkoston koulutuksenjärjestäjiä - meneillään olevaa oppimisympäristöjen tarkastelua ja määrittelyä. Salpauksen yleistä digimaailmaa lähdettiin hankkeen myötä tarkastelemaan alakohtaisesti ensin hanketiimin opettajan toimesta sote-alalla mutta myöhemmin myös muilla aloilla. Videot, kuvat, blogit (teema 2) teemassa Salpaus ei ollut ns. aktiivisessä mutta monimedialaisen sisällön tuotanto nousi ajankohtaisena hyvin keskeiseksi kaikessa opetuksessa, oppimispelissä, sekä hanketapahtumien markkinoinnissa ja dokumentoinnissa.</p>	<p>Sote-, talotekniikan, luonnonvara-alan ja datanomi-opiskelijoita oli vaihtelevasti mukana toteuttamassa työpajaa (2/2016) ja kolmea 2016 järjestettyä roadshow'ta: O piskelijat olivat keskeisissä rooleissa erityisesti työpajan suunnittelijoina ja ohjaajina, sekä tapahtumien esittelyvideoiden toteuttajina Anna Forsströmin ohjaamina, videoiden esiintyjinä, kuvaajina ja editoijina.</p> <p>Viestintä- ja markkinointimateriaalien suunnittelija ja tekijä oli Hanna Toijala.</p> <p>Hanketiimi osallistui aktiivisesti vertaiskehittämiseen osallistuen AC-/Skype-kokouksiin ja työpajoihin, sekä oli keskeisessä roolissa tapahtumien suunnittelijana ja toteuttajana. Hanketiimi raportoi tekemästään ja tuotteisti hyviä käytäntöjään Digihelmet-blogissa julkaistavaksi.</p> <p>Projektipäällikkö organisoi sekä Salpauksen hanketyöskentelyä ja hanketiimiä, sekä koordinoi hankeverkoston yhteistä työskentelyä, joka tapahtui pääosin verkossa alussa yhdessä valituilla työvälineillä. Hän dokumentoi hankkeessa tehtyä hankewikiin ja hankeblogeihin. Projektipäällikkö sopi esiintyjät ja organisoi yhteiset työpajat ja roadshow't yhdessä hankeverkoston projektinvetäjien sekä muiden aktiivisten hanketoimijoiden kanssa.</p>	
<p>4 Miten hankkeen toimintaa, tuloksia ja vaikutuksia on arvioitu?</p>	<p>5 Miten hankkeesta on tiedotettu hankkeen kouluissa, muille kouluille ja sidosryhmille? Johto, opettajat, opiskelijat, yhteistyöyritykset.</p>	<p>6 Miten hankkeessa on syntyviä tuloksia on tunnistettu, levitetty ja hyödynnetty?</p>	<p>7 Hankkeen toteuttamiseen osallistuneet muut yhteistyökumppanit? Luettele organisaatioiden ja yhteys henkilöiden nimet?</p>

<p>Aloilla hankkeessa tehty on viety suoraan käytäntöön hanketiimin jäsenten aktiivisen verkkomentorioroolin myötä. Mm. Seppo-pelien käyttö on pitkälti vakiinnuttanut asemaansa erityisesti hanketiimin mutta laajemmin myös muilla aloilla,</p> <p>Hankkeen tuloksista on saatu tähän mennessä hyvää, useimmiten vapaamuotoista suullista tai kirjallista, palautetta, kun tuloksia ja tuotoksia on esitelty julkisilla verkkosivuilla, intrassa, hankkeen järjestämissä kaikille avoimissa etänä seurattavissa tai tallennetuissa tapahtumissa tai muissa Salpauksen yhteisissä tapahtumissa.</p> <p>Hanketiimin jäsenet tekivät alussa lähtötilanteen arvioinnin Tiimiakatemian Oppimissopimus-pohjaan. Viimeisessä hanketiimin tapaamisessa käytiin arviointikeskustelu hankkeessa opitusta henkilökohtaisesta, oman alan ja Salpauksen näkökulmasta.</p>	<p>Kaikista työpajoista ja tapahtumista tiedotettiin ja niitä markkinoitiin avoimesti osallistuttavina sekä Salpauksen intrassa Salpauksen henkilöstölle ja sosiaalisessa mediassa aiheeseen liittyvissä Facebook-ryhmissä ja Twitterissä hanketiimin toimesta.</p> <p>Salpauksen yhteisissä tapahtumissa hanketta ja sen tuotoksia esiteltiin:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ PedaTori, Salpauksen ja muiden yhteistyöoppilaitosten hankkeiden esittelytilaisuus. ▪ Salpauksen syksyn aloitustilaisuus koko henkilöstölle, aiheena pelillisuus. ▪ Salpauksen digihankkeiden vetäjille järjestetty tapaaminen ja vertaisoppimisen tilaisuus <p>OPH:n seminaareissa/tapahtumissa esiteltiin hanketta tai pidettiin työpaja pelillisuus-aiheesta (Levi, Tampere).</p> <p>Oppimispeli-kilpailua mainostettiin sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter) ja OPH:n tilaisuudessa (Tampere, Levi).</p>	<p>Pelillisuus on otettu mukaan Salpauksen OPS:in yhteisen osan TVT-linjauksissa (s. 40), Salpauksen digimaailmassa sekä alakohtaisissa digimaisemissa, esim. sote.</p> <p>Pelillisyyttä on esitelty Salpauksessa sekä koti-että ulkomaisille aiheesta kiinnostuneille vieraille ja opilaitokseen benchmarking-käynnille tulleille..</p> <p>Hankkeessa tuotettua sisältöä hyödynnetään koko Salpaukselle toteutettavassa Salpaus digittää -valmennuksessa, aloitus 2/2017. Yhtenä keskeisenä työkaluna on hankkeessa kehitetty Salpauksen digimaailman pilkkominen alakohtaisiin digimaisemiin. Digimaisemien avulla opettajat ja esimiehet, sekä muut Salpauksen asiantuntijat ja eOppimismäärittelyyn osallistuvat voivat vertailla koulutusalojen lähtötilannetta.</p>	<p>Koko hankeverkosto</p> <p>Mauri Laakso, pelillisysasiantuntija</p> <p>Lentävä Liitutaulu Oy, Riku Alkio</p> <p>VizSoft Oy, Mikko Liukkonen,</p> <p>Salpauksen osuuskunta Taidottaja/Eloolimu</p> <p>Salpauksen NY-yritys Vanilla Ny</p>
--	--	---	--

Selvitys ajalta 6.8.2015 - 31.12.2016

Toiminta	kpl	osallistujia kpl	lisätietoja
koulutus- ja kehittämisohjelmat			
Digityöpaja	1	20	Digityöpaja 1: Tule haukkumaan somea 8.2.2016, bit.ly/haukkuesite
Benchmarkkaus, O365 opetuksessa	1	8	Hankeverkosto jakoi osaamista O365 opetuksesta, hanketoimijoiden lisäksi mukana asiantuntijoita mm. Salpauksen Tietohallinnosta (18.3.2016 AC)
tapahtumat			
DO roadshow 1 (pelillisuus)	1	10	Se ei pelaa, joka jää jalkoihin -roadshow 1, ti 22.3.2016 Lahti (Salpauksen toinen digipaja tämän yhteydessä) http://bit.ly/do1blogi (osa osallistujista lähi, osa etä)
DO roadshow 2 (verkko-oppiminen)	1	10	Mihin Moodle taipuu? -roadshow 2, 7.10.2016 Lahti http://bit.ly/do2blogi (osa osallistujista lähi, osa etä) hanketoimijoiden lisäksi mukana asiantuntijoita mm. Salpauksen Tietohallinnosta
DO roadshow 3 (digihelmet)	1	12	
Salpauksen syksyn aloitustilaisuus henkilöstölle	1	3	Haavi auki! Nappaa digihelmet käyttöösi -roadshow 3, 16.11.2016 Lahti http://bit.ly/do3blogi (osa osallistujista lähi, osa etä)
Salpauksen PedaTori	1	6	
Salpauksen digihankkeiden tapaamisessa	1	4	Pelillisuus-videon ja Seppo-pelin demoaminen aloitustilaisuudessa 8.8.2016 youtube.com/watch?v=2X4RC3pEMXQ
			Hankkeen esittelyä ja livestreamaus-kokeilu yhteisessä hanketapahtumassa 9.11.2016 https://www.facebook.com/salpaus/videos/1327680877255531/
			Hankkeen esittelyä Salpauksen digihankkeiden tapaamisessa
muuta toimintaa, mitä?			

Ohjausryhmä, projektipäälliköiden palaverit	3	5	AC, talousasiat, hankkeen tilannekatsaukset, joissain mukana taloussuunnittelija ja/tai hankekoordinaattori
Kehittämisteemaryhmien vetäjien suunnittelupalaverit	4	12	AC
Salpauksen suunnittelupalaverit	15	45	Hanketiimin palaverit verkossa ja/tai lähitapaamisina, opiskelijoiden suunnittelupalaverit, aloitus- ja päätös Salpauksen Asikkalan toimipisteessä
Asiantuntijatapaaminen, pelillisuus	1	3	Mauri Laakso, pelillisuus (9/2016)
Asiantuntijatapaaminen, verkkotyöskentely ja vertaisoppiminen	1	4	Pedapoint Oy, Anne Rongas (1/2016)
Tuotokset	kpl	lisätietoja	
toimintamalli			
Pelaa yli rajojen OPH:n Hyvät käytännöt -portaalissa	1		Julkaistu 2.11.2016 https://hyvatkaytannot.oph.fi/kaytanto/2269/?q=620e1a8bf30470dd5b91e871b2b1f0e4
Salpauksen digimaailma	1		http://salpro.salpaus.fi/salpaus/salpaus-digikuva-2016.png 2015-2016
Sote-alan digimaisema	1		Salpauksen digimaailman pohjalta soten alakohtainen tarkastelu
raportti (tätä OPH:n selvitystä ei lasketa)			
Seppo-pelisovelluksen käyttö Salpauksessa 2015-2016	1		Raportti wikisivulla https://wiki.lamk.fi/x/mxipAg
muut julkaisut, www-sivut, yms. mitä?			
Hankeblogi	1		Hankewiki https://wiki.lamk.fi/x/CwReAg , lyhytlinkki http://bit.ly/digiopit
Hankewiki	1		Hankeblogi http://dosalpaus.blogspot.fi sisältää mm. hanketapahtumien ohjelman ja tallenteet, sekä hankeverkoston opettajien kokemuksia ja raportteja
Hankkeet tuoteistusblogi	1		Hankkeen tuoteistusblogi http://digihelmet.blogspot.fi/ sisältää hankkeen parhaita käytäntöjä tekstinä, kuvina, kaavioina, videoina
muuta, mitä? esim. materiaalit, ohjeet ym. kaikki mitä projektityönä on tuotettu			
Salpauksen työpajan 1 (8.2.2016) esittelyvideot	2		Ensimmäisen työpajan mainosvideo 1 youtube.com/watch?v=u3o-af0uhyl , mainosvideo 2 youtube.com/watch?v=55D3Wl6iMt4 , työpajan tunnelmia youtube.com/watch?v=LeFGY8v77dg
DO pelillisuus roadshow 1 (22.3.2016) mainosvideo	1		DO roadshow 1 mainosvideo youtube.com/watch?v=a59sJajz_Hg
Pelillisuus Salpauksessa -video	1		youtube.com/watch?v=2X4RC3pEMXQ video
Pelaa yli rajojen -posterit	1		Posterit ja Pecha Kucha OPH:n seminaarissa Tampereella 16.-17.2015 http://www.slideshare.net/hannatoijala/do-seppopelit-posteri-oph-tampere-2016
Oppimispelikipailu	1		Avoim kilpailu ammatillisen oppilaitoksen opettajille ja opiskelijoille http://dosalpaus.blogspot.fi/p/oppimispelikipailu.html
Soten opiskelijan digimaisema -tarina			Yksi digihelmi sote-alan opiskelijan kuvitteellinen opiskelupolku, jossa käytössä ovat alan digityövälineet http://digihelmet.blogspot.fi/2017/01/soten-opiskelija-digimaisemassa.html