



Qualifying for the Ultimate Engaging Smart Training

Kurssiopas

2023



Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Hankkeen numero 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

Indeksi

A. Kontekstualisointi.....	2
B. Etäopiskelun periaatteet	2
Etäkoulutuksen ja lähiopetuksen tärkeimmät erot	2
Harjoittelijan motivointi	2
Vuorovaikutus	3
Eri roolit.....	4
Tuki ja viestintä	5
Tekniset resurssit	5
Osallistujien tehtävät tällä kurssilla.....	6
Harjoittelijan rooli	6
Kouluttajan rooli	6
E-tuutorin rooli	6
C. Kurssin järjestäminen ja seuranta.....	6
Koulutusmenetelmät	7
Eurooppalainen opetuksen suunnittelun asiantuntija - työmäärä ja kontaktitunnit.....	8
Kurssin pedagogisen rakenteen hahmottelu.....	9
Henkilökohtaiset istunnot	10
Osaamisyksiköt	10
Teoreettinen osa.....	10
Käytännön osa	11
Viestinnän kulku.....	12
Foorumi	12
AI Tutor bot	13
D. Ohjeet kurssin toteuttamiseksi.....	13
Digitaalisten koulutusmateriaalien järjestäminen verkko-oppimisalustalla.	13
Materiaalit, jotka on ladattava verkko-oppimisalustaan.	15

A. Kontekstualisointi

QUEST-hankkeen tavoitteena on auttaa kaikkia koulutuksen ammattilaisia kouluttamaan digitaalitekniikan tehokasta käyttöä opetus- ja koulutusprosessissa ja päteväittää heidät laadukkaaseen opetussuunnitteluun (Instructional Design, ID), mikä edistää digitaalisen koulutuksen toimintasuunnitelmaa 2021-2027.

QUEST-hankkeen erityistavoitteet ovat seuraavat:

- a) myötävaikuttaa opetussuunnittelijan ammatin taitojen yhdenmukaistamiseen Euroopan tasolla;
- b) helpottaa opetuksen suunnittelijoiden liikkuvuutta Euroopan tasolla;
- c) Lisätään valmiuksia kehittää houkuttelevaa verkko-opetusta Euroopan tasolla;
- d) Kelpuuttaa ammattilaisia, joilla on aiemmin hankittuja tietoja ja taitoja opetuksen suunnittelusta.

Tämän asiakirjan tarkoituksena on antaa yleisesitys eurooppalaisen opetusalan asiantuntijakurssin tavoitteista, koulutusmenetelmistä ja ohjeista, miten kurssi järjestetään verkko-oppimislustalla.

B. Etäopiskelun periaatteet

Etäkoulutuksen ja lähiopetuksen tärkeimmät erot

The European Instructional Designer Expert -kurssilla käytetään hybridimenetelmää (sekamuotoinen oppiminen), eli kurssilla on sekä synkronisia (kasvokkain tai verkossa) että asynkronisia koulutustilaisuuksia.

Harjoittelijan motivointi

Opiskelijoiden motivaation merkitys kurssille määriteltyjen oppimistulosten saavuttamisessa on aihe, jota on tutkittu laajasti kasvatustieteissä, ja sen merkitys on kiistaton. Kouluttajat ovat käyttäneet kasvokkain tapahtuvassa koulutuksessa strategioita koulutettavien sitoutumisen ja motivaation lisäämiseksi, esimerkiksi sisällyttämällä koulutettaviin käytännön demonstraatioita, jotka kiinnittävät heidän huomionsa. Verkkokoulutuksessa opettajien ja kouluttajien on innovoitava, jotta motivaatiotasoa voidaan nostaa tai ylläpitää. Voidaan käyttää erilaisia strategioita, kuten virtuaalisia käytännön demonstraatioita, kutsua

kiinnostavia henkilöitä jakamaan tietämystään aiheesta, jonka asiantuntijoita he ovat, antaa vuorovaikutteisia tehtäviä ja ryhmätöitä, pitää verkko-oppimisjaksot dynaamisina tai ottaa käyttöön kurssifoorumi, jossa koulutettavat voivat vaihtaa ajatuksia keskenään ja opettajien/kouluttajien kanssa.

Vuorovaikutus

Oppijan vuorovaikutus vertaistensa, opettajien ja kouluttajien sekä koulutusmateriaalin kanssa eroaa merkittävästi perinteisessä kasvokkain tapahtuvassa opetuksessa ja verkko-opiskelussa.

Perinteinen luokkahuone on aina synkroninen, mikä tarkoittaa, että koulutettavat ovat vuorovaikutuksessa kouluttajien, kollegoiden ja koulutusmateriaalin kanssa reaaliajassa. Perinteisessä luokkahuoneessa kouluttaja on tärkein tiedonvälittäjä. Verkko-oppimisessa istunnot voivat olla synkronisia tai asynkronisia, jolloin oppiminen voi tapahtua luokkahuoneen ulkopuolella ja koulutettavat voivat hallita omaa oppimiskokemustaan omaan tahtiinsa, itselleen sopivaan aikaan ja paikassa. Tässä yhteydessä oppijat rakentavat oman oppimiskokemuksensa (aina kouluttajan tuella).

Synkronisia istuntoja olisi käytettävä kysymyksiin vastaamiseen ja vuorovaikutuksen edistämiseen koulutettavien kanssa; on mahdollista käyttää interaktiivisia välineitä, jotka houkuttelevat koulutettavia osallistumaan, kuten tietokilpailuja, kyselyitä ja keskusteluja.

Keskustelufoorumien järjestäminen on tärkeää, koska se on tila, jossa kouluttajat ja koulutettavat voivat olla vuorovaikutuksessa keskenään.

Etäopetuksessa koulutusmateriaaleilla on tärkeä rooli oppimiskokemuksen kannalta, joten ne on kehitettävä huolellisesti, jotta voidaan varmistaa oppimisen tehokkuus ja laatu. Siksi on tärkeää varmistaa, että materiaalit ovat houkuttelevia, mikä tarkoittaa muun muassa sitä, että ne eivät ole vain selostavia. Materiaalien vuorovaikutteisuuteen liittyvät näkökohdat on otettava huomioon suunnittelu- ja kehittämisvaiheessa. Esimerkkejä siitä, miten vuorovaikutteisuus voidaan sisällyttää etäopetusmateriaaleihin: tietokilpailut ja testit, joissa on välitön palaute suorituksesta; simulaatiot ja pelit, tietokilpailut ja ajoittaiset haasteet, joilla kannustetaan koulutettavia osallistumaan ja testaamaan tietämystään leikkimielisellä tavalla, interaktiiviset videot, joissa koulutettavat voivat valita erilaisia polkuja tai lopputuloksia päätöstensä perusteella, interaktiiviset käsitekartat, joiden avulla koulutettavat voivat havainnollistaa käsitteiden välisiä

suhteita ja helpottaa sisällön ymmärtämistä, interaktiiviset näytöt ja animaatiot, joissa on linkkejä, joiden kautta voi oppia lisää, tekoälykeskustelut, yhteistoiminnalliset aktiviteetit, kuten ryhmätyöt, joilla kannustetaan ryhmätyöskentelyyn ja koulutettavien väliseen tiedonvaihtoon, simulaattorit ja virtuaalilaboratoriot, joiden avulla koulutettavat pystyvät suorittamaan kokeita ja tarkkailemaan tuloksia turvallisessa ympäristössä.

On myös tärkeää taata palaute- ja tukimekanismit etäopiskelualustan kautta, jonka olisi oltava käyttäjäystävällinen ja tarjottava riittävät resurssit vuorovaikutukseen ja harjoittelijoiden edistymisen seurantaan.

Vuorovaikutteisuus on avainasemassa, kun halutaan pitää koulutettavat sitoutuneina ja edistää monipuolisempaa ja mielekkäämpää oppimiskokemusta.

Eri roolit

Koulutettavan ja kouluttajan roolit vaihtelevat sen mukaan, onko kyseessä kasvokkain vai verkossa tapahtuva koulutus.

Verkkokoulutuksessa oppija on oppimiskokemuksen keskiössä, ja hänen on siirryttävä passiivisesta roolista aktiiviseen rooliin. Kouluttajilla on myös erilainen rooli, sillä asynkronisessa verkkokoulutuksessa he eivät ole tiedon välittäjiä vaan ne, jotka tukevat koulutettavia heidän oppimispolullaan. Asynkronisessa verkkokoulutuksessa oppijasta tulee siis opetus- ja oppimisprosessin keskipiste, ja hänen on oltava erittäin motivoitunut, organisoitunut ja vastuussa omasta oppimisestaan. Oppijalla on oltava tiettyjä teknisiä taitoja käyttäjän näkökulmasta.

Lähikouluttajan ja etäkouluttajan tehtävät ja vastuut voivat vaihdella huomattavasti johtuen erilaisista opetusmenetelmistä ja ympäristöstä, jossa he työskentelevät.

Henkilökohtainen kouluttaja on henkilökohtaisessa vuorovaikutuksessa luokkahuoneessa olevien koulutettavien kanssa ja pystyy tarkkailemaan heidän ilmeitään, kehonkieltään ja reaktioitaan reaaliajassa. Näin hän voi antaa välitöntä palautetta oppitunnin aikana, selventää epäilyksiä niiden ilmaantuessa ja mukauttaa lähestymistapaansa kulloinkin saadun palautteen mukaan.

Etäkouluttaja on vuorovaikutuksessa koulutettavien kanssa digitaalisten alustojen välityksellä, eikä hänellä ole henkilökohtaista kontaktia koulutettaviin. Palaute ei välttämättä ole välitöntä riippuen kouluttajan tavoitettavuudesta ja

käytetyistä viestintäkanavista, mikä voi vaatia enemmän suunnittelua.

Etäkouluttajien on mukautettava sisältöä verkkoympäristöön käyttämällä erilaisia digitaalisia resursseja. Kouluttajilta edellytetään taitoja, jotka liittyvät etäopetusalustojen ja teknisten resurssien käyttöön viestinnän ja sisällön saatavuuden helpottamiseksi.

Yhteenvetona voidaan todeta, että kasvokkain toimivien kouluttajien etuna on suora ja välitön kontakti koulutettaviin, ja he pystyvät helposti sopeutumaan ryhmään, kun taas etäkouluttajien on käytettävä teknisiä resursseja ja edistettävä koulutettavien itsenäisyyttä, vuorovaikutusta ja palautetta etänä. Molemmissa rooleissa on omat erityispiirteensä ja haasteensa, ja ne ovat yhtä tärkeitä oppimiskokemuksen edistämisessä.

Tuki ja viestintä

Luokkahuoneessa (kasvokkain tai synkronisesti verkossa) opettajat ja kouluttajat ovat luonnollisesti yhteydessä koulutettaviin, ja heillä on mahdollisuus vastata heidän mahdollisiin kysymyksiinsä ja jopa tunnistaa yksilöllisen lähestymistavan tarve. Asynkronisessa verkkoympäristössä näin ei ole, ja koulutettavia on usein vaikea tavoittaa koulutustilaisuuksien ulkopuolella. Siksi on tärkeää luoda erilaisia viestintäkanavia (kuten sähköposti, suorat viestit tai foorumit). Näin myös koulutettavat saavat nopeasti vastauksia kysymyksiinsä ja parantavat yleistä sitoutumistasoaan.

On myös tärkeää varmistaa, että etäopiskelualustan kautta on palaute- ja tukimekanismeja, ja tarjota luettelo yhteystiedoista (esimerkiksi kouluttajien, ohjaajien ja tukipalvelun sähköpostit).

Tekniset resurssit

Tämä on olennainen osa verkko-oppimiskokemusta. Jos oppimateriaalit ovat tärkeitä kasvokkain tapahtuvassa koulutuksessa, niillä on vielä tärkeämpi rooli verkkokoulutuksessa, sillä asynkronisessa mallissa koulutettavat jäävät yksin tutkimaan materiaalia itseopiskelussa. Siksi verkko-oppimateriaalien on oltava pedagogisesti hyvin jäsenneltyjä ja vaadittava oppijan kognitiivista aktivointia. On suositeltavaa laatia erityyppisiä materiaaleja, jotka kattavat eri oppimistyyliä (muun muassa videoita, harjoituksia, interaktiivisia moduuleja ja käsitekarttoja).

Materiaalin on oltava verkko-oppimisalustalla (LMS), joka mahdollistaa oppijan vuorovaikutuksen tallentamisen materiaalin kanssa, jotta sitä voidaan seurata ja valvoa.

Osallistujien tehtävät tällä kurssilla

Harjoittelijan rooli

Koulutettavan tehtävänä on suorittaa koulutusohjelma loppuun (osallistua koulutustilaisuuksiin verkossa ja kasvokkain tai synkronisesti, lähettää kouluttajan antamat harjoitukset ja suorittaa arvioinnit) ja osallistua foorumiin.

Kouluttajan rooli

Kouluttajalla on oltava perusteellinen tietämys kurssilla käsiteltävästä materiaalista ja hänen on sovellettava oikein määriteltyjä pedagogisia menetelmiä ja tekniikoita, jotta koulutettavat oppisivat ja hankkisivat uusia taitoja. Kouluttajan tehtävänä on suunnitella, valmistella ja toteuttaa (kolme) henkilökohtaista istuntoa, tukea koulutettavia vastaamalla heidän kysymyksiinsä (foorumi, sähköposti, suorat viestit jne.), toimittaa ja arvioida arviointivälineet ja tukea koulutettavia heidän oppimisessaan.

E-tuutorin rooli

On suositeltavaa, että sinulla on e-Tutor. Hän on avainasemassa luottamuksen ilmapiirin luomisessa, jotta koulutettavat voivat suorittaa oppimisensa menestyksekkäästi. Hänen tehtävänä on tukea luokkaa, motivoida koulutettavien ryhmää suorittamaan koulutustehtävät asetetuissa määräaajoissa ja luoda verkkoympäristö tiedon jakamista varten. E-tuutorin tehtävänä on tukea ja virtaviivaistaa koulutuskurssin foorumia, noudattaa koulutusaikataulua ja tukea kouluttajaa ja koulutettavia.

C. Kurssin järjestäminen ja seuranta

Koulutusmenetelmät

Jos haluat toteuttaa The European Instructional Design Expert -kurssin, sinun kannattaa aloittaa lukemalla "EID Curriculum" -asiakirja, joka on saatavilla hankkeen verkkosivustolla (<https://quest-project.com/results>).

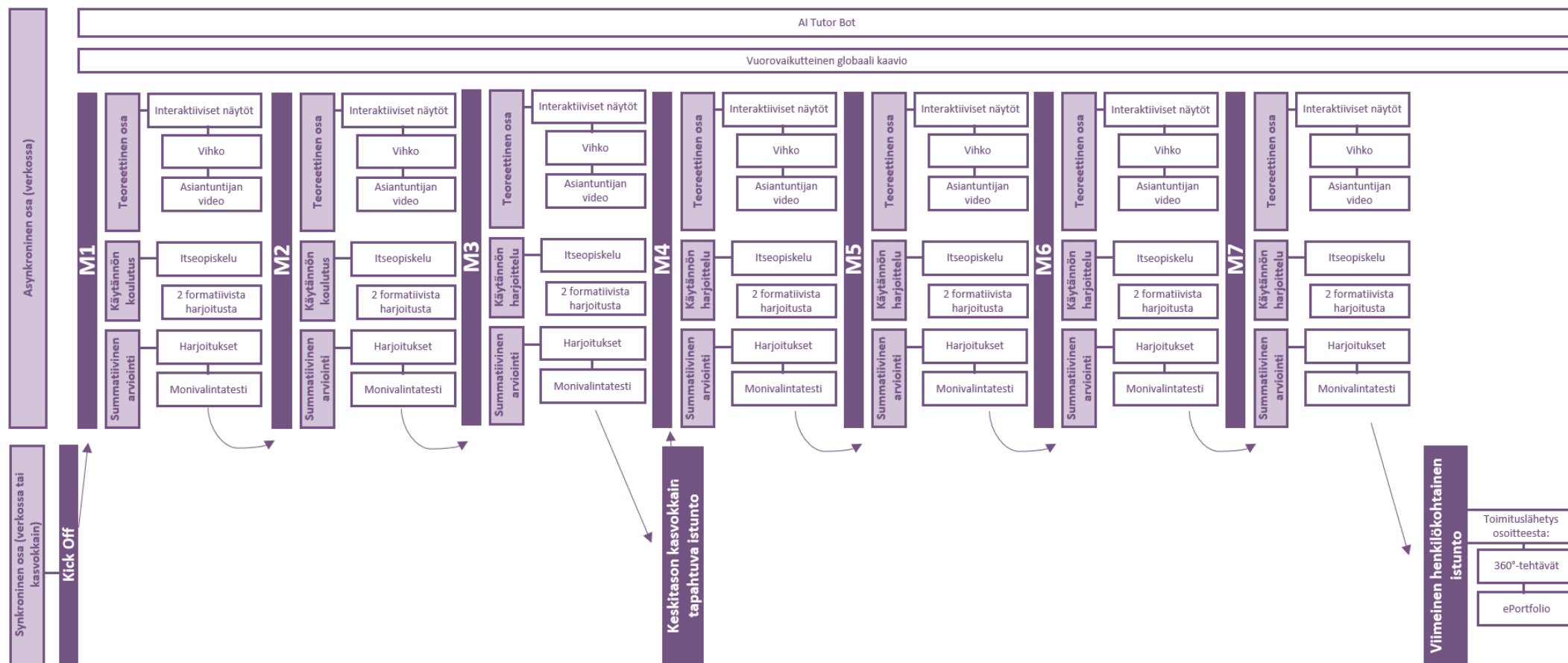
Koulutus perustuu yhdistettyyn oppimismenetelmään. Teoriakoulutus annetaan pääasiassa verkko-opiskeluna, ja siihen sisältyy kolme synkronista istuntoa (kasvokkain tai verkossa). Kurssin työmäärä on yhteensä 108 tuntia.

Kunkin koulutusorganisaation on analysoitava ehdotetut menetelmät ja kehitetyt koulutusmateriaalit ja päätettävä aikataulusta omien erityisolosuhteidensa mukaisesti.

Eurooppalainen opetuksen suunnittelun asiantuntija - työmäärä ja kontaktitunnit

	Responsiiviset näytöt				Asiantuntijan videot			Monivalintakysymykset				Muu pedagoginen toiminta				Projektitehtävät			Vuorovaikutteinen kaavio				Ladattava arkkio		
	Näyttöjen lukumäärä	min per näyttö	Työmäärä (tuntia)		min video	Työmäärä (tuntia)		kysymysten lukumäärä	min per kysymys	Työmäärä (tuntia)		Toiminnan määrä	Keskimääräinen tuntimäärä toimintaa kohti	Työmäärä (tuntia)		duração das atividades (em dias - 4h/dia)	Työmäärä (tuntia)		ponnahdus ikkunoiden määrä	min per ponnahdusikkuna	Työmäärä (tuntia)		sivumäärä	min per sivu	Työmäärä (tuntia)
M1	42	1.5	1.05	M1	1.5	0.03	M1	10	4.0	0.67	M1	2	4.0	8.00	P 1	5.0	20.00		30	1.0	0.50	M1	35	1.0	0.58
M2	48	1.5	1.20	M2	1.5	0.03	M2	10	4.0	0.67	M2	2	5.0	10.00	P 2	5.0	20.00		M2	35	1.0	0.58			
M3	39	1.5	0.98	M3	1.5	0.03	M3	10	4.0	0.67	M3	2	6.0	12.00	P 3	5.0	20.00		M3	29	1.0	0.48			
M4	39	1.5	0.98	M4	1.5	0.03	M4	10	4.0	0.67	M4	2	3.0	6.00	P 4	5.0	20.00		M4	17	1.0	0.28			
M5	31	1.5	0.78	M5	1.5	0.03	M5	10	4.0	0.67	M5	2	3.5	7.00					M5	17	1.0	0.28			
M6	38	1.5	0.95	M6	1.5	0.03	M6	10	4.0	0.67	M6	2	4.0	8.00					M6	12	1.0	0.20			
M7	45	1.5	1.13	M7	1.5	0.03	M7	10	4.0	0.67	M7	2	2.3	4.67					M7	30	1.0	0.50			
Yhteensä			7.1	Yhteensä		0.2	Yhteensä			4.7	Yhteensä			55.7					Yhteensä		20.0	Yhteensä		0.5	Yhteensä
	ChatBot				ePortfolio				Synkroniset istunnot			Foorumi				Yhteensä			Yhteensä			Yhteensä			
	min konsultointia moduulia kohden	Työmäärä (tuntia)			min per moduuli	Työmäärä (tuntia)			min per moduuli	Työmäärä (tuntia)		min per moduuli	Työmäärä (tuntia)												
M1	15.0	0.25	M1	15.0	0.25	Istunto 1	180.0	3.00		yleinen	60.0	1.00	Yhteensä			Yhteensä			Yhteensä						
M2	15.0	0.25	M2	15.0	0.25	Istunto 2	180.0	3.00		M1	30.0	0.50													
M3	15.0	0.25	M3	15.0	0.25	Istunto 3	180.0	3.00		M2	30.0	0.50													
M4	15.0	0.25	M4	15.0	0.25					M3	30.0	0.50													
M5	15.0	0.25	M5	15.0	0.25					M4	30.0	0.50													
M6	15.0	0.25	M6	15.0	0.25					M5	30.0	0.50													
M7	15.0	0.25	M7	15.0	0.25					M6	30.0	0.50													
Yhteensä		1.8	Yhteensä		1.8	Yhteensä		9.0	Yhteensä		4.5	Yhteensä			Yhteensä			Yhteensä							

Kurssin pedagogisen rakenteen hahmottelu



Henkilökohtaiset istunnot

Suunnitteilla on kolme synkronista istuntoa (kasvokkain tai verkossa):

1. Ensimmäinen istunto, kurssin alussa:
 - Kurssin alussa järjestetään ensimmäinen istunto, jossa koulutettavat tutustuvat verkko-oppimisalustaan ja yleiseen koulutusmenetelmään, oppimistuloksiin, arviointimenettelyihin ja yleiskatsaukseen osaamisyksiköistä;
2. Välijakso, osaamisyksikön 3 lopussa tai osaamisyksikön 4 alussa:
 - Koulutuksen puolivälissä järjestettävä istunto, jossa tuetaan koulutettavia ja seurataan heidän edistymistään...;
3. Viimeinen istunto osaamiskokonaisuuden 7 lopussa:
 - Loppuistunto, jossa tehdään kurssin kokonaisarviointi.

Osaamisyksiköt

Eurooppalaisen opetuksen suunnittelijan asiantuntijakurssi sisältää 7 osaamisyksikköä:

- CU1 - Opetussuunnittelun perusteet
- CU2 - Oppimismenetelmät
- CU3 - Suunnittelua koskevat näkökohdat
- CU4 - Opetussuunnittelun kehittäminen
- CU5 - Toteutus opetuksen suunnittelussa
- CU6 - Arviointi opetuksen suunnittelussa
- CU7 - Opetussuunnittelun projektinhallinta

Seuraavat opetusmateriaalit on kehitetty:

Teoreettinen osa

- Vuorovaikutteinen kokonaiskaavio kurssista - Tämän vuorovaikutteisen kaavion tulisi olla ensimmäinen materiaali, joka tulee nähtäväksi kurssin alussa. Se tarjoaa yleiskatsauksen kunkin osaamiskokonaisuuden sisällöstä; kunkin CU:n aiheisiin perustuva interaktiivinen asiakirja on tärkeä opas, jonka avulla koulutettavat saavat käsityksen kurssin aikana käsiteltyjen aiheiden välisestä yhteydestä.

- Vuorovaikutteiset näytöt, jotka on järjestetty osaamiskokonaisuuksittain - niissä esitellään teoreettinen sisältö ja ne ovat tärkeä opas koko kurssin aikana käsiteltävien aiheiden opettamiseen.
 - Kussakin CU:ssa on:
 - 1 interaktiivinen koulutusopas (vihkonen) ladattavissa - kunkin kurssin lopussa koulutettavat voivat ladata laajennetun version koulutuksen sisällöstä. Myös PDF-versio on ladattavissa.
 - 1 video, jossa asiantuntija puhuu tietystä aiheesta.

Käytännön osa

- Muodostava arviointi
 - Käytännön harjoitukset - harjoitukset, jotka koulutettavien on suoritettava koko kurssin ajan saadakseen jatkuvaa palautetta oppimisprosessin aikana, jotta oppimista voidaan tehostaa; nämä harjoitukset on koottava kunkin koulutettavan henkilökohtaiseen portfolioon, joka on annettava kouluttajalle koulutuksen päätyttyä.
 - Kullekin kurssille on erilaisia toimintaehdotuksia, jotka voidaan asettaa koulutettavien saataville eLearning-alustalla.
- Summatiivinen arviointi

Yhteenvetoarviointia varten on kolme resurssia:

 - Testit - jokaisen kurssin lopussa on monivalintakysymyksiä sisältävä testi. Oppijan on vastattava 10 kysymykseen, ja hänellä on 40 minuuttia ja 3 yritystä kunkin testin suorittamiseen. Kunkin testin läpäisyyn vaaditaan vähintään 60 %.
 - 360°-projektit / -tehtävät - käytettävissä on 4 360°-toimintaehdotusta. Nämä ovat aktiviteetteja, joissa koulutettava joutuu käyttämään eri opintokokonaisuuksissa hankkimiaan tietoja. Kunkin koulutettavan on valittava yksi näistä aktiviteeteista, jotka hän suorittaa kurssin aikana. Nämä aktiviteetit on luovutettava kouluttajalle kurssin lopussa.
 - Kouluttajille on laadittu ruudukko, johon on merkitty korjauskriteerit ja arvioitavat ulottuvuudet.
 - ePortfolio

- Sähköiset portfolioit ovat verkossa olevia arkistoja, joihin voi koota kurssin aikana suoritettut tehtävät. Kurssin päätyttyä koulutettavien on luovutettava portfolionsa kouluttajalle.

Kurssin suorittaminen edellyttää vähintään 60 prosentin arvosanaa.

Summatiivinen arviointi suoritetaan seuraavasti:

- Teoreettinen testiarviointi: 50%
- 360°-hankkeet / -tehtävät: 35%
- ePortfolio: 15%

Viestinnän kulku

Määrittele viestinnän kulku luomalla valmiiksi määritellyt sähköpostiviestit (kutsuviestit, viestisuunnitelma ja foorumilla tehtävät toiminnot) ja yhteystiedot, joita koulutettavat voivat käyttää kysymystensä esittämiseen (esimerkkejä: kouluttaja, ohjaaja ja neuvontapalvelu).

Foorumi

Osana tämän kurssin toteuttamista on suositeltavaa ottaa käyttöön verkkofoorumi, jotta koulutettavat voivat osallistua, olla yhteydessä kollegoihinsa ja kouluttajiinsa ja saada palautetta.

Foorumi olisi järjestettävä aihepiireittäin. Hyvä idea on luoda kansioita aihealueittain, jotta tiedot ovat järjestyksessä. Muuten foorumi voi olla sekava, ja siellä on paljon hajallaan olevia viestejä, jolloin sen hyödyllisyys viestinnän edistäjänä heikkenee. Siksi ehdotetaan, että kutakin osaamisyksikköä varten määritetään yksi aihe ja muita aiheita, joissa käsitellään muita aiheita, jotka eivät suoraan liity minkään osaamisyksikön aiheisiin.

Foorumin vastuuhenkilön (sähköisen opettajan tai kouluttajan) olisi seurattava päivittäin, jotta yhteisö pysyy elävänä ja hyödyllisenä, ja jaettava selkeät osallistumissäännöt. Ja jos koulutettaville asetetaan tehtäviä, on erittäin tärkeää antaa selkeät ohjeet ja asettaa määräajat niiden suorittamiselle.

Ehdotamme foorumin järjestämis- ja seurantamallia, johon sisältyy:

- Foorumin järjestäminen kahdeksaan pääteemaan: yksi kutakin yhteisöä kohti ja yksi yleinen teema;

- Säännöt: Määrittele osallistumissäännöt etukäteen (esim. vastaaminen kyseisessä aiheessa, kohteliaisuus ja kunnioitus jne.);
- Esittele itsesi yleisessä aiheessa ja pyydä oppijoita jakamaan esityksesi. Tee aloite ja lähetä kysymys tai ajatus, jotta oppijat voivat alkaa osallistua foorumiin;
- Seuraa keskustelua varmistaaksesi, että harjoittelijat vastaavat ja pysyvät aiheessa, mutta anna harjoittelijoille mahdollisuus jakaa taitojaan ja näkemyksiään toistensa kanssa. Pidä keskustelut elävinä. Kun sinusta tuntuu, että nykyinen idea on tutkittu perusteellisesti, lähetä uusi idea, jotta verkkokeskustelu saadaan jälleen käyntiin;
- Jos harjoittelijat työskentelevät ryhmissä, luo foorumivirrat, jotka näkyvät ryhmän jäsenille, jotta kaikilla harjoittelijoilla on mahdollisuus osallistua keskusteluun;
- Julkaise kiinnostavia ulkoisia linkkejä, jotka liittyvät aiheisiin (esim. YouTube-videoita);
- Pyydä harjoittelijoilta palautetta siitä, missä vaiheessa heidän oppimismatkansa on.

AI Tutor bot

Virtuaaliohjaaja on tekoälyrobotti, joka simuloi ihmisten välistä keskustelua tekstikomentojen avulla.

Botti tukee harjoittelijoita koko heidän oppimiskokemuksensa ajan ja auttaa erityisesti teoriasisältöön liittyvissä epäilyissä.

Tämä botti on saatavilla kussakin osaamisyksikössä ja myös hankkeen verkkosivustolla, kurssille omistetulla sivulla.

D. Ohjeet kurssin toteuttamiseksi

Digitaalisten koulutusmateriaalien järjestäminen verkko-oppimislustalla.

Digitaaliset materiaalit on ladattava verkko-oppimislustalle tätä kurssia varten määritellyn menetelmän mukaisesti (ks. tämän oppaan liitteenä oleva kurssikuvausasiakirja). Kerää, tiedot koulutettavista ja muut kurssin toteuttamiseksi tarvittavat tiedot. Lataa koulutusmateriaalit LMS-järjestelmään ja

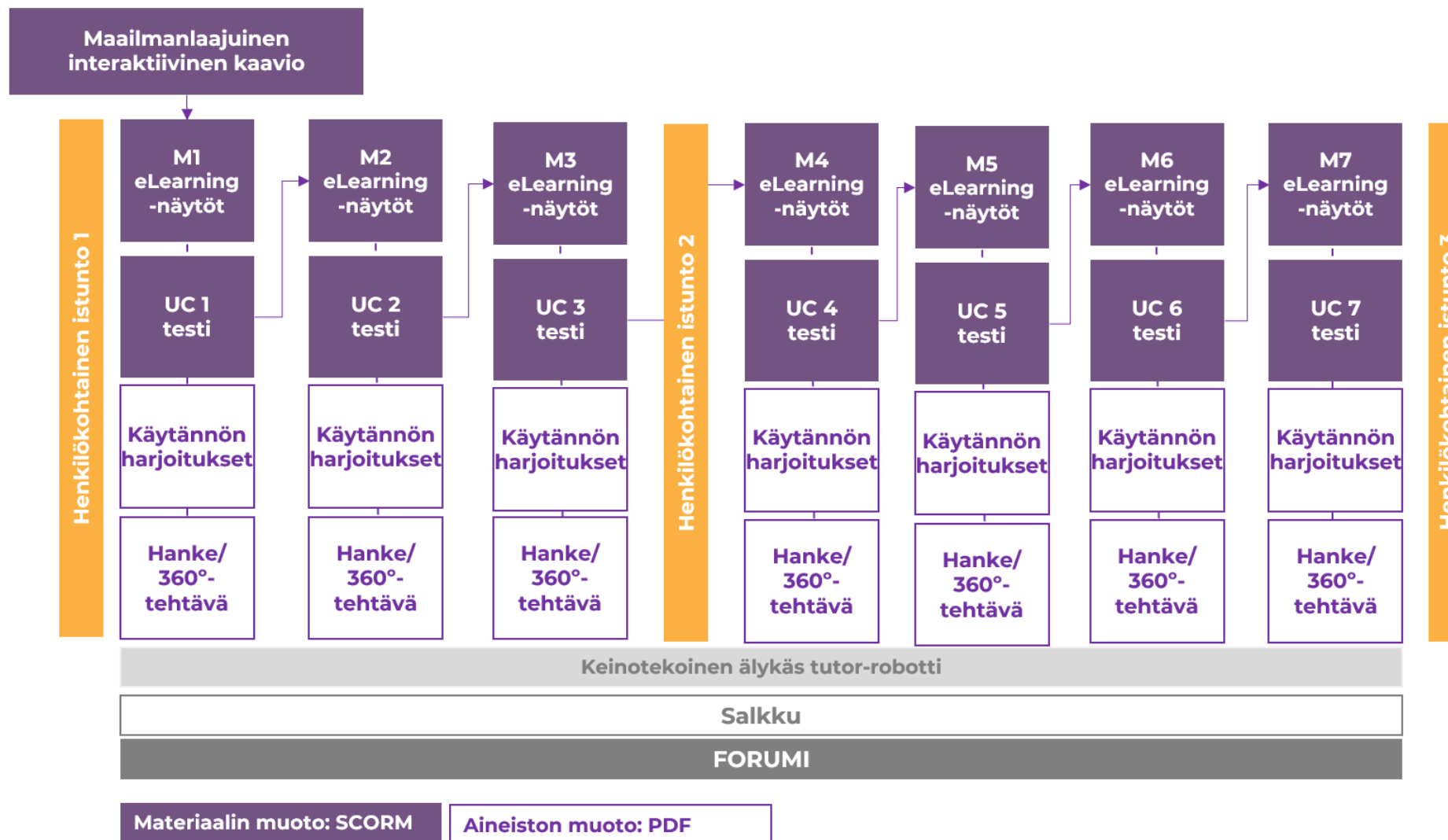
määrittele keskeiset toiminnot koulutuksen järjestämiseksi ja seuraamiseksi alustalla. QUEST-hankkeen verkkosivuilta löydät materiaalit ladattavaksi (<https://quest-project.com/course>).

Kun nämä materiaalit on ladattu, ne olisi järjestettävä etusijajärjestykseen (materiaalien rakenne, jossa ne ovat etusijajärjestyksessä keskenään, lukuun ottamatta tietokilpailujen loppua, joka ei saisi olla etusijajärjestyksessä muihin materiaaleihin nähden), jotta oppijat pääsevät käsiksi digitaaliseen sisältöön peräkkäin ennalta määritellyn etenemissuunnitelman mukaisesti. Toisin sanoen oppijan olisi ensin päästävä interaktiiviseen yleiskaavioon, ja vasta sen jälkeen alustan olisi "käynnistettävä" seuraava sisältö: Osaamisyksikkö 1; kun hän on tutustunut tähän yksikköön, hänen pitäisi tehdä monivalintatesti ja niin edelleen. Osaamiskokonaisuuteen 2 pääsyn ei pitäisi olla riippuvainen osaamiskokonaisuuden 1 tietokilpailun suorittamisesta, koska oppija voi käyttää loppuun kolme yritystä, jotka hänellä on aikaa suorittaa tietokilpailu, saamatta myönteistä arvosanaa, jolloin testi 1 ei merkitä alustalle merkinnällä "suoritettu" vaan merkinnällä "hylätty - meneillään", ja tällöin testi 1 ei merkitä alustalle merkinnällä "suoritettu" vaan merkinnällä "hylätty - meneillään".

Vuorovaikutteinen kaavio ja osaamisyksiköt (eLearning-näytöt) ovat SCORM-tiedostoja. Käytännön harjoitukset ja 360°-projektit/tehtävät ovat PDF-tiedostoja, jotka on asetettava saataville alustalla.

Kaikki materiaalit ovat saatavilla kolmella kielellä: Suomeksi, englanniksi ja portugalkiksi.

Materiaalit, jotka on ladattava verkko-oppimislustaan.



Quest

Qualifying for the Ultimate Engaging Smart Training

Konsortio



Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.

Hankkeen numero 2021-1-PT01-KA220-VET-000034670