



Kehitämme yhdessä tulevaisuuden ratkaisuja simulaatio-opetukseen virtuaaliympäristöissä!

Työpajatyöskentelyn tuotokset, 22.08.2024

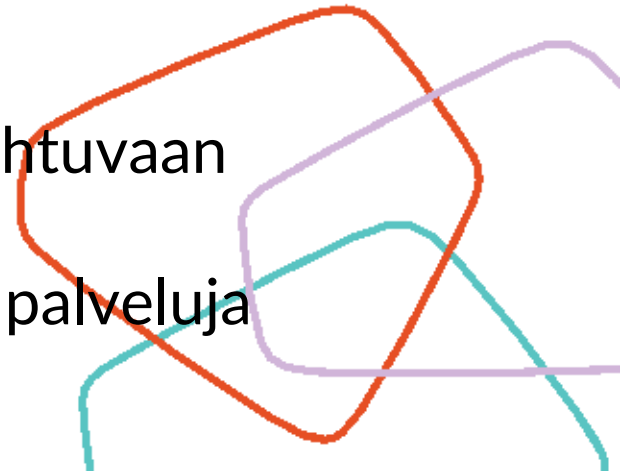


Mitä HEVi-haussa rahoitetaan?

Ekosysteemisopimuksen painopiste: Uudet oppimisympäristöt ja osaamisen digitaaliset ratkaisut



- Seudun korkeakouluja ja muita oppilaitoksia kehittämään uudenlaisia osaamisen digitaalisia ratkaisuja
- Kehittämishankkeet voivat käsitellä mm. seuraavia aiheita:
 - Varhaiskasvatukseen, kouluihin ja muihin oppimis-ympäristöihin liittyvien kehitys- ja kokeilumahdollisuuksien fasilitointi- ja toimintamallien kehittäminen
 - Uudenlaisten oppimisympäristökonseptien kehittäminen ja pilotointi oppilaitosinvestointien yhteydessä
 - Korkeakoulujen ja tutkimuslaitosten tutkimustyön vahvempi integroiminen kouluissa ja muissa oppimisympäristöissä tapahtuvaan kehitys- ja kokeilutoimintaan
- Kehittämistoimintaan kytketään yritysten liiketoimintaa tukevia palveluja



Simulaatio-opetus virtuaalisessa ympäristössä



Työpajatyöskentelyn tuotokset on jaettu viiteen kategoriaan:

1. Tietoisuuden lisääminen ja koulutus
2. Toiminnan vakiinnuttaminen ja laajentaminen
3. Teknologian käyttöönotto ja digitaalinen saavutettavuus
4. Simulaatiot ja pedagogiikka
5. Yhteistyö, kehittäminen, skaalaus



1. Tietoisuuden lisääminen ja koulutus



Tietoisuuden lisääminen

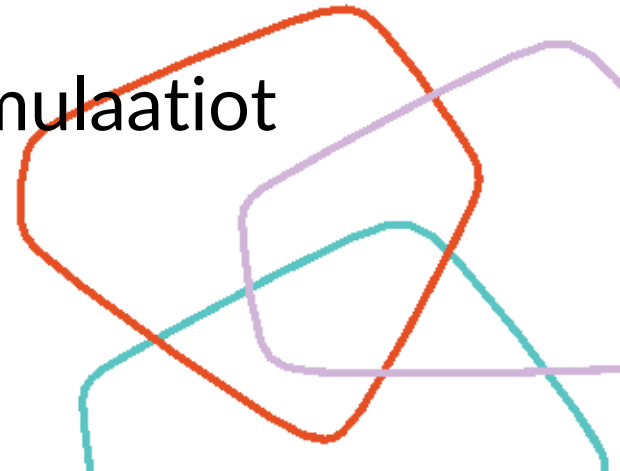
Opiskelijat sisällön tuottajiksi

Opettajien koulutus (arkeen integroiminen)

Henkilöstökoulutus

Opettajien osaaminen

Miten saadaan opettajat rohkeasti ottamaan käyttöön simulaatiot opetukseen



2. Toiminnan vakiinnuttaminen ja laajentaminen



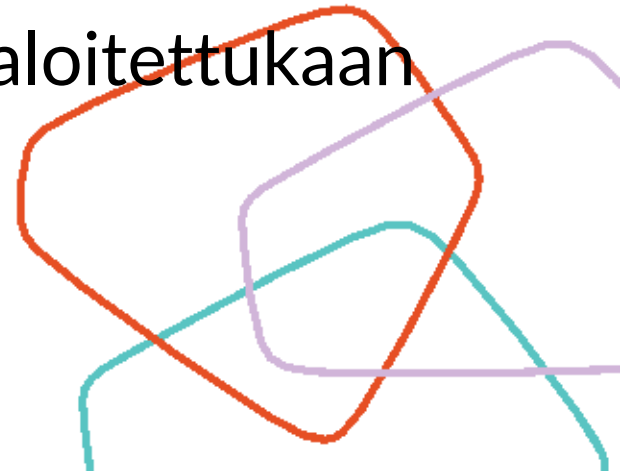
Toiminnan vakiinnuttaminen rakenteisiin

Kokeilukulttuuri mahdollistaminen

Yhteinen alusta

Laajentaminen eri koulutusaloille

Nyt ollaan jossain kohdin pitkällä ja toisaalla ei olla juuri aloitettukaan



3. Teknologian käyttöönotto ja digitaalinen saavutettavuus



VR-lasit ja muu tekniikka saataville esimerkiksi kirjastoihin

Käyttöönotto ja käytettävyys

Access to chip headsets and glasses in schools (underbudgeted), resources

Digitaalinen saavutettavuus ja VR-lasejen tietosuoja haasteet

Latteiden puute ja toimivuus (liikuteltavuus)

VR-lasit versus silmälasit

Tietosuoja

Validointi

Lisenssit



4. Simulaatiot ja pedagogiikka



Relevantit sisällöt: simulaatioiden käytössä on tärkeä keskittyä sisältöihin, jotka tukevat opetussuunitelman tavoitteita ja ovat opiskelijoille merkityksellisiä

Simulaatio opetusmateriaalin muokkaaminen open omiin tarpeisiin

Simulaatio pedagogiikan integroiminen opetukseen

Eri oppineisiin pedagogisesti perusteltua materiaalia

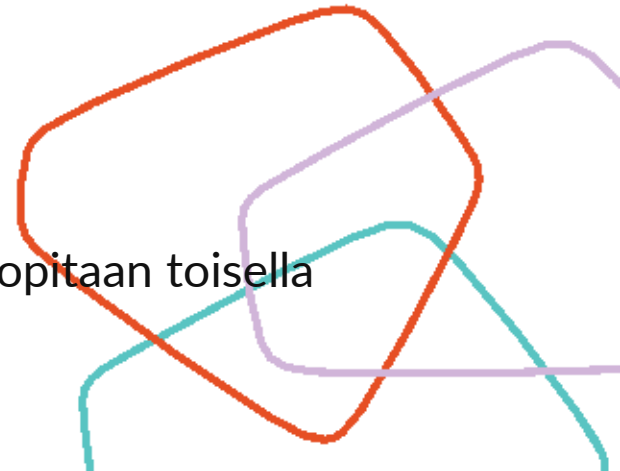
Omien ympäristöjen luonti (taide ja taitoaineet)

Tutustuminen eri kulttuureihin, tiloihin, elinympäristöihin (KV-kasvatus)

Kotouttamisen tuki (this is Finland)

Simuloidaan keskusteluita eri kielillä (kuin natiivi puhetta)

Erilaisten simulaatioiden hyödyntäminen oppimisvaikeuksissa kirjan lukemisen sijaan asia opitaan toisella tavalla



5. Yhteistyö, kehittäminen, skaalaus



Yhteistyö koulutusorganisaatioiden kanssa: tärkeä edistää yhteistyötä ja tutkimusyhteistyötä sekä luoda tiedon keskittymiä, jossa jaetaan tietoa eri toimijoiden välillä

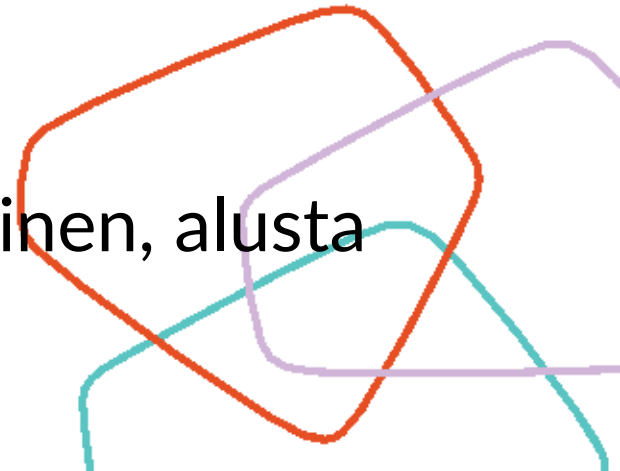
Vaikuttavuus -> TKI-yhteistyö (simulaatioita tulee käyttää silloin kun niistä on selkeä hyötyä verrattuna perinteisiin opetusmenetelmiin

Kokemusten jakaminen -> ideoiden synnyttäminen

Skaalaus oppilaitosten sisällä, oppilaitosten välillä

Valtakunnallinen "simulaatiopankki" -> Yhteinen kehittäminen, alusta

Oppimishyöty



Kiitos!

