

**Avoin Luova Yhteisö (ALY)
– kokemuksia opetuksen kehittämisestä**

Open Creative Community (OCC) – experiences of developing teaching

**Outi Vahtila, Annika Michelson, Pasi Silander,
Rauno Laine ja Eero Jaakkola**

Avoim Luova Yhteisö (ALY) – kokemuksia opetuksen kehittämisestä



Outi Vahtila, Annika Michelson, Pasi Silander, Rauno Laine ja Eero Jaakkola

Avoin Luova Yhteisö (ALY) – kokemuksia opetuksen kehittämisestä

Outi Vahtila, Annika Michelson, Pasi Silander, Rauno Laine ja Eero Jaakkola

painettu

ISBN 978-951-784-697-4

ISSN 1795-4231

HAMKin julkaisuja 17/2014

e-julkaisu

ISBN 978-951-784-698-1 (PDF)

ISSN 1795-424X

HAMKin e-julkaisuja 37/2014

© Hämeen ammattikorkeakoulu ja kirjoittajat

JULKAISIJA

Hämeen ammattikorkeakoulu

PL 230

13101 HÄMEENLINNA

puh. (03) 6461

julkaisut@hamk.fi

www.hamk.fi/julkaisut

Ulkoasu ja taitto: HAMK Julkaisut

Painopaikka: Tammerprint Oy, Tampere

Hämeenlinna, joulukuu 2014

Sisällys

1 Johdanto	5
2 Luova paja -toimintamalli	7
2.1 Ytimessä on vastuun antaminen opiskelijalle	9
2.2 Opettaja luo oppimisen paikkoja ja ohjaa oikeiden kysymysten ääreen.....	10
2.3 Työelämä panostaa ja sitoutuu yhteistyöhön	11
2.4 Reaali- ja virtuaalielämän yhdistäminen	11
3 Luovat mallit muutoksen tienä	13
3.1 Luova oppimismalli	14
3.2 Luova kehittämismalli.....	17
3.3 Luova tutkimusmalli	19
3.4 Käsitteellinen 3D-ajattelumalli.....	21
4 Luovan pajan soveltaminen	26
4.1 Case: Moduulisivusto ja -pohja.....	27
4.1.1 Moduulisivusto.....	27
4.1.2 Moduulipohja.....	30
4.2 Case: Tiimi- ja projektioppiminen	33
4.3 Case: 3D-puimurisovellus	35
4.4 Case: Avoimet ovet.....	37
4.5 Case: Elämystapahtuma	39
4.6 Case: Hevoshaan kunnostus	52
4.7 Case: Lampaanvillan mahdollisuudet	55
4.8 Case: Maakivien poistaminen pellolta.....	58
4.9 Case: Maatilavierailu	60
4.10 Case: Koekenttä	61

5 Suosituksia ja johtopäätöksiä.....	64
6 Rekommendationer och slutsatser	66
7 Recommendations and conclusions.....	68
LIITE I	70
LIITE II	71
LIITE III	74

1 Johdanto

Tämä opas on tuotettu ESR-osarahoitteisessa Avoin Luova Yhteisö (ALY)-hankkeessa, joka kuuluu Avoimissa ympäristöissä aktiiviseksi kansalaiseksi -kehittämishjelmaan. Hankkeen toteuttajana oli Hämeen ammattikorkeakoulun Biotalous- ja tutkimuskeskus (HAMK Biotalous). Hanke toteutettiin vuosina 2013 – 2014.

Hankkeessa selvitettiin, miten oppimistahtumassa läsnä olevat osapuolet, opiskelijat, opettajat ja työelämä, hyötyvät alueellisesta yhteistyöstä. Miten reaali- ja virtuaalimaailma, autenttiset oppimisympäristöt ja -tahtumat voidaan yhdistää toisiinsa mielekkäällä tavalla? Miten tietoteknologiaa voidaan hyödyntää avoimen materiaalin ja työskentelyprosessien ohjaajina? Mikä merkitys oppimisessa on käytännön tehtävillä? Millaisia työskentelypohjia ja -malleja tarvitaan sekä millaisia lainalaisuuksia on nähtävissä?

Jo aiemmin oli tunnistettu, että reaalin ja virtuaalinen maailma on integroitunut kaikkeen toimintaamme, mutta sen jäsentäminen koettiin osin ahdistavana ja käytön osaaminen puutteellisenä. On selvää, että tietoverkot, sosiaalinen media ja mobiilius asettavat koulumaailmaan paljon haasteita, mutta samalla antavat monia mahdollisuuksia niin elinikäiseen oppimiseen, verkostoitumiseen kuin liikkuvan työn tekemiseen.

Hankkeessa rakennettiin Luovan pajan toimintamalli, jonka avulla reaalielämän toiminnot voidaan mielekkäällä ja tyytyväisyyttä lisäävällä tavalla integroida osaksi virtuaalimaailmaa ja päinvastoin. Mallien rakentamisessa lähtökohtana oli helppo saavutettavuus, avoimuus ja yhteisöllisyys yhdistettynä luoviin oppimisen malleihin.

Mallien rakentaminen oli jatkumoa HAMK Biotalous-kehittämistyöhön, jossa oli luotu yhteisöllistä toimintaa sosiaalista mediaa ja mobiileja hyödyntäen. Hankkeen tavoitteena oli myös yhteistyön rakentaminen Viroon kv-yhteyksien luomiseksi. Kysymyksiin haettiin vastauksia pienten case-tapausten avulla.

Hankkeen kohderyhmänä olivat luonnonvara-alan toisen- ja korkeasteen opiskelijat, opettajat sekä paikalliset maaseutuyritykset työssäoppi-

mispaikkoina. Varsinaisten kohderyhmien lisäksi välillisinä kohderyhminä olivat HAMK:n muiden alojen opettajat ja opetuksen kehittäjät sekä kehittämisverkostot. Muita hyödynsääjiä olivat hankkeen tapahtumiin osallistuneet henkilöt.

Avoin Luova Yhteisö -hanke integroitui HAMK:n opetussuunnitelman uudistustyöhön, joka oli käynnistynyt vuonna 2012. Uudistuksen tavoitteena oli muuttaa opetussuunnitelmat osaamisperustaiseksi ja luoda entisten pienten 3–5 opintopisteen suuruisten opintojaksojen tilalle suurempia 15 opintopisteen kokonaisuuksia (moduulit) sekä muuttaa opetusmenetelmät vastaamaan työelämän toimintatapoja.

Tämä kirja kokoaa HAMK Biotalouden opetuksen kehittämistyön ja kirjoittajien aikaisemmin toteuttamien hankkeiden aikana syntyneitä kokemuksia ja käsityksiä yhteen. Outi Vahtilan toimiminen tässä hankkeessa useassa eri roolissa (projektipäällikkö, ohjaaja ja yrittäjä) oli hyvä ratkaisu. Tarjoamalla oma maatilansa case-alustaksi, oli mahdollista nähdä asiat yrittäjän silmin. Luovat toimintamallit on rakennettu Avoin Luova Yhteisö -hankkeen case-toiminnan avulla.

2 Luova paja -toimintamalli

Biotalouden Luova paja perustettiin vuonna 2010. Silloin syntyi ajatus yksilöllisen, työelämälähtöisen oppimisen toimintamallin rakentamisesta. Toiminta lähti hyvin käyntiin kahden innokkaan opiskelijan toiminnan innoittamana. Silloin kuvattiin Luovan pajan toimintamalli seuraavasti:

“Luova paja kokoaa yhteen innostuneet, ennakkoluulottomat korkeilijät, jotka haluavat oppia uutta yhdessä. Tämä virtuaalinen yhteisö ideoi, auttaa ja kehittää parhaita ideoita eteenpäin. Tavoitteena on vastata ajan haasteeseen hyödyntäen uutta teknologiaa. Luova paja tarjoaa oppimisen mahdollisuuksia käytännön projektien kautta.”

Toimintamalliin liittyvä oppimisprosessi kuvattiin tuolloin seuraavalla tavalla:

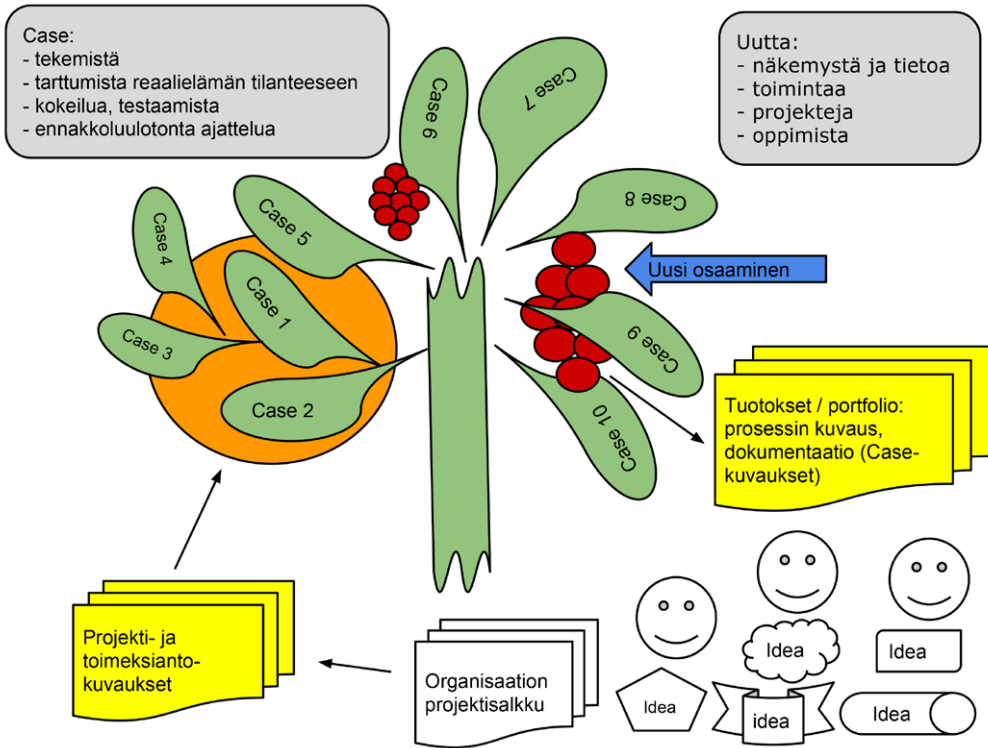
“Luovassa pajassa opiskelija etenee seuraavalla tavalla:

- 1. Havaitaan tekeminen ja aloitetaan tekemään*
- 2. Tehdään*
- 3. Todetaan mitä tehtiin*
- 4. Tunnistetaan mitä OPITTIIN*
- 5. Selvitetään mihin oppimisen "osuu" opetussuunnitelmassa, opintojaksoissa*
- 6. Tutkiskellaan ja hahmotetaan mitä kyseisestä ilmiöstä pitää vielä oppia*
- 7. Syvennetään oppimista ja kuvataan oppiminen*
- 8. Arvioidaan oppimisen ja tekemisen määrä sekä saavutettu taso*
- 9. Kirjataan kehittämissuhteet ja opintopisteet.*

Luova paja tarjoaa joustoa ja henkilökohtaistamista. Luovan paja auttaa opetushenkilöstöä ideoimaan uusia toimintatapoja ja ratkomaan ongelmia. Luova paja tarjoaa kehittämisen polkuja jokaiselle.”

ALY-hankkeessa Luova paja -toimintamallin edelleen kehittämisen lähtökohdaksi otettiin ilmiöpohjainen oppiminen, osaamisperustaisuus ja yhteistyö työelämän kanssa. Luovan pajan ajattelun pohjalla on kokonaisvaltainen tekemisen kautta oppiminen. Sen uskotaan auttavan opiskelijoita tunnistamaan oma osaamisensa ja vahvistavan opiskelijoiden kykyä oman osaamisen kehittämisessä. Luovassa pajassa yhdistetään reaali- ja virtuaalielämä mielekkääksi kokonaisuudeksi. Tietoverkkojen tarjoamia mahdollisuuksia hyödynnetään tiedon välityksessä, tiedon taltioinnissa ja jalostamisessa sekä uuden tiedon tuottamisessa. Tiedon tuottamisen lähtökohtana on runsas ja monimediainen, yhteisöllinen dokumentointi. Tiedon taltioinnille ja tuottamiselle luodaan yhteisiä paikkoja, joiden avulla yhteinen tietämys syntyy. Jäsentämällä tiedon tuottaminen ja taltiointi osaksi reaalielämän prosesseja syntyy helposti yhteinen näkemys toiminnasta. Verkko toimii vain alustana luoden raameja ja kasvoja toimintaan.

Kokemuksemme mukaan edellä kuvattu tarkoittaa suurta toimintakulttuurin muutosta oppilaitoksessa. Koulun ja opettajien tulee ottaa uusi rooli ja asenne toiminnassa. Ajattelun perustaksi tulee mielestämme asettaa osaamisen jatkuva kasvu. Oppimista ei pidä kahlita tiukkoihin raameihin. Käyttämällä luovuutta, antamalla tilaa tekemiselle ja erilaisuudelle, voi yksittäisistä osaamisista kehittyä laajempaa osaamista. Tätä on kuvattu alla olevassa, projektin puolivälissä syntyneessä kuvassa.



KUVA 1. Oppimisen matkan päämääränä on aina osaaminen. Projektit ovat oleellinen oppimisen työkalu.

Luovan pajan toimintamallista on tehty 3D-käsitteellinen ajatusmalli. Malli on kolmiulotteinen oppimisen kolmio, jossa voidaan käsitellä osaamisen eri tasoja sekä oppimista opiskelijan, opettajan ja työelämän näkökulmasta. Mallista on lisää luvussa 3.4.

2.1 Yiimessä on vastuun antaminen opiskelijalle

Luovan pajan ideologiassa opiskelijat osallistuvat itse oppimisen suunnitteluun. Opiskelija voi rakentaa yksilölliset oppimisen polut sekä kehittää oman ammatillisen profiilin. Luovan pajan mallissa oppiminen voidaan hankkia missä ja milloin vain ja osaaminen voidaan saavuttaa monella eri tavalla. Se voi tapahtua etukäteen suunnitelluilla oppimisprosesseilla ja niihin kytkeytyillä oppimistehtävillä tai käytännön projektien kautta. Keskiössä on tekemällä oppiminen, jossa ongelmanratkaisut ovat luonnollisena osana toimintaa.

Jotta oman oppimisen suunnittelu onnistuu, on oppimisen tavoitteet kuvattava osaamisena ja osaamisen tasot on avattava. Osaamistavoite tulee kin kirjoittaa siinä muodossa, että se ei ota kantaa osaamisen tasoon vaan osaamisen tasot kirjoitetaan näkyville arviointikriteereihin. Kuvaaminen tulee tehdä mahdollisimman selkeästi ja yksinkertaisesti niin, että jokainen, alaa tuntematonkin, pystyy ymmärtämään, mitä pitää osata. Luovan pajan mallissa opiskelija voi itse määritellä tavoiteosaamisen tasonsa.

2.2 Opettaja luo oppimisen paikkoja ja ohjaa oikeiden kysymysten ääreen

Luovan pajan malli haastaa oppilaitokset vahvistamaan alueellista yhteistyöverkostoa sekä rakentamaan lukuisia pieniä projekteja tai toimeksiantoja sekä uudistamaan oppimiskäsityksiä. Ongelmana näyttää olevan se, että ei uskalleta luottaa, että reaalielämän ilmiöitä tarkasteltaessa ja käytännön ongelmia ratkottaessa opitaan niin teoriaa kuin käytäntöä.

Koulun organisaationa pitäisi pystyä tarjoamaan runsaasti oppimisen paikkoja ja ohjata opettajia muuttamaan toimintaansa perinteisestä opettajaroolista ohjaajan tai ehkä pikemminkin kyselijän ja arvioijan rooliin. Opettajan tehtävä on siis osata esittää oikeita kysymyksiä sekä tiedustella ja luoda mahdollisuuksia ja oppimista tukevaa ilmapiiriä. Ohjaukseen kuuluu työskentelyn etenemisen varmistaminen, myös tiettyyn aiheeseen liittyvät luennot ja tietoiskut, vaikka opiskelu perustuukin pitkälti tiimioppimiseen ja itsenäiseen tiedonhankintaan. Heittäytyminen epämukavuusalueelle ja ennalta määrittelemättömälle alueelle on opetukselle edelleen suuri haaste.

Opettajan tulee varmistaa, että opiskelijalla on hyvät oppimisen paikat ja työkalut. Opettajalle tärkeitä työkaluja ovat verkostot, työelämää kehittävät projektit sekä avoimet ja yhteisölliset ympäristöt. Parhaimmillaan koko koulun henkilöstö yhdessä alueen yritysten kanssa muodostavat rikkastavan yhteisön, joka tarjoaa opiskelijoille hyvän toiminnallisen oppimisympäristön projektien toteuttamiselle.

Tuloksekkaan toiminnan lähtökohtana on avoimuus sekä tiimi- ja projektityöskentely. Työelämäyhteistyössä tehtävien käytännön koulutustapah- tumien toteuttamiseen tarvitaan alan substanssin ohella strategisen suunnittelun, pedagogiikan, digitaalisuuden sekä käytännön työn osaamista. Työelämän kehittämisen ja opetuksen ympäristöjen tulee olla täysin avoimia kaikille toimijoille. Opettajien tulee ohjata opiskelijoita yhteisöllisten verkkotyökalujen monipuoliseen käyttöön. Digitaalisista tuotoksista kertyy vähitellen opiskelijan osaamisen kokoava portfolio.

Hankkeen kaikissa case-tapauksissa tuli ilmi, että käytännön yhteistyössä tarvitaan koulun puolelta useampia henkilöitä. Yhden opettajan voimavarat ovat riittämättömät isomman kuin muutaman opiskelijan ryhmän oh-

jaamiseen. Käytännön oppimistilanteissa tarvitaan usein käytännön osajia ja muita toimintaan liittyviä opetuksen tukihenkilöstöä. Näihin tehtäviin sopivat hyvin esimerkiksi opiskelija-assistentit tai vanhempien vuosikurssien opiskelijat.

2.3 Työelämä panostaa ja sitoutuu yhteistyöhön

Yhteistyön edellytyksenä on yhteistyöhön panostaminen ja sitoutuminen. Käytännön yhteistyön rakentaminen tarkoittaa yrityksen ovien avaamista ja vastaanottavaa asennetta uusille mahdollisuuksille ja uudelle tiedolle. Yhteistyön rakentamisessa tarvitaan yhteisiä tilaisuuksia, ideointipaikkoja ja tutustumiskäyntejä puolin ja toisin. Monelle yritykselle tämä saattaa olla iso kynnyks. Se, että opiskelijat tulevat yrityksen tiloihin hankkimaan tietoja ja tekemään projekteja, edellyttää ennakkoluulotonta asennetta, työaikaa sekä yhteiseen projektiin sitoutumista.

Ennen varsinaisen toiminnan aloittamista on yhteistyö suunniteltava. Ensimmäisessä vaiheessa ohjaaja tapaa yrityksen edustajan. Tapaamisessa määritellään aihepiirit, joiden ympärille projekteja voidaan rakentaa. Keskustelussa voidaan käydä asioita läpi esimerkiksi siitä lähtökohdasta, mitä tietoa yrittäjä tarvitsee toimintansa tueksi tai millaisia tekemättömiä töitä tai ongelmia yritystoiminnassa tällä hetkellä tai tulevaisuudessa on nähtävissä. Tämä asettaa projektin osaamis- ja kehittämistavoitteet.

Käytännön projekteissa nousee esille lukuisia kysymyksiä käytännön asioihin liittyen. Näitä ovat muun muassa opiskelijoiden kulkemiseen, ruokailuun, wc-tiloihin, työvaatteisiin ja työvälineisiin liittyvät asiat. Myös työturvallisuuteen, yrityksessä liikkumiseen, valokuvaamiseen ja videointiin liittyvistä asioista tulee erikseen sopia. Sangen usein toiminnassa tarvitaan erilaisia tarvikkeita ja materiaaleja. Kaikista näistä syntyy kustannuksia, jotka voivat aiheuttaa ongelmia tai yllätyksiä projektien etenemisen myötä.

Projekteihin liittyy myös laatuodotuksia. Kun kyse on opiskelijatöistä, saavutettavaa laatua ei voida etukäteen taata. Yrittäjä saattaa pettyä, jos odotukset ovat liian suuret. Laatu kulkee käsi kädessä myös sen kanssa kuinka paljon yrittäjä itse pystyy antamaan aikaa projektille. Toiminnan sujuvuus paranee huomattavasti, kun tehtävän yhteistyön määrä kasvaa. Alkuvaiheessa on paljon asioita, joita pitää hahmottaa sekä opettajan että yrittäjän kesken. Onnistuneessa yhteisprojektissa kaikki osapuolet oppivat.

2.4 Reaali- ja virtuaalielämän yhdistäminen

Reaalielämän toimintoja varten tulee verkkoon rakentaa virtuaalinen alusta, kehikko. Parhaimmillaan verkkoon syntyvät virtuaaliset prosessit edistävät reaalielämän toimintojen jäsentämistä. Reaali- ja virtuaalima-

ilmojen yhdistäminen on eri toimintojen mallintamista ja simuloimista niin, että toiminnot sulautuvat arkeen huomaamatta. Verkko- ja reaalielämä toimivat yhdessä kehittämisen moottoreina. Sosiaalisen median palvelut tarjoavat hyvät välineet yhteistuottamiselle ja mobiilit laitteet mahdollistavat tiedon taltioinnin missä ja milloin vain.

Toiminnan suunnittelussa on tärkeää hahmottaa asioita tekemisen kautta. On kuvattava, mitä milloinkin tehdään ja kenen kanssa sekä minne ja miten asiat kirjataan. Miten asiat kuvataan siten, että kuka tahansa saa helposti käsityksen kokonaisuudesta ja prosessista? Miten toiminta dokumentoidaan ja miten sitä voidaan arvioida?

Näyttää siltä, että onnistunut reaali- ja virtuaalielämän yhdistäminen edellyttää asiakokonaisuuksien hahmottamisen ja rakentamisen taitoa. Yksittäisten pienten osien sijaan tulee rakentaa prosessi kokonaisuutena. Käytettävät työkalut pitää osata valita ja yhdistää toiminnan mukaan.

Ehyen kokonaisuuden luomisessa tiedon jäsentämisellä on hyvin keskeinen rooli, samoin kuin asioiden nimeämisellä. Asioille tulee osata antaa lyhyitä asiasisältöä kuvaavia nimiä, jotka yhdessä muodostavat kokonaisuuksia. Lyhyiden nimeämisten kautta pitää syntyä haluttu näkemys eli perusviesti. Tämä tarkoittaa kehittyneitä mediatuotantotaitoa. Mikäli tieto ei ole nimetty ja jäsennetty selkeästi, se vaikeuttaa prosessin hallintaa ja tietotekniikka voidaan kokea ahdistavana elementtinä.

Virtuaalisessa ympäristössä voidaan toiminta saada näyttämään siltä, että kaikki asiat on otettu huomioon, vaikka niin ei olisikaan. Vasta käytännön toiminta paljastaa puutteet. Tällöin on kyettävä toimimaan luovasti ja joustavasti.

Ympäristön rakentamisessa tulee huomioida:

1. *Avoimuus*: Tiedon tulee olla helposti saavutettavissa. Saavutettavuuteen liittyvät avoimet ympäristöt, tiedon esittämisen tavat ja menetelmät, eri medioiden käyttö.
2. *Yhteisöllisyys*: Tiedon tuottamisen tulee olla helppoa, tuottamisessa käytetään yhteistuottamisen mahdollistavia järjestelmiä, jotka synnyttävät samalla tuottajatiimin tai toimijaverkoston. Yhteinen tuottaminen on hyvä keino yhteisen näkemyksen ja asiantuntijuuden kehittämässä. Se auttaa oppivan organisaation luomisessa.
3. *Joustavuus*: Tärkeässä roolissa on helppo, vaivaton tiedonkeruu, tuottaminen, muokkaaminen ja esittäminen eri laitteilla.

ALY-hankkeen kaikki case-tapaukset on suunniteltu yhdistämällä reaali- ja virtuaaliympäristöt. Jokaista casea varten on tehty oma internet-sivusto, josta reaalielämän toiminnot ovat nähtävissä.

3 Luovat mallit muutoksen tienä

Luovan pajan mukaisen mallin kehittäminen edellyttää **luovaa toimintakulttuuria**. Tavoitteena on kehittää opiskelijoiden selviytymisvalmiuksia. Se tarkoittaa sitä, että opiskelija pystyy näkemään ongelman tai tavoitteen, jota lähdetään selvittämään.

Ongelmalähtöisestä ajattelusta tulee siirtyä **ratkaisukeskeiseen** ajatteluun. Uhat pitää pystyä näkemään mahdollisuuksina ja tilanteisiin tulee kyetä tarttumaan nopeasti. Luovaa toimintakulttuuria luodaan tukemalla toisia sen sijaan, että pyritään ampumaan ideoita alas.

Luova toimintakulttuuri edellyttää luottamuksellista ilmapiiriä, sitä että voi rauhassa kokeilla, onnistua tai epäonnistua. Luova toimintakulttuuri syntyykin parhaiten normaalin toiminnan ulkopuolella, epämuodollisen toiminnan parissa. Se edellyttää sitä, että yhteisön jäsenet tuntevat toisensa hyvin. Tärkeää on, että yhteisön jäsenet tunnistavat erilaisen osaamisen, jäsentensä erilaisuuden ja osaavat hyödyntää sitä. Kulttuurin rakentaminen edellyttää ennakkoluulottomuutta, rohkeutta ja kykyä liittyä toisten tekemiseen.

Toimintakulttuurin kehittymistä ohjaavat monet eri tekijät: oppimiskäsitteykset, asenteet, säännöt ja ohjeet, kuten työajan suunnittelun periaatteet ja tiedotustavat. Toiminnan kehittämisessä teknisellä ympäristöllä ja välineillä on suuri merkitys. Siksi on tärkeää, että toimintaa ei suunnitella välineiden ja ympäristöjen ehdoilla, vaan ne valitaan toiminnan perusteella. Pahimmassa tapauksessa välineet ohjaavat toimintaa ja jopa sitä tapaa, jolla toimimme suhteessa toisiin ihmisiin tai organisaatioihin.

Luovan pajan -malliin sisältyvät Luovat tutkimus-, kehittämis- ja oppimismallit. Luova malli suunnitellaan aina kolmikantaisesti. Luovissa malleissa tärkeintä on etsiä ja valita sopivin **oppimisen tila**. Oppimisen tilassa yhdistyvät pedagogiikka ja menetelmät sekä ammattialan autenttinen toimintaympäristö ja ammatillista urakehitystä edistävät tavoitteet.

Kaikkia malleja yhdistää **oppiminen**, verkostoituminen, virtuaali- ja reaalielämän yhdistäminen sekä aidot ympäristöt, joissa teoria ja käytäntö kytetään tiiviisti toisiinsa. Luovuus on se voimavara, jolla haetaan uusia

näkökulmia ja ratkaisuja. Toimitaan siis ratkaisukeskeisesti ja joustavasti ajan hetkessä.

Luovan pajan toimintamallin avulla pyritään vastaamaan ammattikorkeakoulun kehittämisen haasteisiin. Parhaimmillaan Luovan pajan mallin avulla voidaan tuottaa uusia ammatillisia, eri koulutusalat ylittäviä asiantuntijoita.

Luovat mallit on kuvattu seuraavissa kappaleissa.

3.1 Luova oppimismalli

Luovan mallin mukaisesti oppimisen lähtökohtana on autenttinen oppimistila. Oppiminen tapahtuu tilassa havaittujen aitojen ilmiöiden pohjalta. Asioita tarkastellaan tilaan ja ilmiöön liittyviä visioita tai tavoitteita vasten yhteistyökumppanin, opiskelijan ja opettajan yhteisenä keskusteluna. Tämän pohjalta järjestetään oppimisen liittyvät tapahtumat.

Tarjoamalla autenttinen oppimisen tila ja tekeminen, generoituu oppiminen ja uusi toiminta kuin itsestään.

Oppimismallin kehittämisessä lähtökohtana oli löytää monipuolisia, työelämässä käytössä olevia keinoja ammattikorkeakoulutasoisen osaamisen saavuttamiseen. Tutkintojen ja muun osaamisen kansallinen viitekehys antoi perusraamit oppimismallien kehittämiselle.

Luova oppimismalli perustuu ilmiöpohjaiseen oppimiseen, autenttiseen oppimistilanteeseen ja tilannesidonnaiseen ongelmaratkaisuun. Se ei perustu opettajan luennointiin eikä ulkoapetteluun tenttiä varten. Mallissa oppimisen kohde on läsnä eikä opettajan tarvitse yrittää luoda luokkatilaan mielikuvaa opiskeltavasta asiasta. Luovassa oppimismallissa asiaa lähestytään yhteisesti todetun tarpeen ja tavoitteen pohjalta ilmiöpohjaisesti.

Ilmiöpohjaisuus näkyy siten, että esimerkiksi yleisaineet on integroitu ammattiopintoihin. Keinotekoinen jako esimerkiksi matematiikkaan ja fysiikkaan jää pois, kun matemaattisia asioita lähestytään käytännön, ammattialan ongelmien kautta. Voidaan pohtia esimerkiksi paljonko energiaa tarvitaan viljan kuivatukseen tai vaikkapa talon lämmitykseen. Integroimalla kielet, viestintä ja matematiikka alan ilmiöiden opiskeluun, saadaan syvyyttä opiskeluun ja oppimiseen.

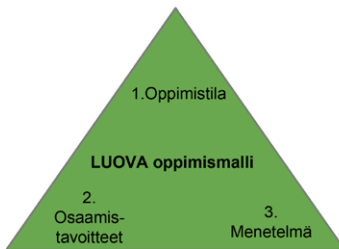
Luovassa mallissa opintojen suunnittelussa opiskelijoilla on itsellään merkittävä rooli. Opettajan tehtävä on asettaa sopivia oppimisen paikkoja ja ohjata oikeiden teemojen pariin. Kun opiskelijoille annetaan vapauksia va-

lita aiheita lähellä oman mielenkiinnon kohdetta, paranee opiskelijoiden opiskelumotivaatio huomattavasti.

Luovan oppimismallin toteuttamistapoja ovat esimerkiksi tapahtumat sekä käytännön työpajat ja -näytökset oppimistilanteina. Työskentelyn eri vaiheissa voidaan käyttää erilaisia toiminnallisia työkaluja luovasti. Työmenetelminä voivat olla esimerkiksi haastattelut, projektityöskentely ja itsenäinen tiedonhankinta.

Tärkeätä on, että kaikilla tapahtumilla on omat kotisivut, jotka kokoavat kaikki tapahtuman osapuolet ja toiminnot yhteen sekä luovat tapahtuman imagon. Virtuaaliset ympäristöt on integroitu toimintaan. Luovassa oppimismallissa oppimisessa on aina yhteisö, jossa oppiminen tapahtuu.

Luova oppimismalli



1. **Oppimistila** on ammattialan autenttinen **ympäristö**. Erilaisia oppimistiloja valitaan ja luodaan oppijaa varten.
2. **Osaamistavoitteet** rakentuvat yhteistyötahon kanssa rakennettujen visioiden ja tavoitteiden pohjalta. Oppija kytkee tavoitteet omaan urakehitykseensä.
3. **Menetelmä** valitaan tehtävien mukaan projekti- ja tiimityöskentelyä sekä erilaisia formaatteja hyödyntäen.

Arviointikriteerit on kirjallisesti kuvattu.

KUVA 2. Luovan oppimismallin elementit.



Luovan oppimismallin esimerkki "Projekti- ja tiimioppiminen"

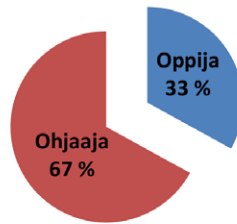
1. Oppimistilana luokkatila ja verkossa kokoava kotisivu.
2. Osaamistavoitteena tiimi- ja projektioppiminen.
3. Menetelmänä oppimistapahtuman järjestäminen. Oppimistapahtuma koostui tietoisuista, pohdinnoista, ryhmätehtävästä sekä projektitehtävästä.



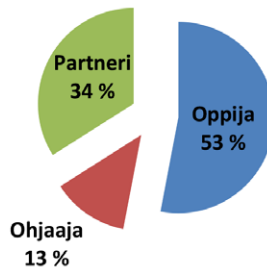
KUVA 3. Esimerkki luovasta oppimismallista.

Lampaanvillan mahdollisuudet -casessa tarkasteltiin eri osapuolten aktiivisuutta perinteisessä ja luovan mallin mukaisessa oppimistilanteessa (Liite I). Luovassa mallissa eri työvaiheiden määrä oli laajempi ja niiden aikana ohjausta tuli enemmän verrattuna perinteiseen luokkahuoneopetukseen. Autenttisen työprosessin suorittanut opiskelija oppii tunnistamaan paremmin kriittiset kohdat työprosessin onnistumiseksi ja kiinnittämään huomiota myös oheistoimintoihin, kuten siivoukseen.

Perinteisen luokkahuoneen aktiivisuus oppimisessa



Avoin Luova Yhteisö-mallin aktiivisuus oppimisessa



KUVA 4 Ohjaajan ja opiskelijan aktiivisuuden osuudet perinteisessä ja luovassa oppimismallissa (Liite I).

Luovassa oppimismallissa opiskelija on keskiössä ja opettaja taustalla. Perinteisessä luokkahuoneopetuksessa ohjaaja on keskiössä ja opiskelija enemmän kuuntelija. Case Lampaanvillan mahdollisuudet on kuvattu luvussa 4.7.

3.2 Luova kehittämismalli

Luovan mallin mukaisesti kehittämisen lähtökohtana on autenttinen tila. Kehittäminen tapahtuu tilassa havaittujen aitojen ilmiöiden pohjalta. Asioita tarkastetaan kehittämisen näkökulmasta, jolloin asetetaan ilmiöön liittyvät visiot tai tavoitteet yhteistyökumppanin, opiskelijan ja opettajan yhteisenä keskusteluna. Tämän pohjalta suunnitellaan kehittämiseen liittyvät tapahtumat.

Tarjoamalla autenttinen kehittämisen tila ja tekeminen, generoituu oppiminen ja uusi toiminta kuin itsestään.

Luovan kehittämismallin pääelementit ovat kehittämistavoitteen tai vision asettaminen, sopivan tilan tai ympäristön ja menetelmien valinta. Luova kehittämismalli perustuu autenttiseen tilanteeseen ja tilannesidonnaiseen ongelmaratkaisuun. Hankkeessa huomattiin konkreettisesti, että kun saavutetaan luovan toimintakulttuurin tila, syntyy valtava määrä ideoita. Tavallisessa luokkahuonetilassa ei luovuus pääse esiin samalla tavalla kuin aidoissa ympäristöissä. Lähiympäristön tarkkailu sekä mahdollisuuksien näkeminen ongelmatilanteessa edesauttaa uusien luovien ratkaisujen löytämistä.

Luova kehittämismalli lähtee avoimuudesta ja positiivisesta ajattelusta. Siitä, että on idea, tarve, ongelma, tiedon puute ja kiinnostus johonkin uuteen. Luovassa kehittämismallissa toiminnan raaka-aineena toimii aito työelämän ympäristö yhdistettynä oppimistilanteiden analysointiin kehittämisen näkökulmasta. Se, että ei tyydytä oppimistapahtuman lopputulokseen, vaan pohditaan systemaattisesti, miten saatuja tuloksia voidaan käyttää uuden luomisen pohjana. Luova kehittämismalli rakentuu kuin itsestään luovissa oppimistilanteissa, erillistä kehittämistoimintaa ei tarvitse organisoida. Luovan kehittämismallin ytimessä on ratkaisujen etsiminen ennakkoluulottomasti.

Toiminta suunnitellaan alusta pitäen niin, että työelämän edustajat ovat mukana ongelman asettelussa. Luovassa kehittämismallissa tiimillä on tässä hyvin tärkeä rooli. Tiimissä useampi ehdottaa erilaisia ratkaisuja ja oikea ratkaisu syntyy yhteisen osaamisen ja ymmärryksen tuloksena. Tiimin kokemukset muokataan ja viedään askel askeleelta eteenpäin uuden ratkaisun löytämiseksi.

Luova kehittämismalli



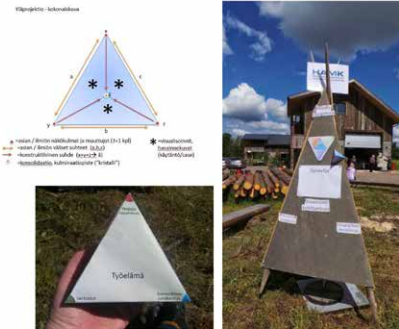
1. **Kehittämistila** on ammattialan autenttinen **ympäristö**. Erilaisia kehittämisen tiloja valitaan ja luodaan oppijaa varten.
2. **Kehittämistavoitteet** rakentuvat yhteistyötahon kanssa rakennettujen visioiden ja tavoitteiden pohjalta. Oppija kytkee tavoitteet omaan urakehitykseensä.
3. Kehittäminen projektoidaan ja kehittämisessä käytetään **käytännön ja teorian** yhdistäviä **menetelmiä**.

KUVA 5 Luovan kehittämismallin elementit.

Luovan kehittämismallin esimerkki "3D -ajattelumalli"



1. Kehittämistilana oli Ali-Jaakkolan maatila
2. 3D-ajattelumallin fyysisen mallin kehittäminen
3. Elämysmessut



KUVA 6. Esimerkki luovasta kehittämismallista.



KUVA 7 Luova kehittäminen tarvitsee luovan tilan ja tiimin.

Ali-Jaakkolan tila antoi Avointen ovien toiminnalle oppimisen tilan. Case-tapahtumien yhteydessä luotiin olemassa olevista tiloista ja esineistä kestäväällä tavalla uutta ilmettä ja omaleimaisuutta tapahtumiin. Avointen ovien case-tapauksissa kokeiltiin tilojen ja esineiden käyttöä tavallisesta poikkeavalla tavalla. Rakentamalla oppimistilanteet perinteisistä poikkeaviin paikkoihin, syntyi monia uusia ajatuksia. Näiden ajatusten pohjalta on rakentumassa uusi hanke työnimeltään “Lisääarvoa luonnonvaroitsta”, jossa tavoitellaan luonnon materiaalien avulla aineetonta ja aineellista lisääarvoa alan yritystoiminnalle. Avointen ovien caset on kuvattu luvuissa 4.4. ja 4.5.

3.3 Luova tutkimusmalli

Luovan mallin mukaisesti tutkimuksen lähtökohtana toimii autenttinen tila. Tutkiminen tapahtuu tilassa havaittujen ilmiöiden pohjalta. Asioita tarkastellaan soveltuvan tutkimuksen näkökulmasta, jolloin asetetaan ilmiöön liittyvät tutkimusolettamat yhteistyökumppanin, opiskelijan ja opettajan yhteisenä keskusteluna. Tämän pohjalta suunnitellaan soveltavaan tutkimukseen liittyvät tapahtumat.

Tarjoamalla autenttinen tutkimuksen tila ja tekeminen, generoituu oppiminen ja uusi toiminta kuin itsestään.

Luova tutkimusmalli perustuu omiin kokeiluihin. Sen taustalla on uteliaisuus, jota perinteinen luokkahuonetilassa toimiminen ei synnytä. Jalautumalla autenttiseen ympäristöön, syntyy paljon kysymyksiä ja aihe-

ta, joita voidaan hyvinkin pienillä kokeilla selvittää. Luova tutkimusmalli lähtee mahdollisuuksista ja halusta selvittää asioita.

Luova tutkimusmalli on pienimuotoista tutkimusta, joka toimii saumattomasti yhdessä kehittämismallin kanssa. Tutkimalla eri asioita saadaan selville eri tekijöiden merkitys, mikä toimii kehittämistyön pohjana. Tutkimusmalli poikkeaa kehittämismallista siten, että sen tavoitteena ei ole toiminnan muuttaminen vaan uusien avausten etsiminen ja pienimuotoiset kokeilut.

Luovan tutkimusmallin pääelementit ovat tutkimusolettaman asettaminen, sopivan tilan tai ympäristön ja menetelmien valinta. Luova tutkimusmalli perustuu autenttiseen tilanteeseen ja tilannesidonnaiseen selvitystyöhön. Tutkimuksen kautta voidaan esimerkiksi löytää aivan uusia avauksia tai elvyttää vanhoja jo unohtuneita asioita.

Uskomme, että oma tutkimus vahvistaa opiskelijoiden kykyä omatoimiseen havainnointiin. Omat tutkimukset auttavat ymmärtämään syy- ja seuraussuhteita ja lisää kiinnostusta oppimiseen. Mallin käyttö saattaa myös kehittää opettajien kykyä monipuolistaa opetusta.

Luova tutkimusmalli



1. **Tutkimustila** on ammattialan autenttinen **ympäristö**. Erilaisia tutkimuksen tiloja valitaan ja luodaan oppijaa varten.
2. **Tutkimustavoitteet** rakentuvat yhteistyötahon kanssa rakennettujen visioiden ja tavoitteiden pohjalta. Oppija kytkee tavoitteet omaan urakehitykseensä.
3. Tutkimus projektoidaan ja tutkimuksessa käytetään **soveltavan tutkimuksen menetelmiä**.

KUVA 8. Luovan tutkimusmallin elementit.

Luovan tutkimusmallin esimerkki “Koekenttä”



1. Tutkimustilana oli pelto
2. Tutkimusolettamus: kesällä kylvetty juhannusruis menestyy paremmin kun syksyllä kylvetty.
3. Menetelmässä seurataan juhannusrukiin satoa eri vuosina. Kerätään ja analysoidaan tietoa.

KUVA 9. Esimerkki luovasta tutkimusmallista.

3.4 Käsitteellinen 3D-ajattelumalli

Perinteisesti on totuttu viemään kuvattavat reaalielämän asiat kirjoittamisen tai piirtämisen kautta yksitasoiseen muotoon. Silloin niitä ei voi tarkastella lähtökohtaisesti kuin peräkkäin tai enintään rinnakkain. Siirtyminen kolmikantaiseen toimintamalliin edellyttää työkaluja, joissa kolmiulotteisuus voidaan tuoda helposti esille. Enää ei riitä yksi- tai kaksitasoinen kuvaaminen, koska jokaisella osapuolella on oma tulokulmansa yhteiseen tekemiseen. 3D-ajattelumallin avulla voidaan tiettyä asiakokonaisuutta tarkastella eri näkökulmista.

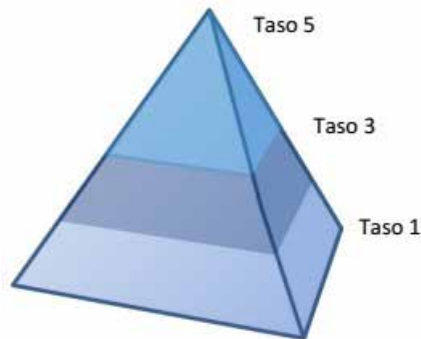
3D-ajattelumalli ottaa kantaa opiskelijan, opettajan ja työelämän silmin. Mallilla kuvataan osaamisen kasvun tasojen vaihteittainen kehittyminen kohti huippuosaamista. Se toimii viitekehyksenä oppimis-, tutkimus- ja kehittämistoiminnassa, joka kohdistuu oppimiseen luovassa ja yhteisöllisessä kontekstissa huomioiden oppilaitosten, yritysten ja muiden toimijoiden ympäristön. Mallia voidaan käyttää käytännön casien analysointiin ja mallintamiseen sekä jatkokehittämiseen ja ongelmanratkaisuun sekä innovointiin.



- **Opiskelija – opettajat:** pedagogiikka rajapinta (menetelmien kehittäminen)
- **Opettaja – työelämä:** verkostoituminen
- **Työelämä – opiskelija:** ammatillinen urakehitys
- **Huippukulma** on näkömä osaamiseen

KUVA 10. 3D-ajattelumallin eri toimijat ja näkökulmat.

3D-mallilla voidaan esitettävän asian suhteen lisätä ihmisen havainnointi- ja tiedonprosessoitinkapasiteettia sekä soveltamiskykyä, kun 3D-malli muuntuu mentaalimalliksi tai mentaalisimulaatioksi. Tämä mahdollistaa asian käsittelyn visuaalisen mielikuvan avulla. 3D-mallilla on keskeinen arvo teoreettisten asioiden mallintamisessa, havainnollistamisessa ja soveltamisessa käytäntöön. Se toimii viitekehystenä ilmiön tarkastelulle, uuden oppimiselle sekä tutkimiselle ja kehittämiselle.



KUVA 11. Osaamisen tasojen kehittyminen.

Ottamalla käyttöön 3D-maailman ja -avaruuden mahdollisuudet, voidaan asioita kuvata aidosti eri näkökulmista. 3D-ajattelussa voidaan verrata eri elementtien suhteita toisiinsa sekä eri tekijöiden määrän vaikutuksia toisiinsa.



KUVA 12 3D-mallissa tarkastellaan monesta eri näkökulmasta.

Malli on kehitetty niin, että sitä voi käyttää oppimistilanteiden rakentamiseksi esimerkiksi projekteissa, asiakaslähtöisissä tilaustöissä sekä lyhytkestoisemmissa oppimistilanteissa kuten tapahtumissa ja simulaatioissa. Käytännössä mallia voidaan hyödyntää kaikissa toiminnoissa, joissa oppiminen tapahtuu yhteistyössä alueellisten toimijoiden kanssa tai työelämässä tapahtuvassa oppimisessä.



KUVA 13. Kädessä pidettävien kolmiulotteisten kolmioiden avulla voidaan havainnollistaa asioiden yhteyksiä toisiinsa.

Hankkeessa harjoiteltiin mallin käyttöä. Opiskelijan, opettajan ja työelämän näkökulmat muodostavat kolmion. Kolmion sisälle voidaan rakentaa eri tapahtumia ja kolmioiden kärjissä on eri osapuolia yhdistävät tekijät. Kun asiat kuvataan läpinäkyvästi ja avoimesti, antaa se ymmärrystä eri näkökulmista.

Aiheesta tuotettiin koulutusorganisaatioille ja opettajille opas 3D-ajattelumallin käyttöön. Opas sisältää mallin kuvauksen, 3D-kolmiopohjat ja videon, jossa opastetaan 3D-kolmion käyttöä ja siirtymistä 2D-ajattelusta 3D-ajatteluun.



KUVA 14. Elämyspäivää varten rakennettu fyysinen, pyörivä 3D-ajattelumalli.

3D-ajattelumallin käyttö vaatii harjoittelua. Alussa tottumattoman on vaikea ajatella asiaa kolmesta eri näkökulmasta. Helpoin tapa aloittaa on valitsemalla yksi aihe sekä yksi näkökulma ja edetä niistä eteenpäin. Tulostettavia 3D-ajattelumallin pohjia löytyy liitteestä II.



KUVA 15. Elämymessuilla harjoiteltiin 3D-ajattelua käytännön harjoitusten avulla.

4 Luovan pajan soveltaminen

Luovan pajan toimintamallin kehittäminen aloitettiin pienten kokeilujen kautta vuonna 2010. Tällöin tarjottiin opiskelijoille mahdollisuus tulla toteuttamaan erilaisia pieniä projekteja omien opintojensa ohella. Opiskelijoiden tehtävänä oli laatia pienimuotoinen projektisuunnitelma toimintaa varten, toteuttaa projekti, arvioida sen onnistumista ja tunnistaa oman osaamisen kasvu. Tuotoksina saatiin projektin tehtävien kautta syntyvää dokumentaatiota sekä blogikirjoituksia. Ongelmana oli löytää sopivia paikkoja opintojen kirjaamiseen. Opintojaksot olivat pieniä ja niiden toteuttamismahdollisuudet olivat hyvin rajallisia. Johtopäätöksenä syntyi selvä käsitys siitä, että opetussuunnitelmaa tulee kehittää, sen toteutustapoja monipuolistaa sekä opettajien verkostoa kehittää.

ALY:n toimintamalli rakennettiin tältä pohjalta. Tavoitteena oli laajentaa käsityksiä organisaatorajat ylittävään yhteistyöhön case-ajattelun avulla. Hankkeessa mukana olevat tahot antoivat panoksensa toimintaan vastikkeetta luovuttamalla hankkeen käyttöön tietosisältöjä, kuvamateriaalia, toimintaympäristön ja ohjausta.

Alueellinen yhteistyö rakennettiin Tammelan kunnan Letkun kylässä sijaitsevien Ali-Jaakkolan ja Keskitalon maatilojen kanssa. Toiminnan myötä myös Letkun kyläyhteisö ja maatilayritykset Virossa muodostuivat tärkeiksi yhteistyökumppaneiksi. Yritykset antoivat tiloja ja rakennuksia projektin käyttöön. Opettajat ja opiskelijat vierailivat yrityksissä ja pohtivat luovia oppimisen malleja ja paikkoja. Tässä kappaleessa esitellään 10 erilaista case-tapausta. Tapaukset ovat olemukseltaan hyvin erilaisia ja laajuudeltaan eri suuruisia.

4.1 Case: Moduulisivusto ja -pohja

Moduulisivustoesimerkki:

<https://sites.google.com/a/hamk.fi/hamk-biotalous-moduulit14/>

Moduulipohja:

<https://sites.google.com/a/hamk.fi/moduulipohja/home>

Moduuliesimerkki:

<https://sites.google.com/a/hamk.fi/hamkgeneettinenmonimuotoisuus/>

4.1.1 Moduulisivusto

Moduulisivusto rakennettiin opetussuunnitelman kehittämisprojektin OSKU:n avuksi. OSKU:ssa opetussuunnitelmat muutettiin osaamisperustaisiksi ja opiskeltavat asiat jäsennettiin uudelleen. Pienten 3–5 opintopisteen suuruisten opintojaksojen tilalle rakennettiin suurempia, 15 opintopisteen moduuleja. Aiempien, jopa koko lukuvuoden kestävien, opintojaksojen sijaan rakennettiin mallia, jossa 15 opintopisteen moduulit kestävät noin kaksi kuukautta. Näin opiskelijalla on mahdollisuus kahden kuukauden aikana suorittaa yksi opintokokonaisuus ja keskittyä siihen täysimääräisesti. Samalla moduulit jaettiin pakollisiksi ja valinnaisiksi eli profiloiviksi moduuleiksi. Pakollisten moduulien määrä haluttiin pitää mahdollisimman pienenä, jotta opiskelijat pystyisivät rakentamaan hyvin erilaisia ammatillisia profileja.

HAMK Biotalousessa OSKU-kehittäminen haluttiin pitää hyvin avoimena ja yhteisöllisenä prosessina. Tämä hanke toteutti ALY-hankkeen perusajatusta, joten hankkeiden synergiaetu on selkeä. Hankkeiden rinnakkainen toiminta antoi tukea ja dynaamisuutta toimintaan. ALY-casena rakennettiin kehikko ”Biotalousmoduulimaailmalle”, itse sisällöt rakennettiin OSKU-hankkeessa.



HAMK Biotalousmoduulit

Näille sivuille on koostettu HAMK Biotalousmoduulien opintotarjonta, moduulit, joiden avulla tutkinnot rakennetaan syksystä 2014 alkaen.

[Agrologi](#)

[Insinööri, bio- ja elintarviketekniikka](#)

[Metsätalousinsinööri](#)

[Hortonomi, maisemasuunnittelu](#)

[Hortonomi, puutarhatalous](#)

[Ympäristösuunnittelija](#)

KUVA 16. Biotalousmoduulimaailma, joka kokoaa kuuden koulutusvastaajan tarjonnan samalle sivustolle.

Moduulimaailma on Google Sites -palvelun avulla rakennettu avoin sivusto. Se kokoaa HAMK Biotalousmoduulien kuuden koulutusvastaajan moduulitarjonnan tutkinnoittain samaan sivustoon. Sivustoilta näkee tutkintojen pakolliset ja profiloivat moduulit. Sivustoille on tehty opiskelijan esimerkiopintopolkua, joissa on valittu ammatillisesti eri profiileja. Biotalousmoduulien yhteinen aikataulukko mahdollistaa moduulien valinnan myös muista koulutusvastaajista.



HAMK Agrologi

Etusivu Biotalouden moduulit

Moduulit

Kasvinviljely

Kotieläintuotanto

Tuotannon ja talouden suunnittelu

Hevoset ammattina

Maatila yrityksenä

Sustainable land-use management and bioeconomy

Maatilaharjoittelu

Asiantuntijaharjoit...

Opinnäytetyö

Profilointi

Elintarvikeyrityksyy

Erikoiskasvinviljely

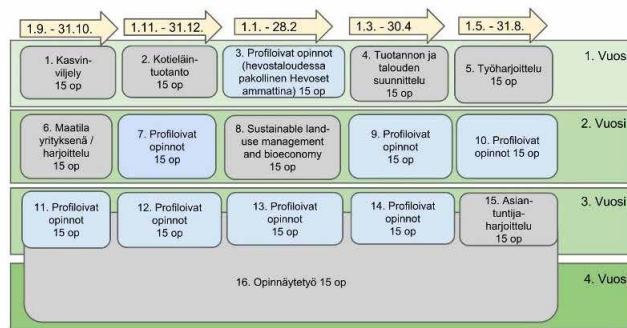
Erikoistunut kotieläintalous

Geneettinen monimuotoisuus

Hevosalan palveluliiketoiminta

Maanviljelyn soveltaminen

Tervetuloa opiskelemaan agrologiksi!



Agrologi

Pakolliset

KUVA 17. Agrologi-opintojen opintopolku.

Sivustot toimivat yhteisen suunnittelun työkaluna. Niiden avulla opetus-suunnitelmaa esiteltiin myös työelämän edustajille. Sivustoille linkitettyjen avoimien, kenen tahansa muokattavissa olevien dokumenttien avulla kerättiin työelämäpalautetta. Kirjoitettu palaute oli kaikkien muiden nähtävillä. Palaute oli mahdollista antaa nimettömänä.

Moduulien koostaminen sivustoksi oli teknisesti erittäin helppoa. Erona perinteisiin tapoihin rakentaa opetussuunnitelmaa oli oikeastaan vain se, että jäsentämisessä voitiin käyttää www-maailmasta tuttua navigointitapaa. Myös linkitys eri osa-alueiden välillä oli helppoa. Moduuleista rakennettiin linkki moduulikohtaiseen moduulipohjaan. Moduulipohja tehtiin moduulin kuvaamiseen ja toteuttamiseen. Siitä on kerrottu seuraavassa kappaleessa.

Moduulipohja ja sivusto eivät tulleet käyttöön, koska HAMKin viralliseksi alustaksi valittiin toinen järjestelmä. Viralliset moduulikuvaukset tehtiin HAMKin julkiseen portaaliin, joka on rakennettu Microsoftin Sharepoint-alustalle. Toteutuksissa päätettiin käyttää Moodle-alustaa, joka on suljettu tai toiminnallisuuksiltaan huomattavasti rajoitetumpi kuin Goog-

len palvelukokonaisuus. Moodlea ei ole ainakaan tällä hetkellä helppoja ja joustavia työkaluja www-tuottamiseen eikä yhteisölliseen toimintaan. Moodle on ajateltu lähinnä opettajan työkaluksi yksittäisen koulutuksen toteutukseen tietylle ryhmälle. Se ei sellaisenaan sovellu luovan mallin mukaiseen työskentelyyn.

4.1.2 Moduulipohja

Koulutuksen toteutuksia varten rakennetut ympäristöt ovat perinteisesti hyvin suljettuja. Yleisesti ympäristöihin on oikeudet vain koulutukseen osallistuvilla opiskelijoilla ja opettajalla tai opettajatiimillä. Jos koulutuksessa on mukana muita osapuolia, esimerkiksi työelämän edustajia, heille tehdään erilliset tunnukset, joilla he voivat kirjautua palveluun. Ympäristöt tarjoavat yleensä mahdollisuuden kalenteriin, keskusteluun, materiaalin esillepanoon, tehtävien antoon ja palautukseen. Opettaja rakentaa ympäristön ja tallentaa sinne pääsääntöisesti dokumentteja ja linkkejä sekä antaa palautetta tehtävistä.

Moduulipohja luotiin avoimeksi ympäristöksi, jossa on perinteisen toteutussuunnitelman elementit täydennettynä moduulin toiminnallisuudella. Olimme yllättyneitä havainnoistamme, kun pohdimme pohjaa uudelta näkökulman avulla. Vaikka olimme pari vuosikymmentä tottuneet käyttämään erilaisia verkkoympäristöjä koulutuksessa, muun muassa rakentamaan Moodle-kursseja ja luotsasimme Virtuaaliammattikorkeakoulun verkko-oppimisen kehittämisprojekteja, koimme silti saavamme suuren ahaa-elämyksen.

Ymmärsimme, että jos tavoittelemme ympäristöä, joka mahdollistaa yhteistyön ulkopuolisten kanssa, jäsentyneen ja helpon monimediaisen tiedon jakamisen ja tuottamisen sekä yhteistoiminnan, on luotava ympäristö, jossa nämä elementit ovat olemassa. Keskeistä on siis vakiintuneen www-sisällöntuotantavan huomioiminen ja sosiaalisen median sekä mobiiliuden integrointi.

Loimme moduulipohjan, jossa on peruselementit moduulin liittyvien asioiden kuvaamiseksi. Pohjan kysymyksiin vastaamalla voidaan tarjota opiskelijalle kokonaisnäkemys moduulin toteutuksesta sekä työkalut sen toteuttamiseen.

Moduulipohja (=moduulin nimi)

Etusivu Biotalouden moduulit [Linkki 1](#) [Linkki 2](#) [Linkki 3](#)

Tavoitteet ja arviointikriteerit Lyhyt kuvaus: Kuvauksessa kerrotaan lyhyesti mistä moduulissa on kysymys.

Aikataulu Moduulin keskeiset avain/hakusanat ovat: Mitkä ovat moduulin keskeiset hakusanat, joiden avulla voidaan aiheeseen liittyvää tietoa?

Tietoisuus (Moduulin nimi englanniksi:)

Materiaalit

Asiantuntijat

Projektit

Kehittämistyöt

Tutkimustyöt

Oppiminen

Oppimistehtävät

Oppimisen suunnittelu

Oppimisen seuranta ja arviointi

Tiimit ja yhteystiedot

Diagportfoliot

Ilmoituskanava

Moduulin aloitusviesti Tämä on moduulin kotisivu. Ilmoituskanavan kautta tiedotamme.
Posted 22 Jan 2014, 05:58 by Annika Michelson
Showing posts 1 - 1 of 1. [View more »](#)

Tähän video

Millaista osaamista moduulissa tavoitellaan?
Mikä on Moduulin tarina, juttun juoni?
Miten moduuli suoritetaan eri toteutusvaihtoehtoissa?

Ilmoituskanavan kautta tiedotetaan moduulin toteutukseen liittyvistä asioista.

Tämä teos, jonka tekijä on HAMK Biotalous, on lisensoitu Creative Commons Nimeä-Epäkaupallinen-Ei muutoksia 4.0 Kansainvälinen -käyttöluvalla.

KUVA 18. Moduulipohja ohjaa moduulin tuottamista. Pohjassa on paikat kehittämis- ja tutkimusprojekteille.

Pohjien käyttö avaa koko tutkinnon läpinäkyväksi ja antaa mahdollisuuden uuden tyyppiseen yhteistyöhön kaikkien osapuolten kesken. Avamalla moduulit kaikkien nähtäville, saadaan aito kanava kolmikantaiseen työskentelyyn, jossa työelämän, opettajan ja opiskelijan yhteistyö on mahdollista. Pohja ottaa huomioon niin oppimisen, kehittämiseen kuin tutkimisen näkökulmat. Hyödyntämällä sosiaalisen median mahdollisuuksia, voidaan pohjan avulla toteuttaa kaikki moduulin toiminnot. Moduulipohja taipuu niin tiedotukseen, tiedon jakoon, tiedon tuottamiseen, palautteen antoon ja arviointiin. Se on oiva väylä rakentaa keskustelua yhteisistä projekteista.

Moduulipohjaa hyödyntämällä opiskelijat pääsevät jo etukäteen näkemään mitä moduuli pitää sisällään. Läpinäkyvyys auttaa valitsemaan aidosti itseään kiinnostavat moduulit ja rakentamaan oman näköisen tutkinnon. Kun moduulissa on nähtävissä myös eri suoritustavat, antaa se opiskelijalle aidon vaihtoehdon punnita hänelle sopivaa opiskelutapaa.

Suurin ahaa-elämys meille syntyi, kun tajusimme, että pohjaan kannattaa sisäänrakentaa kehittämis- ja tutkimustyön sekä ammattialan verkostojen paikat. Myös avainsanojen kirjoittaminen heti etusivulle oli mielestämme hyvä ajatus. Itsenäinen tiedonhaku nopeutuu oikeiden avainsanojen käytön myötä.

Luova paja -moduulipohja on siis suunnittelun, toteutuksen ja arvioinnin työkalu. Sitä käytettäessä tulee automaattisesti jo suunnitteluvaiheessa pohdittua Luovan oppimismallin edellyttämät osatekijät. Pohjaa käyttä-

mällä voidaan myös monipuolistaa käsitystä erilaisista toteutusmahdollisuuksista.

Moduulipohja sisältää seuraavia osiot: Etusivu, Moduulikuvaukset (sis. avain/hakusanat), Ilmoituskanava, Osaamistavoitteet ja arviointikriteerit, Aikataulu, Tietoisuus, Materiaalit, Asiantuntijat, Projektit, Tutkimustyöt, Kehittämistyöt, Oppiminen, Oppimistehtävät, Oppimisen suunnittelu, Tiimit, Oppimisen seuranta, Digitaalisen portfolion linkit, Palaute, Yhteystiedot.

Geneettinen monimuotoisuus

HAMK
HÄMEEN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Etusivu | Biotalouden moduulit | Maatiaiseläimet | Maatiaiskasvit | Native breeds | Valokuvat

Tavoitteet ja arviointi
Aikataulu
Tietoisuus
Materiaalit
Asiantuntijat
Projektit
Kehittämistyöt
Tutkimustyöt
Oppiminen
Oppimistehtävät
Oppimisen suunnittelu
Tiimit & seuranta

Lyhyt kuvaus: Moduulissa tehdään maatiaiskasvien ja -kotieläinten geneettisen monimuotoisuuden säilytystä yhteistyössä alan toimijoiden kanssa.

Moduulin keskeiset avain/hakusanat ovat: Geneettinen monimuotoisuus, perinnemaisemat, maatiaiseläimet, maatiaiskasvit, viljeltyjen kasvien genotyyppien, pitkäaikaiskäyttö, vihannekset, yrtit, rohdokset, hedelmät, marjakasvit, viherrakentaminen, kasvigeneraatiohjelma, alkuperäinen.

Genetic biodiversity: The student can benefit genetic diversity

Ilmoituskanava
Moduuli geneettinen monimuotoisuus Moduulin sivusto.
Posted 14 Jun 2014, 03:45 by Annika Michelson
Showing posts 1 - 1 of 1. [View more »](#)

Ilmoituskanavan kautta tiedotetaan moduulin toteutukseen liittyvistä asioista.

Johdanto aiheeseen
What is biodiversity?
Genetic

KUVA 19. Esimerkki moduulista Geneettinen monimuotoisuus 15 op.

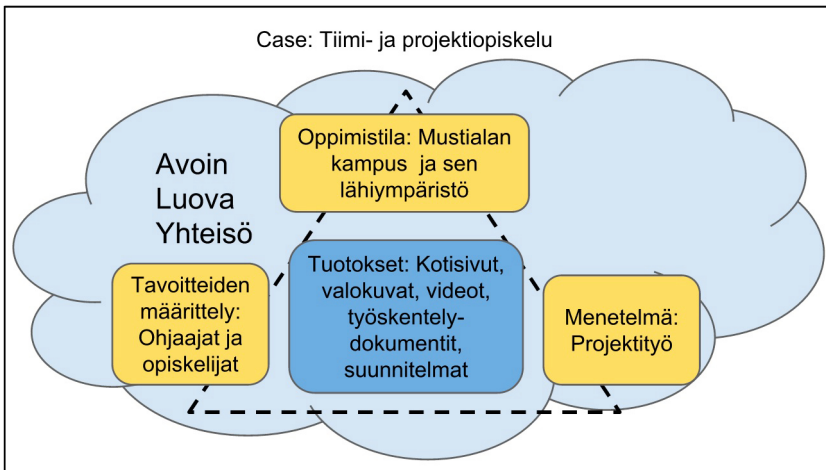
Moduulipohjassa on linkkipaikat opiskelijoiden tölle eli moduulipohja koostuu opiskelijoiden palautukset yhteen linkkeinä. Mallissa opiskelijat hallitsevat itse omia työkalujaan ja ilmoittavat ainoastaan linkin opettajalle. Opiskelijat voivat itse päättää tekevätkö kirjalliset työt täysin julkisina vai antaako oikeudet vain opettajalle. Opettajat voivat antaa palautetta suoraan työhön, kun käytössä on yhteisölliset työkalut. Opiskelijat keräävät itselleen digitaalisen portfolion ja liittävät tai linkittävät omat tuotoksensa siihen.

Moduulipohjaan tehty moduuli on uudellenkäytettävissä. Kun moduuli päättyy, päivitettävä on vain opiskelijoiden tehtävänpalautukseen liittyvät linkitykset. Edellisistä toteutuksista voi tarvittaessa ottaa kopion arkistointia varten ennen kuin muokkaa pohjaa uuden ryhmän tarpeisiin.

4.2 Case: Tiimi- ja projektioppiminen

Linkki: <https://sites.google.com/a/luovapaja.com/tiimioppiminen/>

Casen avulla pyrittiin testaamaan Luovan oppimismallin perusideologiaa kolmikantaisesta yhteistyöstä ja oppimisen tila lähtöisestä ajattelusta oppilaitosympäristössä. Oppimistapahtuma toteutettiin ensimmäisen vuoden agrologi- ja toisen asteen opiskelijoilla. Koulutus oli yhden päivän mittainen.



KUVA 20. Tiimi- ja projektioppimistapahtuman eri osiot ja toimijat.

Päivä aloitettiin perinteisessä luokkahuoneympäristössä, jossa pulpetit oli järjestetty perinteisesti. Toteutuksessa sovellettiin tiimioppimisen ideaa ja mukana oli kaksi opettajaa paikalla ja yksi verkossa. Näin haluttiin välittää aito tunne siitä, että opettajat toimivat yhdessä ja verkon kautta voidaan työskennellä ongelmitta, kun samalla hyödynnetään yhteisöllisiä menetelmiä ja työkaluja. Ilman yhteisöllisen työskentelyn mahdollistavia dokumentteja, verkossa olevia aineistoja, ääni- ja kirjoitusyhteyttä Luovan pajan toimintamallin soveltaminen on mahdotonta. Kaiken ytimessä on verkkoon tuottaminen. Toiminta pitää suunnitella niin, että verkkoon on rakennettu prosessi, jota kuljetaan ja kaikki toiminnot tehdään reaali- ja virtuaalisessa ympäristössä samalla tavalla.

Tässä esimerkissä etsittiin muun muassa hyviä oppimiskokemuksia kirjoittamalla yhtäaikaaisesti yhteiseen dokumenttiin. Sen avulla havainnol-

listettiin yhteisen tiedon rakentumista kokemusten vaihdon avulla. Anonyymi kirjoittaminen tuo vapautta ja uskallusta toimintaan.

Aamupäivän aikana pohdittiin tiimioppimista ja käytiin läpi projektiajattelu sekä projektin tekeminen. Iltapäivä varattiin projektin toteuttamiselle. Puolet ryhmästä sai vapaasti valita projektin aiheen ja puolet suunnitelti ja toteutti tiimitilan. Tiimitilan rakentamiseksi annettiin oikea tila. Tilaan oli tuotu erilaisia huonekaluja, joita opiskelijat saivat hyödyntää oman suunnitelmansa toteuttamisessa. Töiden purku ja arviointi tehtiin tiimitilassa. Toiminnan avulla demonstroitiin oppimisympäristön merkitystä ja keskusteltiin siitä, miten erilainen tunnelma oli tiimille rakennetussa tilassa verrattuna perinteiseen luokkahuoneeseen.

Vapaan projektin valinta osoitti sen, että antamalla opiskelijoille vapaus suunnata opiskeluaan omiin mielenkiinnon kohteisiin, hyvin lyhyessä ajassa saa tuloksia aikaiseksi. Opiskelijat olivat hyvin sitoutuneita työkentelyyn ja pystyivät päivän päätteeksi arvioimaan sekä prosessia että lopputulosta ja omaa sekä toisten toimintaa.

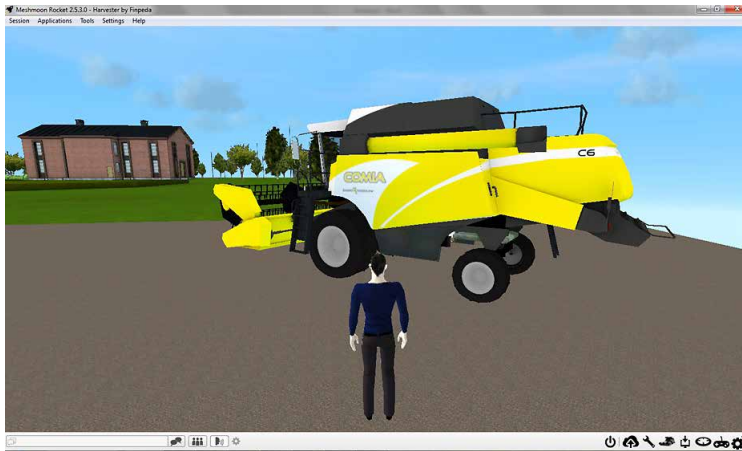
Case osoitti sen, että tuottamalla päivän kulku avoimelle sivustolle, kaikki saivat helposti ja nopeasti käsityksen siitä, mitä pitää tehdä, mitä on tehty ja mitä saatu aikaan. Avoimen materiaalin avulla on helppo luoda monipuolisia oppimistapahtumia. Kun sisältöä avataan sopivan leikkillisellä tavalla, esimerkiksi virikevideoiden avulla, saadaan oppimiseen rento ilmapiiri. Yhteisen dokumentin kirjoittaminen piti kaikki mukana toiminnassa ja monimediainen tuotanto sekä dokumentointi näyttivät innostavan opiskelijoita. Lopputuotoksien esittely oli tärkeä osa prosessia. Päivän päätteeksi toteutettu laaja arviointi osoitti että palautteen antoa pitää harjoitella. Tärkeätä oli erottaa prosessin ja tuotoksien arviointi. Opiskelijoiden palautteen perusteella päivässä oli parasta tekeminen.



KUVA 21. Tiimi- ja projektioppimisen päivän päätteeksi palautetta annettiin sekä itselle että muille.

4.3 Case: 3D-puimurisovellus

3D-puimuri on virtuaalisessa 3D-ympäristössä toimiva simulaatioon verrattavissa oleva leikkuupuimuri. Simulaation avulla voi harjoitella ennen varsinaista pintityötä ja pintityön jälkeen tehtäviä toimenpiteitä. Puimurille voi tehdä alkutarkastukset, käynnistää pintikoneiston, tehdä puimurin säätöjä, irrottaa ja kiinnittää leikkuupöydän, tyhjentää viljasäiliön sekä puhdistaa puimurin sisäosia. Toiminnot on jaettu kahdeksaan erilliseen oppimistehtävään. Tehtävien tekemiseen on käytettävissä opettajan määrittelemä aika. Ajan lisäksi opettaja voi muuttaa muitakin tehtävien asetuksia, kuten renkaiden paineita, moottori- ja hydraulioiljyn pinnan tasoa, jäähdyttimen puhtausastetta ja puimurin säätämisen perustana olevaa viljalajia. Oppimistehtävissä tarvittavaa tietoa opiskelijan tulee etsiä muista tietolähteistä, ympäristöstä löytyy eri viljalajeja koskeva säätötaulukko ja huoltotarvikkeet. Ympäristö antaa palautetta tehtävän suorituksen jälkeen.



KUVA 22 Virtuaalipuimurissa opiskellaan avattaren avulla.

Puimuri toimii esimerkkinä virtuaalimaailmasta, jonka avulla voi kuka tahansa opetella työprosessia. Ympäristö on helpottanut käytännön työn opetusta isojen ryhmien kanssa. Osa ryhmästä voi samanaikaisesti harjoitella 3D-puimurilla, kun osa ryhmästä harjoittelee oikealla puimurilla. 3D-ympäristössä käyttäjä valitsee itselleen avatar-hahmon, jonka avulla hän tekee kulloinkin valitsemiaan tehtäviä. Ohjelman käyttö edellyttää Meshmoon-selaimen asentamista, joka löytyy osoitteesta: <http://www.meshmoon.com/Download.aspx> Puimuriympäristö löytyy kirjoittamalla hakukenttään Harvester.

Virtuaalinen 3D-malli yhdistää reaali- ja virtuaalimaailman osana HAMK Mustialan opetustoimintaa. Se kytkee käytännön työskentelyn autenttiossa ympäristössä ja opiskelun 3D-ympäristössä. 3D-puimuri tuotettiin monialaisessa yhteistyössä ja sen teknisestä toteutuksesta vastasi Finpeda Oy. Virtuaalisen puimurin kehittäminen aloitettiin Mobiilisti-hankkeessa.

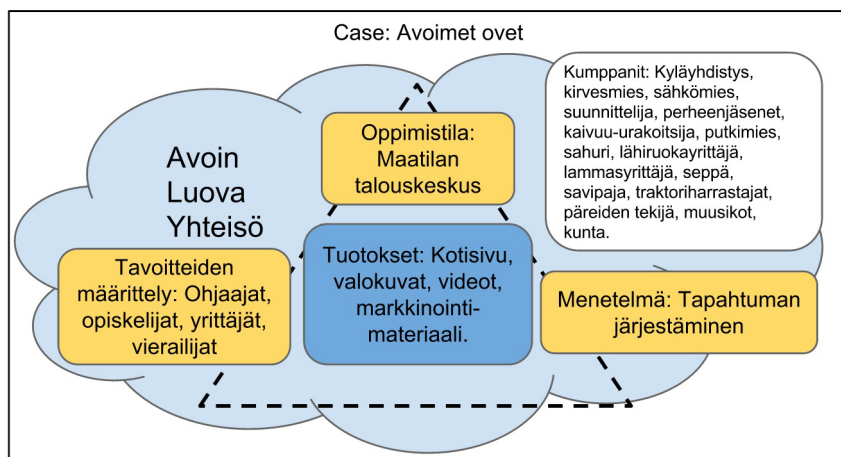
4.4 Case: Avoimet ovet

Linkki: <https://sites.google.com/a/vahtila.com/avoimet-ovet-2013/>

Avoimet ovet -päivä osoittautui hyväksi yritys yhteistyön toimintamuodoksi. Tapahtuma auttoi yritystä testaamaan omaa valmiuttaan alueelliseen yhteistyöhön. Tilaisuuden järjestäminen auttoi hahmottamaan, miten yrityksen tiloja ja ympäristöä tulee kehittää.

Ali-Jaakkolan tilalla syksyllä 2013 pidetty Avoimet ovet -päivä integroitiin valtakunnalliseen Rakennusperintö-päivään ja markkinoitiin kylätapah-tumana. Se tarjosi hyvän alustan paikallisille toimijoille. Tapahtuma alkoi rakentua kuin itsestään, kun se liitettiin osaksi toimivia verkostoja ja sille luotiin tietty imago.

Paikalle saapui muun muassa seppä ja keramiikkayrittäjä. Vanhojen traktoreiden harrastajat toivat näyttille entisöimiään koneita. Myös ajankoh-taiset kaavoitusasiat saatiin esille, kun kunnan edustaja tuli esittelemään kaavakarttoja ja keräämään palautetta suunnitelmista. Tapahtumassa oli esillä runsaasti rakentamiseen liittyvää tietoutta. Teeman rakentumisen taustalla oli tilan vanhoja materiaaleja hyödyntävät rakennushankkeet.



KUVA 23. Avoimet ovet, rakennusperintöpäivän eri osiot ja toimijat.



KUVA 24. Rakennusperintöpäivässä Koivun lammastilan isäntä Asko Koivu teki päireitä vanhan ajan malliin.



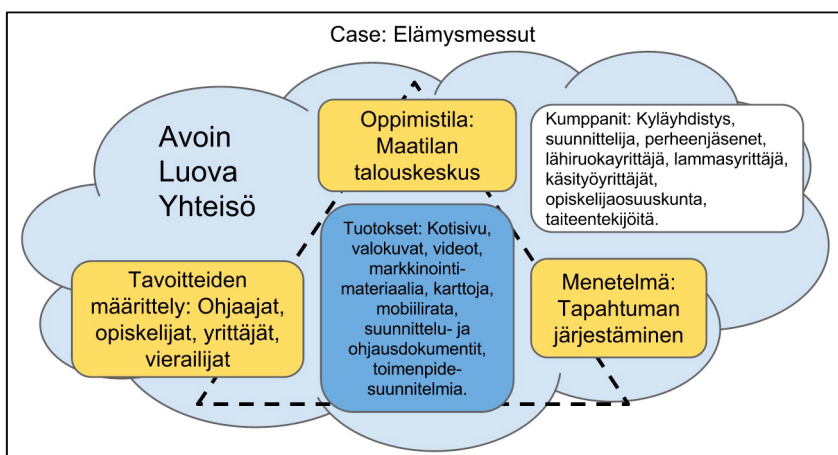
KUVA 25 Musiikki on oleellinen tekijä luovan ja rennon ilmapiirin luomisessa. Päivässä oli mukana elävää musiikkia.

Tapahtuman järjestämisen kautta syntyi vahva tunto siitä, että erilaisen teemojen ympärille voidaan rakentaa monipuolisia oppimistilanteita. Tapahtumien hyödyntäminen oppimisessa on hyvä ja tehokas keino, mutta se edellyttää opiskelijoiden kiinnittämistä tapahtuman suunnitteluun ja toteutukseen. Tapahtuman järjestäminen jo sinänsä kehittää projektinhallinnan, työnjohdon ja viestinnän taitoja.

Itse tapahtuman sisällön suunnittelussa voi perehtyä tiettyyn teemaan, muodostaa käsitystä alasta ja verkostoitua alan asiantuntijoiden kanssa. Tietoa voi koota yhteen esimerkiksi julisteiden tai omien esitysten avulla. Rakentamalla opastauluja tai infopisteitä pääsee hyvin asioiden ytimiin. Kun työskentelyn kohteena on aito reaalielämän tapahtuma, tuo se mielekkyyttä ja merkittävyyttä itse toimintaan. Toimeksiantajana ei olekaan enää opettaja vaan ulkopuolinen taho, joka muuttaa asetelman aivan toiseksi.

4.5 Case: Elämystapahtuma

Linkki: <https://sites.google.com/a/vahtila.com/aly--tapahtuma2014/>



KUVA 26. Elämismessujen eri osiot ja toimijat.

Avointen ovien päivän innoittamana päätettiin järjestää hankkeen päätapahtuma osana Letkun Elämismessuja kesällä 2014. Tapahtuman suunnittelu annettiin erillisinä projektiaiheena “Maaseutu- ja ympäristöpolitiikan” -opinnoissa. Toinen ryhmä suunnitteli koko kylän kattavaa tapahtumaa ja toinen ryhmä ideoi ALY-päätapahtuman sisältöä Ali-Jaakkolan tilalle. Ali-Jaakkolan tilan tapahtumassa tuli ottaa huomioon sekä hankkeen, kylän, yrittäjän että tilan näkökulmat.



KUVA 27. Letkun elämymessujen kartta.

Aiheiden parissa työskenteli kaksi opiskelijaryhmää. Kokemus oli vastaava kuin Avointen ovien -tapahtumassa. Kun opiskelijat olivat tutustuneet tilaan ja sen lähiympäristöön, alkoi opiskelijoiden luovuus tuottaa hienoja ideoita elämysten tuottamisesta.

Projekti osana “Maaseutu- ja ympäristöpolitiikan” -opintoja, prosessin kulku:

1. Tapahtuman alustava ideointi
2. Neuvottelu tilaajan kanssa
3. Osaamistavoitteiden luominen, arviointikriteerien tasojen määrittäminen, oppimistehtävän rakentaminen
4. Toimeksiantolomakkeen kirjoittaminen
5. Toimeksiannon läpikäyminen tilaajan kanssa
6. Työn suorittaminen ja siihen liittyvät palaverit, käynnit ja tiedonhankinta
7. Ensimmäisen suunnitelmaversioon tuottaminen ja käsittely yhdessä toimeksiantajan kanssa

8. Lopullisen suunnitelman tekeminen

9. Suunnitelman luovutus ja arviointi

Suunnitelman käytäntöönpano ei kuulunut opintojaksoon, vaan se toteutettiin erillisenä projektina. Tapahtuman toteuttamisesta syntyi ainutlaatuinen oppimisen matka, joka tarjosi alustan moniammatilliseen yhteistyöhön.

Puutarhatalouden opiskelijat olivat rakentamassa kokonaisuutta ja vastasivat maisemasuunnittelun koulutusohjelman opiskelijan suunnitteleman paljasjalkapolun toteuttamisesta (Liite III). Maaseutuelinkeinojen opiskelijat toteuttivat lähiruokapistein. Tapahtuman valmisteluun osallistui myös opettajien ja opiskelijoiden perheenjäseniä. Keskeisessä roolissa olivat virolaiset yhteistyökumppanit, jotka osallistuivat sekä tapahtuman rakentamiseen että toteuttamiseen. Rakentaminen yhdisti eri ikäpolvet ja innostus erityisesti lapsilla oli käsin kosketeltava. Tapahtuman toteuttajajoukko kasvoi, kun tapahtuman toteutukseen ilmoittautui myös muita paikallisia toimijoita.

Opiskelijat totesivat heti alkuvaiheessa, että oli hienoa päästä katsomaan, miten oma suunnitelma käytännössä toimii. Vasta silloin opiskelijat pysyivät arvioimaan suunnitelmien toimivuutta ja harjaantuvat suunnitelmien tekemisessä. Itse suunniteltu ja toteutettu projekti tuottaa onnistumisaan osaamisen tunnetta. Toteutusvaiheessa huomattiin myös miten työelämässä tarvitaan tilannesidonnaista ongelmanratkaisua ja miten pienikin asia on merkittävä kokonaisuuden onnistumisessa.

Kuten muissakin caseissa tuli esille, on työn onnistumisen kannalta tärkeää tehdä toimeksiantokuvaus. Toimeksiannossa kuvataan muun muassa lähtökohdat, tavoitteet, toimintatavat, yhteys- ja vastuuhenkilöt, käytettävissä olevat resurssit ja aikataulu. Käytännön toteutusprojektissa on tärkeää miettiä tarvittavat työvälineet ja laitteet etukäteen. Mukaan projektiin tarvitaan myös käytännön työn ohjaajat, jotka useimmiten ovat eri henkilöitä kuin ohjaavat opettajat.

Tapahtumien järjestämisessä olennainen osa on markkinointi. Letkun elämysmessuja varten tehtiin sekä lehti- että nettomainoksia.



Elämysmessut Tammelan Letkulla lauantaina 28.6.2014 klo 10–16
Luovuutta Letkulla – mahdollisuuksia maaseudulla

Hämeen ammattikorkeakoulun Avoin Luova Yhteisö -hanke kehittää uutta avointa ja luovaa oppimismallia. Hankkeen pää-tapahtuma järjestetään Letkun elämysmessujen yhteydessä Ali-Jaakkolan maatilalla. Päivän aikana voit tutustua mm. tilan rakennuksiin ja käsityöntekijöihin! Tapahtumapaikka on Härkä-tien varrella Letkun kylässä. Tilaisuus on maksuton.

Lisätietoja: Outi Vahtila,
 outi.vahtila@hamk.fi,
 0500-121261

<http://bit.ly/avoimetovet2014>

Kokeile ja tutustu :

- Taukotupa
- Konehalli
- Palikkavintti
- 3D-puimuri
- Aistipolku
- Villatyppinäyttely
- Luonnonväreillä värjääminen
- Kehrääminen
- Taidetta hitsaamalla
- Leipominen
- ALY-oppimismalli






KUVA 28. Elämystapahtuman markkinointikortti.

Tapahtumissa oppimistilanteita luotiin sisä- ja ulkotiloihin. Elämystapahtumassa maatilan koko pihapiiri ja rakennukset valjastettiin oppimisen tilaksi. Tämä vaati paljon vaivaa ja monenlaista kekseliäisyyttä.

Esimerkiksi konehalli muuntui opetus-, esittely- ja toritilaksi. Vanhoista materiaaleista rakennettiin opastelineitä ja -kylttejä sekä dataheittimen teline. Käytöstä poistettujen maatalouskoneiden osia käytettiin taideteen luomiseen. Vanhaa puimakonetta ja peltomaisemaa hyödynnettiin musiikkibändin markkinointikuvien taustana. Räjätettyjä maakiviä hyödynnettiin kiviaidoissa ja metsästä kerättiin materiaalia tapahtuman paljasjalkapolkuun.



KUVA 29. Hyvä oppimistila yrityksessä vaatii valmisteluja. Yrityksen konehalliin tuotiin pöytiä toria varten.



KUVA 30. Konehalli muuttuu toriilaksi.



KUVA 31. Datatykkiä varten rakennettiin konehallin teline.



KUVA 32. Seiniin kiinnitettiin oppimista tukevia materiaaleja.



KUVA 33. Opaskyltit kirjoitettiin vanhan tapetin taustalle ja näin saatiin myös vanha tapettirulla hyötykäyttöön.



KUVA 34. Paljasjalkapolku rakennettiin pihapiirissä olevalle joutomaalle.



KUVA 35. Paljasjalkapolku rakennettiin saatavilla olevista luonnonmateriaaleista.



KUVA 36. Paljasjalkapolku viritti myös muita aisteja. Kasvien opiskelu oli osana paljasjalkapolkua. Tapahtumaa varten tehtiin yrttilaatikko.



KUVA 37. Ohrapellon reunassa oli ohrasta kertova infotaulu.



KUVA 38. Terrassin alla olevissa ruukuissa on juhannusruista ja siihen liittyvä infotaulu, jossa oli lisätietoa kasvista.



KUVA 39. Taukotupaan luotiin perinteisen ruisleivän leipomisen oppimistilaisuus.



KUVA 40. Osallistujilla oli mahdollisuus itse kokeilla pystypuuparketin rakentamista.



KUVA 41. Vasemmalla kehräämistä ja lautavyön tekemistä, oikealla lankojen värjäystä luonnonkasveilla.



KUVA 42. Tapahtumassa uusi ja vanha kohtasivat. Marko Rantanen esittelee 3D-tulostimen toimintaa palikkavintissä.



KUVA 43. Halukkaat saivat kokeilla uusia innovatiivisia 3D-ratkaisuja Pasi Mattilan johdolla.



KUVA 44. Metalliomusta syntyi hitsamalla taideteos ja näin sai vanha romu uuden kestävän kulttuurisen näkökulman.



KUVA 45. Taidegalleria rakennettiin vanhan pajarakennuksen ulkoseinään.



KUVA 46. Pihaan rakennettiin teatterilava ja siinä esitettiin itse tehty näytelmä.

Tapahtumien järjestäminen osoitti sen, että hyvien verkostojen avulla tapahtumat “rakensivat kuin itse itsensä”. Kun päätökset tapahtumien järjestämisestä tehtiin, ei osattu aavistaakaan etukäteen, millainen tapahtuma oli tulossa. Avaamalla tapahtuma avoimeen ideointiin ja tarjoamalla tilaa avoimesti, liittyi viime hetkellä uusia tekijöitä verkostoon. Jokainen toimija toi oman näkökulmansa oppimistilanteeseen. Näin syntyi aina uusia odottamattomia ulottuvuuksia ja mahdollisuuksia. Tärkeintä oli kyetä luovalla tavalla kytkemään eri toteuttajien osaaminen tapahtuman yhdessä rakentuvaan imagoon. Tapahtuman rakentamisen pääroolissa oli avoi-

meen verkkoon tuotetut tapahtuman internet-sivustot, jotka elivät aina suunnittelusta tapahtuman päättymiseen asti. Oppimistapahtumien järjestäminen yritysten kanssa edellyttää aina luottamuksellista verkostoa.



KUVA 47. Verkostossa on voimaa maaseudun ihmisille.

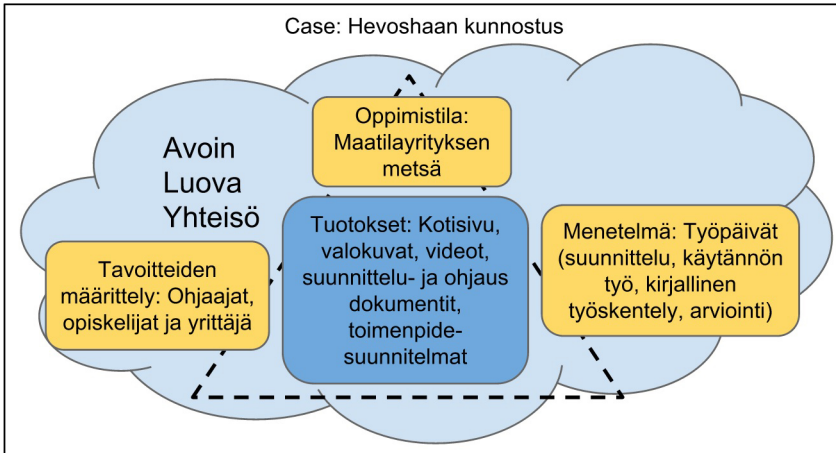
4.6 Case: Hevoshaan kunnostus

Linkki: <https://sites.google.com/a/hamk.fi/hevoshaan-kunnostus/>

Hankkeeseen haluttiin kestävän kehityksen koulutukseen soveltuva case. Yrittäjän ja opettajan yhteisessä keskustelussa syntyi idea vanhan umpeenkasvaneen hevoshaan kunnostamisesta. Oppimistapahtuma suunniteltiin kolmivaiheiseksi. Se sisälsi suunnittelu-, toteutus- ja tuotosten esittely- sekä arviointipäivän. Opiskelijat työstivät oppimistehtäviä päivien välillä.

Ensimmäiseksi kirjoitettiin oppimistapahtumalle alustava toimeksiantokuvaus, johon kirjattiin projektin lähtökohdat, tavoitteet ja alustavat tekemiset. Tarkempi oppimistapahtuman suunnittelu jatkui yrittäjän ja opettajan tekemällä maastokäynnillä. Tutustumiskäynnillä tunnistettiin hevoshakaan ja yrityksen muuhun toimintaympäristöön liittyviä oppimisen paikkoja. Tämän jälkeen rakennettiin tapahtuman ohjelma ja Hevoshaan

internet-sivustot, jonne kerättiin hevoshakaan liittyvät perustiedot. Maastokäyntiä varten valmistettiin ohjeita paikan päällä tapahtuvaan tiedonkeruuseen sekä mobiililaitteille asennettavista sovelluksista ja tunnuksista.



KUVA 48. Hevoshaan kunnostuksen opintokokonaisuuden eri osiot ja toimijat.

Projekti osana Maaseudun toimintaympäristön opintoja, case Hevoshaan kunnostuksen prosessin kulku:

1. Toimeksiannon idea
2. Neuvottelu tilaajan kanssa
3. Osaamistavoitteiden luominen, arviointikriteerien tasojen määrittäminen ja oppimistehtävän rakentaminen
4. Toimeksiantolomakkeen kirjoittaminen
5. Toimeksiannon läpikäyminen tilaajan kanssa
6. Työn tekemisen suunnittelu, palaverit ja käynnit
7. Ensimmäisen suunnitelmaversion tuottaminen ja käsittely yhdessä toimeksiantajan kanssa
8. Lopullisen suunnitelman tekeminen
9. Työn suorittaminen
10. Kehittämissuunnitelman tekeminen ja jatkotoimenpide-ehdotukset

11. Työn luovuttaminen

12. Arviointi

Molempina työskentelypäivinä esille nousi runsaasti oppimistilanteita. Huomattiin, että niitä voi rakentaa tietoisesti jo etukäteen autenttiseen tilaan tai antaa niiden syntyä spontaanisti oppimistilasta käsin. Hedelmällisintä onkin tunnistaa spontaanisti esille tulevat oppimistilanteet. Esimerkiksi luonnossa kuljettaessa voidaan samalla havainnoida harvinaisia kasveja. Oppimistilanteisiin tulee osata tarttua, kun niitä ilmenee. Tämä edellyttää opettajalta herkkyyttä ja kykyä heittäytyä, rohkeutta kulkea ilman käsikirjoitusta.

Ajan hetkessä toimiminen vaatii myös joustavaa aikataulua, jotta voi pysähtyä ja tarttua oppimistilanteisiin sitä mukaa, kun niitä ilmenee. Yhden henkilön asettama kysymys käynnistää ajattelureaktion koko ryhmässä. Parhaimmillaan syntyy useampia ahaa-elämyksiä koko ryhmässä. Ryhmässä pystytään oivaltamaan ja tarkastelemaan asioita monesta eri näkökulmasta, koska jokainen tuo omat aiemmat kokemuksensa yhteiseen keskusteluun.



KUVA 49. Pitää olla aikaa pysähtyä, kun on oppimisen paikka. Oppimiskeskustelu hevoshaan kunnostustapahtuman yhteydessä.

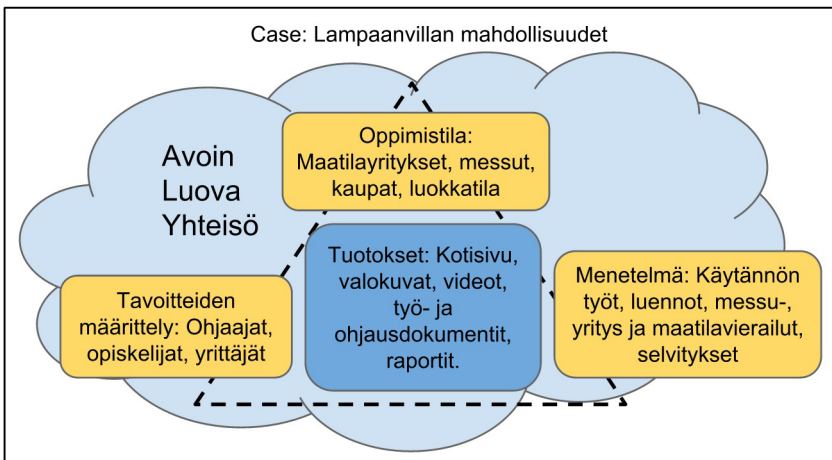
Kun oppiminen sisältää käytännön töitä, oppimisprosessia ei voi koskaan täysin ennustaa etukäteen. Matkan varrella tapahtuu erilaisia asioita, jot-

ka vaativat luovuutta ja nopeaa toimintaa. Luonnonvara-alalla merkittävässä roolissa ovat sääolosuhteet. Työt tulee sopeuttaa aina sään mukaisesti. Jotkut työt voidaan toteuttaa käytännössä, vaikka sääolosuhteet muuttuvatkin, mutta toisia ei pysty toteuttamaan esimerkiksi sateessa, tuulisella säällä tai kuumalla ilmalla. Luonnonvara-alan työskentelyssä pitää aina olla varasuunnitelmia.

4.7 Case: Lampaanvillan mahdollisuudet

Linkki: <https://sites.google.com/site/lapmaanvillanmahdollisuudet/home>

Case Lampaan villan mahdollisuudet toteutettiin yhdistämällä perinteinen luokkaopetus, etäluento, käytännön työt sekä opintomatka.



KUVA 50. Lampaanvillan mahdollisuudet -opintokokonaisuuden eri osiot ja toimijat.

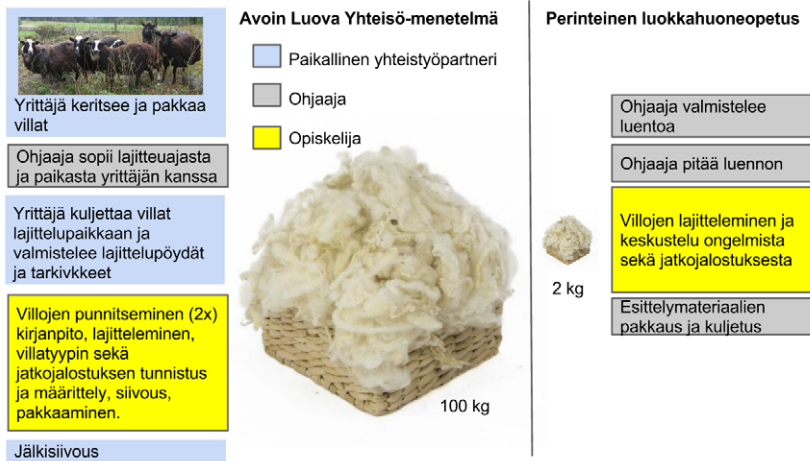
Case Lampaanvillan mahdollisuudet prosessin kulku:

1. Lähitapaaminen: Aloitettiin perinteisellä luokkahuonetapaamisella. Ohjaajan tietoisu, aikaisemman osaamisen kartoittaminen, käytännön työ (villan lajittelu, 2 kg), työaikataulusta sopiminen. (1 ilta)
2. Ulkomaan opintomatka: Tehtiin opintomatka Viron suurimmille käsityömarkkinoille, Martin markkinoille. Samana päivänä opiskelijat selvittivät käsin tehtyjen villatuotteiden hintoja markkinoilla ja Vanhassa kaupungissa. Markkinoilla valokuvattiin eri tuotteita.

Paluumatkalla pohdittiin omaan oppimiseen liittyviä asioita. Pohdinnat taltioitiin äänitteinä. (2 päivää)

3. Käytännön työ: Lajiteltiin 100 kg pesemätöntä villaa Ali-Jaakkolan maatilalla konehallissa. Opiskelijat ja ohjaaja tekivät työn yhdessä. Lajittelupäivän päätteeksi keskusteltiin, mitä päivän aikana oli opittu. (1 päivä)
4. Käytännön työ: Opiskelijat lajittelivat oman lammaskatran villat omalla maatilalla. Työ dokumentointiin sekä laadittiin kirjallinen raportti valokuvineen. (1 päivä)
5. Etäluento: Tuotettiin yhteinen pohdinta siitä, miten villan laatua voidaan parantaa. (1 ilta)

Casessa selvitettiin perinteisen luokkahuoneopetuksen ja luovan mallin eroja.



KUVA 51. Eri toimijoiden roolit ja vaiheet Lampaanvillan lajittelu -casessa. Yrittäjän tehtävät on merkitty sinisellä, opiskelijan keltaisella ja ohjaajan harmaalla.

Toimimalla autenttisessa ympäristössä opiskelija saa aivan erilaisen kokemuksen verrattuna perinteiseen luokkahuoneessa tapahtuvaan opetukseen. Esimerkiksi luokkahuoneessa oli mahdollista lajitella enintään kaksi kiloa villaa, kun taas autenttisessa ympäristössä lajiteltiin sata kiloa, katso kuva 51. Huomattiin, että luovassa mallissa vuorovaikutus jakaantuu tasapainoisemmin yrittäjän, opiskelijan ja ohjaajan kesken. Asiaa on käsitelty luvussa 3.1.

Villan lajittelun yhteydessä opittiin myös villan tuotantoprosessiin liittyviä asioita. Yrittäjälle tämä avasi uusia villan käytön mahdollisuuksia ja herätti useita kysymyksiä muun muassa kehräämötöiminnasta. Hyödyntämällä villaa systemaattisemmin, voidaan saada parempi taloudellinen tulos. Casen myötä syntyi myös runsaasti ideoita laitekehitykseen. Opintomatalla opiskelijat näkivät uusia toimintatapoja ja tuotteita. Se laajensi heidän käsityksiään ammattialasta ja antoi virikkeitä uuteen, innovatiiviseen ajatteluun. He saivat kasvupohjaa luovuuden käyttöön ja voivat soveltaa näkemäänsä omaan tilanteeseensa sekä synnyttää uutta tietoa.



KUVA 52. Lampaanvillan mahdollisuudet -kokonaisuuden opintomatalla tutustuttiin koko tuotantoketjuun aina villan tuotannosta tuotteiden myyntiin asti.

Kuten Hevoshaka-casessa myös tässä casessa käytännön työpäivien toteuttaminen vaati paljon järjestelmistä. Aikaa meni muun muassa:

- ✓ Aikatauluista sopimiseen
- ✓ Toimeksiantokuvauksen tekemiseen
- ✓ Työnjaosta sopimiseen
- ✓ Kuljetusten järjestämiseen
- ✓ Työkalujen hankkimiseen
- ✓ Ruokailun järjestämiseen
- ✓ Peseytymis- ja saniteettitilojen järjestämiseen
- ✓ Työsuojaimien hankkimiseen

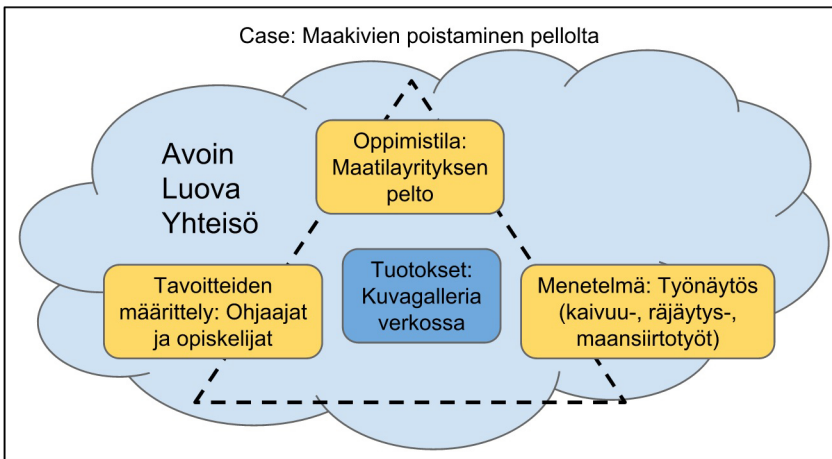
Lampaanvillan lajittelua tehtiin perinteisellä luokkahuone-menetelmällä ja luovan mallin mukaisesti aidossa oppimistilassa. Liitteessä V on toiminnan vertailu perinteisen luokkahuoneoppimismallin ja luovan mallin välillä.

4.8 Case: Maakivien poistaminen pellolta

Linkki: <http://goo.gl/faA1cD>

Mahdollisuus oppimistapahtuman luomiseen voi tulla hyvin nopeasti. Ali-Jaakkolan tilan naapurissa oli meneillään maakivien räjäyttämisen. Tuttu kaivinkoneurakoitsija kysyi Ali-Jaakkolan tilan kiinnostusta poistaa kiviä pelloiltaan ja työ aloitettiin välittömästi. Tässä casessa tarjottiin opiskelijoille mahdollisuutta tutustua tähän harvinaiseen työhön ja pohtia, mitä vaikutusta kivien poistolla on peltoviljelyyn.

Tämäntyyppiset, nopeaa reagointia edellyttävät mahdollisuudet tulevat yleensä opettajan tai opiskelijoiden omien verkostojen kautta. Esimerkiksi joku tiedottaa Facebookissa “Nyt lehmäni Ruususen ensimmäinen poikiminen on alkamassa” tai “Huomenna viedään merikontillinen leipäviljaa Saksaan kuivuristani”. Oppimistapahtuma tapahtuu “juuri nyt” ja se voi olla ohi hyvinkin nopeasti.



KUVA 53.

Maakivien poistaminen pellolta -oppimistapahtuman osiot ja toimijat.

Maakivien poistaminen pellolta -casen prosessikuvaus:

1. Tieto tapahtumasta
2. Keskustelu yrittäjän ja työn toteuttajan kanssa
3. Kuljetuksen järjestäminen
4. Ilmoittaminen lukujärjestysmuutoksesta opiskelijoille
5. Osallistuminen tapahtumaan
6. Oppimisen pohtiminen, sitominen osaamistavoitteisiin



KUVA 54. Maakivien räjäytykseen liittyvä oppimistilanne.

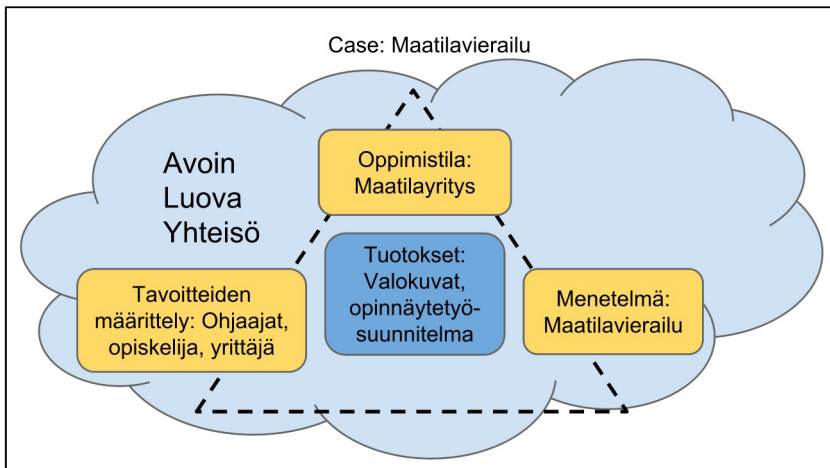


KUVA 55. Opiskelijat pääsivät seuraamaan käytännön työtä.

Luonnonvara-alalla tapahtuu runsaasti tällaisia lyhytkestoisia oppimistilanteita, mutta niitä ei ole pystytty hyödyntämään opetuksessa useinkaan. Nopeasti ilmenevien oppimistilanteiden hyödyntämisen edellytyksenä on hyvä viestintä sekä kyky luopua jo suunnitellusta ohjelmasta. Opiskelijoiden tiedottaminen onnistuu hyvin sosiaalisen median tai tekstiviestien avulla. Jos oppimistapahtuma on maantieteellisesti lähellä, pystytään oppimistilaan siirtymään nopealla aikataululla. Haasteellista on saada opettajat ottamaan kiinni tilanteista, jotka edellyttävät nopeaa reagointia.

4.9 Case: Maatilavierailu

Opinnäytetyön tekeminen on oleellinen osa opiskelua. Perinteisesti opiskelija pohtii aihetta, keskustelee siitä opettajan kanssa ja hankkii sopivan toimeksiantajan. Opiskelija käy itsenäisesti keskustelut eri osapuolten kanssa. Opettaja ohjaa menetelmiä, sisältöä, muotoa ja kielellistä esitystapaa. Kehittämistehtävän tavoite tulee työelämästä. Pääsääntöisesti keskusteluja ei käydä kaikkien osapuolten kesken yhteisesti.



KUVA 56. Maatilavierailun osiot ja toimijat.

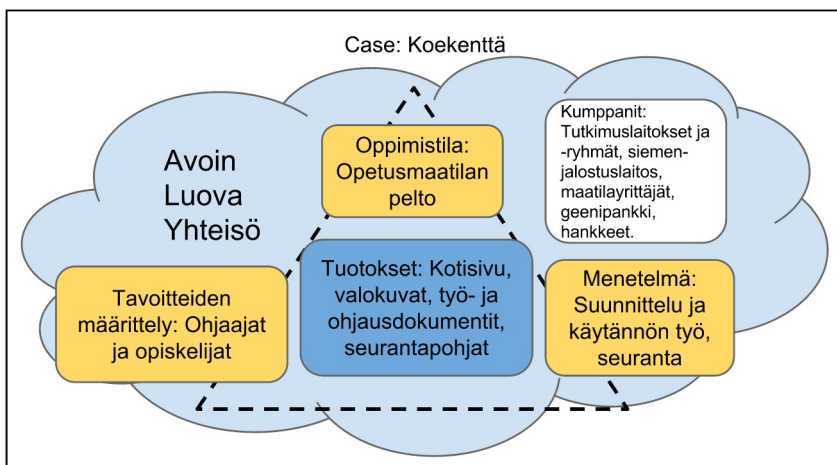
Hankkeessa toteutettu case Maatilavierailu kuitenkin osoitti, että yhteinen keskustelu ja opettajien perehtyminen kohdeyritykseen tuo merkittävää lisäarvoa opinnäytetyön tekemiseen. Tavoitteen määrittelyä voidaan tehdä yhdessä, siihen saadaan uusia ulottuvuuksia ja samalla on mahdollisuus luoda uusia verkostoja. Yrityskäynnit ovat tärkeä osa opettajien ammattitaidon ylläpitämisessä.

Maatilavierailu-casen prosessikuvaus:

1. Sopiminen vierailusta opiskelijan kanssa
2. Sopiminen vierailusta yrittäjän kanssa
3. Kuljetuksen järjestäminen
4. Vierailu, dokumentointi

4.10 Case: Koekenttä

Muuttuva maaseutu ja ilmastonmuutos tuovat mukanaan uusia haasteita maataloudelle ja maaseudulle. Yhtenä ajatuksena oli selvittää, miten vanhat, geeniperimältään arvokkaat kasvilajit menestyvät tänä päivänä. Tämän asian tutkimiseksi perustettiin Mustialaan koekenttä, jossa koeviljellään erilaisia vanhoja kasveja. Asian tiimoilta lähdettiin tekemään yhteistyötä muun muassa Maatalouden tutkimuskeskuksen kanssa. Siemenet tilattiin Pohjoismaisesta geenipankista.



KUVA 57. Koekentän perustamisen osiot ja toimijat.

Koekentän perustamisen osapuolia olivat Mustialan opetusmaatila, opettajat, opiskelijat sekä tutkimuslaitos. Tutkimuksen tilan valinta osoittautui yhdeksi keskeiseksi elementiksi. Tärkeää oli selvittää koepaikan sijainti niin, että se soveltui sekä aluesuunnittelun, kasvinviljelyn, maalaajin ja koekentän hoidon kannalta sopivaksi.



KUVA 58. Ohjaaja Annika Michelson (oik.) opastaa opiskelijoita kylvettävien jyvien laskemisessa.

Opiskelijoiden näkökulmasta toiminnan tuli nivoutua osaksi opiskelijoiden ammatillisen osaamisen kasvua sekä käytännön tehtävien osalta aikataulullisesti siten, että hoitotoimet onnistuivat.



KUVA 59. Koekentän perustamisessa tarvittiin monenlaista osaamista.



KUVA 60. Koekenttä valmiina.

5 Suosituksia ja johtopäätöksiä

*Avoin Luova Yhteisö -hankkeen kokemukset kiteytyvät iskulauseeseen “**Aly on asenne**”.*

Opetuksen uudistamiseksi tarvitaan luovan toimintakulttuurin luomiseksi tähtävää kehittämistoimintaa. Kun keskiöön otetaan **oppimistila**-ajattelusta lähtevä pedagogiikka, tulee yhteiskunnan eri osapuolet siinä otettua huomioon. Samalla elinikäisen oppimisen ajattelu laajenee **yhteiskunnassa oppimiseen**, jossa eri ikäkaudet voivat oppia toisiltaan.

Kolmikantaisesti toteutetuissa oppimisprojekteissa **kaikki osapuolet oppivat**, yhteinen tekeminen tuo osaamista niin opiskelijoille, opettajille mutta myös yhteistyökumppaneille. Rakentamalla Luovan pajan mallin mukaisia oppimistilanteita, tekemisen painopiste muuttuu. Perinteisestä opettajakeskeisestä opetuksen suunnittelusta siirrytään yhteisen toiminnan, oppimistapahtumien ja työn organisoinnin suunnitteluun. Tuntien suunnittelun sijaan suunnitellaan projekteja viikkoina ja päivänä. Riittävä väljyys jättää tilaa tilannesidonmaiselle oppimiselle.

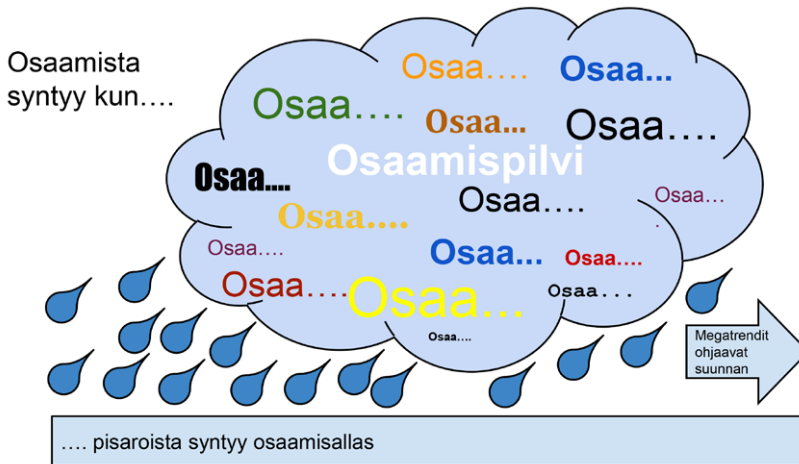
Case-toteutusten perusteella näyttää siltä, että vaikka tiimi- ja projektioppiminen onkin kouluissa yleistynyt, pääosalle aloittavista opiskelijoista se oli uutta. Siksi opiskelijat tuleekin johdattaa tiimi- ja projektityöskentelyyn heti opintojen alkuvaiheessa.

Esimmäiset päivät ovat ratkaisevia toiminta- ja työskentelykulttuurin luomisessa.

Yhteisen näkemyksen ja toiminnan onnistumisen edellytyksenä ovat avoimet, helppokäyttöiset yhteisölliset työkalut, joiden avulla kokonaisuus voidaan rakentaa prosessin mukaan eteneväksi. Tiedon tuottamisessa on tärkeää tuottaa monimediaisesti. Kuvat ja videot havainnollistavat mukavasti asioita ja luovat yhtenäisemmän ja monipuolisemman käsityksen asioista.

Hankkeen loppuvaiheessa syntyi uusi ajatus siitä, että ehkä moduulien sijaan osaaminen kannattaisi kuvata yhtenä isona osaamispiilvenä. Pilviajat-

telu poistaisi edelleenkin toteutuksia ahdistavan raamiajattelun, jossa tietyn moduulin sisään saavat mahtua vain tietyt osaamiset.



KUVA 61. Osaamispilvi, josta osaaminen tiivistyy ja muuttuu tekemisen myötä opiskelijan osaamiseksi.

Oppimisen tilassa saavutettua osaamista ei voida kahlita. Pilvien rakentaminen jätetään suosiolla seuraavan hankkeen tehtäväksi.

6 Rekommendationer och slutsatser

Erfarenheterna av projektet Öppet Kreativt Kollektiv (ÖKK) kan uppsummeras i en slogan "ÖKK är en attityd".

Denna guide är gjord i projektet Öppet Kreativt Kollektiv och är delfinansierat av ESF. Projektet hör till utvecklingsprogrammet Bli aktiv medborgare i öppna inlärningsmiljöer. Projektet genomfördes av HAMK Tavastlands yrkeshögskola Bioekonomi. Projektet genomfördes under åren 2013–2014.

I projektet skapades verksamhetsmodellen Kreativa smedjan. Via Kreativa smedjan integreras det reella livets verksamhet på ett meningsfullt och tillfredsställande sätt med den virtuella världen och tvärtom. Utgångspunkten för skapandet av modellen var lätt tillgänglighet, öppenhet och kollektivitet förenat med kreativa inlärningsmodeller.

För att förnya undervisningen behövs utvecklingsaktiviteter som bygger upp en kreativ och öppen arbetskultur. Man sätter fokus på olika aktörer i samhället när man använder en pedagogik som sätter inlärningsmiljöer i centrum. På samma gång utvidgas livslång inläring till kollektiv inläring, där människor i olika åldrar kan lära av varandra.

Alla partner lär sig i dessa treeniga inlärningsprojekt. Gemensamma aktiviteter ger ny kunskap för både studerande, lärare och företagare. När man bygger inläringstillfällen med hjälp av Kreativa smedjan så förflyttas verksamhetens tyngdpunkt. Den traditonella metoden där läraren i centrum planerar undervisningen, förändras till en metod där man gör saker tillsammans, man planera undervisningstillfällen och arrangerar arbeten. Istället för att planera lektioner, planerar man projektveckor och -dagar. Tillräcklig vidd ger plats för situationsrelaterad inläring.

Pilotstudierna i detta projekt visar att även om grupp- och projektinläring blir allt allmännare inom utbildningsinstitutioner, så var det nytt för de flesta studerande. Därför måste man vägleda studerande snabbt, och i början av deras studietid, angående grupp- och projektarbeten.

Första dagarna är avgörande när man skapar verksamhets- och arbetskultur.

För att skapa en gemensam vision och framgångsrikt arbete behöver man öppna, lätt tillgängliga gemensamma arbetsredskap. Man kan skapa en bindande process att följa genom att använda dessa redskap. Det är viktigt att använda multimediala arbetsredskap när man producerar information. Foton och videon levandegör sakerna på ett fint sätt och skapar en gemensam och mångsidig uppfattning.

I slutet av projektet uppstod en ny ide. Det kanske lönar sig att istället för att använda inlärningsmoduler beskriva inläringen som ett stort kunskapsmoln. "Moln-tänkningen" suddar ännu mera ut tankar omkring gränsdragningar, som idag förhärskar i modultänkningen. Enligt detta tänkesätt kan moduler innehålla endast vissa kunskaper.

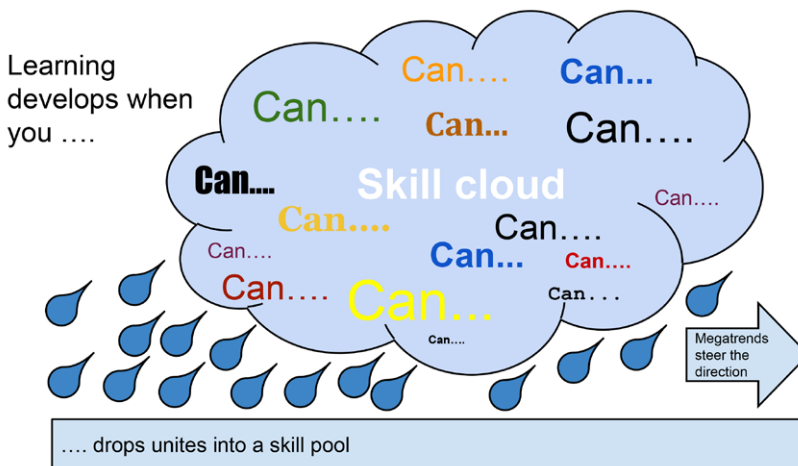


BILD 61. Ett kunskapsmoln, som blir tätare och förändras till inläring när studenten agerar.

Det är inte möjligt att fjättra inläring som uppnås i en inlärningsmiljö. Uppbyggandet av kunskapsmolnet sätts till sidan intill nästa projekt fortsätter uppbyggandet.

7 Recommendations and conclusions

The experience of the Open Creative Community (OCC) - project can be summarized by the slogan “OCC is an attitude”.

The production of this guide was partly financed by ESF. The Open Creative Community - project belongs to the development program Become an Active Citizen in Open Learning Environments. The project was carried out by HAMK University of Applied Sciences Bioeconomy in 2013 – 2014.

In the project the Creative Forge - activity model was built. By this model you can integrate real life activities in a pleasant and comfortable way with the virtual world and vice versa. The starting points for the model were easy access, openness and collectivity combined with creative learning models.

In order to renew the learning you need development activities that enable a creative and open working culture. Attention is paid to different actors in the community when using a pedagogy that puts the **learning environment** in the focus. At the same time lifelong learning is expanding into community learning where people of different age can learn from each other.

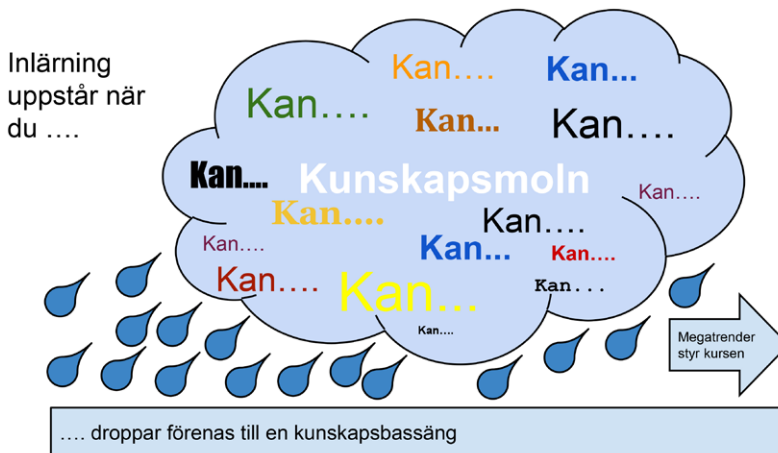
All parties learn in a delta partner learning project. Doing together brings skills for both students, teachers and also for entrepreneurs. The focus in doing changes when learning situations are being built according to the Community approach. Traditional teacher centric learning planning is changed into doing together, planning of learning occasions and work arrangements. Instead of planning lessons you plan project weeks and days. Plenty of scope and space leaves room for occasional related learning.

The case activities show that even if group and team learning is getting more common in educational institutions, it was new for most students. This is why students should be directed into team and project work immediately in the beginning of their studies.

The first days are crucial when creating the activity and working culture.

In order to succeed in creating a common vision and work, you need open and easy, common working tools. By using these tools you can build a binding process to follow. It is important to use multimedia tools when producing information. Photos and videos visualize issues in a nice way and create a common and diverse understanding of them.

At the end of the project a new idea was born. Instead of using modules for learning skills it can be profitable to describe learning skills as a large skill cloud. The cloud thinking eliminates even more the disturbing “frame thinking” that prevail today in our modules. According to this thinking learning modules can only contain certain skills.



PICTURE 61. A skill cloud, that gets condensed and changes into learning as the student acts.

It is not possible to chain the learning that is reached in a learning environment. The building of the skill cloud is left aside until the next project will continue its building.

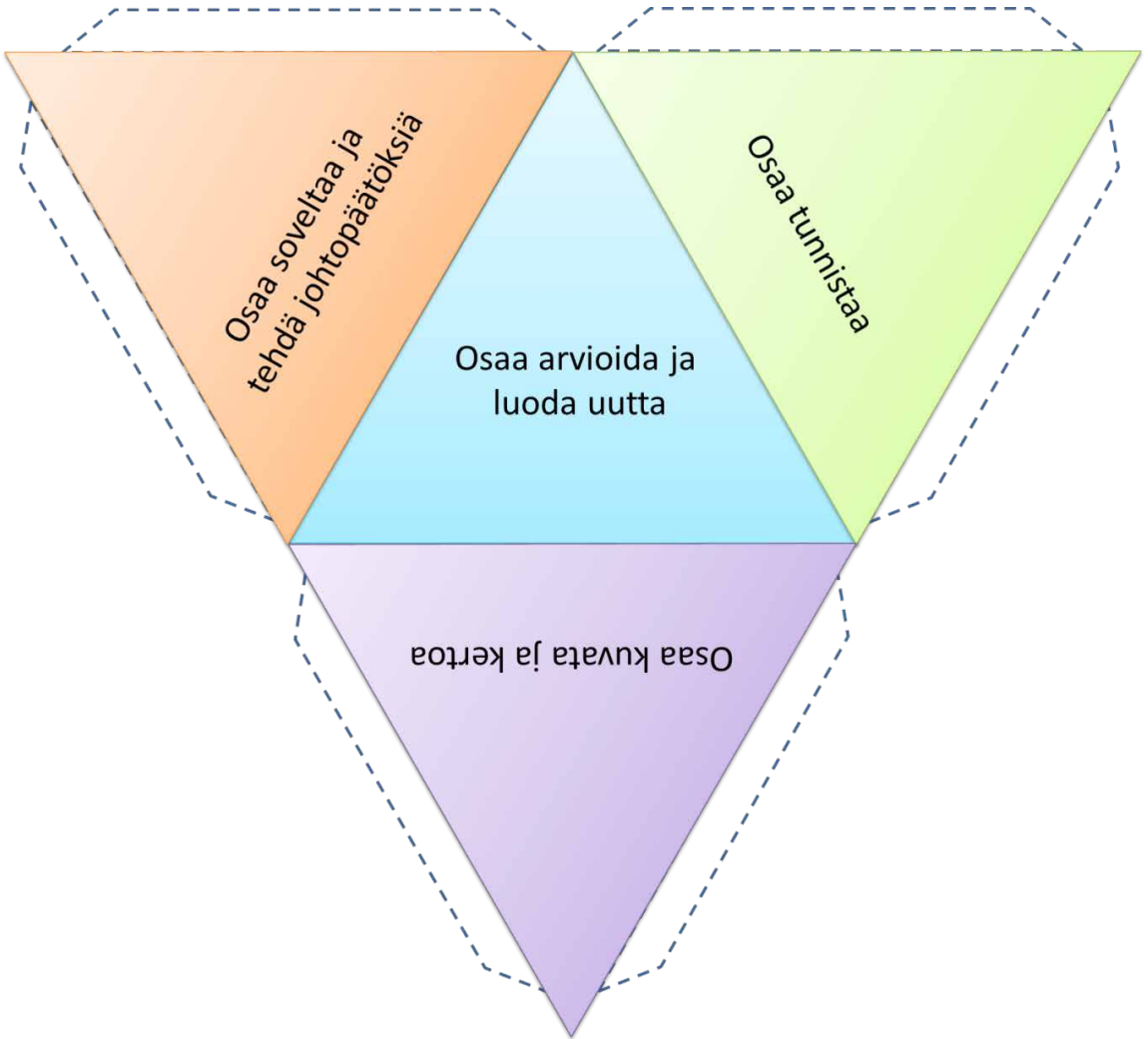
LIITE I

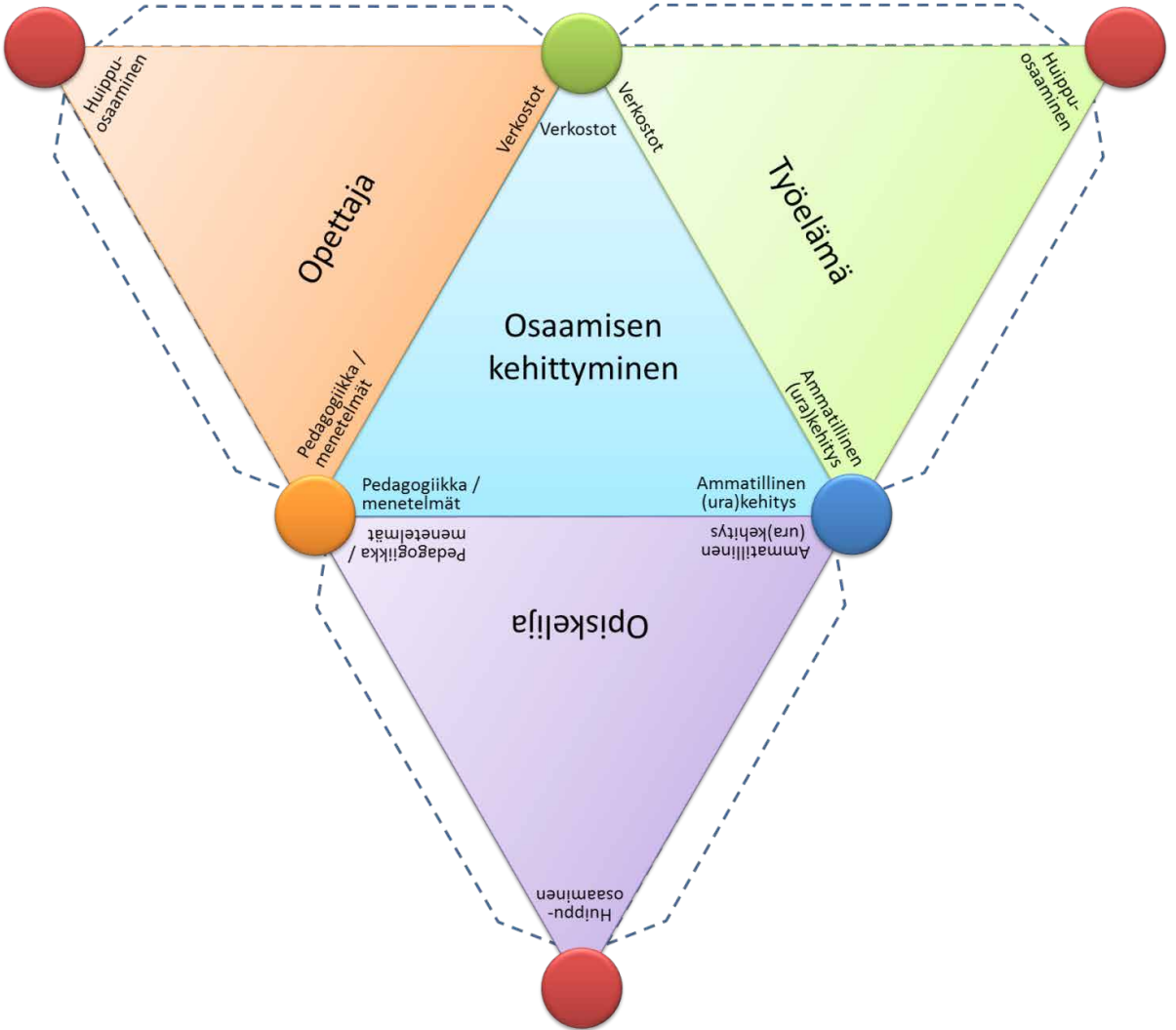
Toiminnan vertailu perinteisessä (luokkahuone) mallissa ja luovassa mallissa. Aktiivisuuteen ei ole laskettu ohjaajan arviointiin ja dokumentointiin käyttämää aikaa.

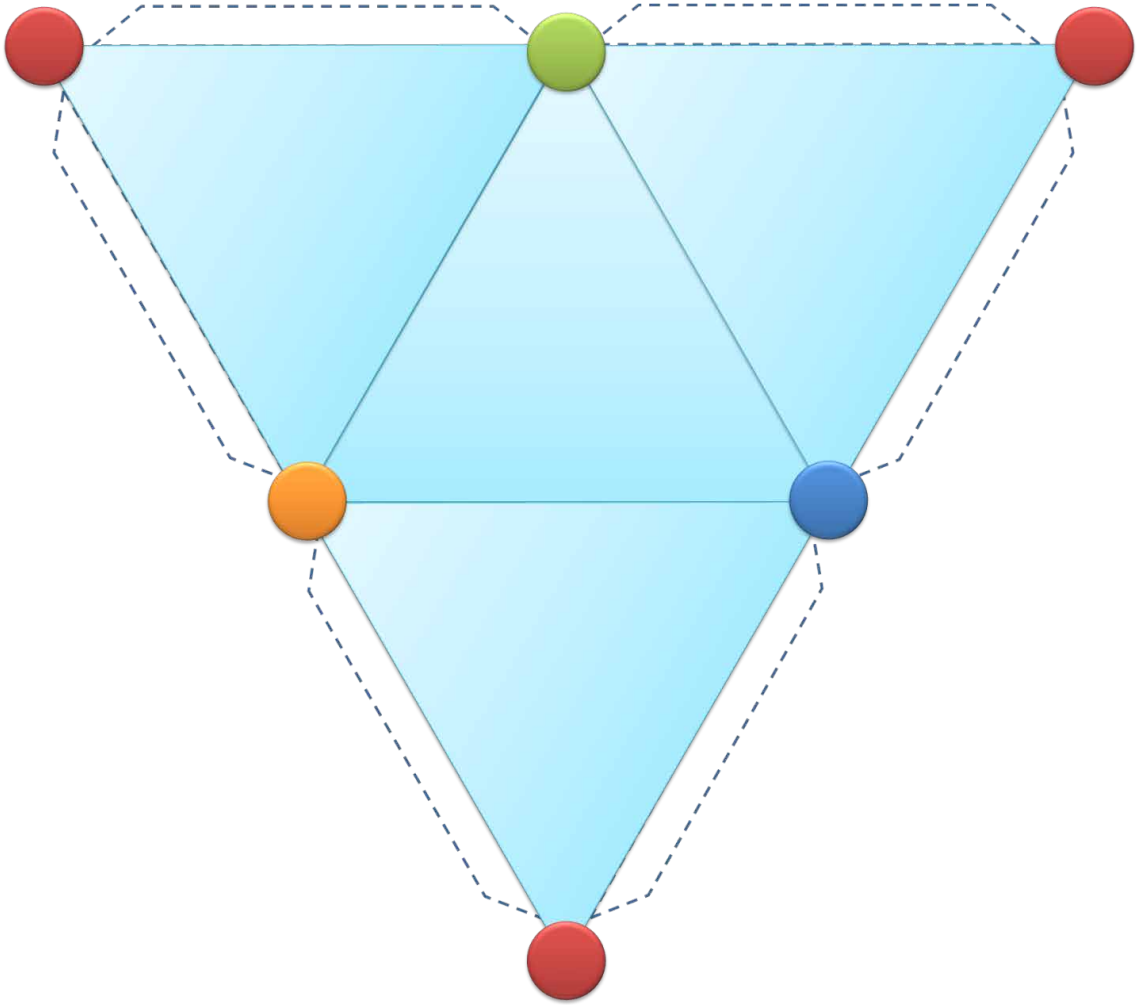
Asia	Perinteinen malli (4h)	Luova-malli (8h)	Opis-kelija	Ohjaa-ja	Part-neri 1	Part-neri 2
Ohjaaja valmistelee luennon	1			1		
Ohjaaja pitää luennon eri villatyypeistä	1			1		
Ohjaaja näyttää eri villanäytteitä eri tyypeistä luokkahuoneessa	1			1		
Ohjaaja kertoo, mitkä tyypit sopivat mihinkin tuotteeseen	1			1		
Lajitellaan pesty villa pöydän vieressä istuen: karkea- ja hienovillatyyppi 2 kg	1		1			
Keskustelua villasta	1		1			
Perinteinen malli (kpl toimintoja)	6	0	2	4	0	0
Perinteinen malli (%)			33	67	0	0
Opettaja sopii asiasta ja aikataulusta		1		1		
Villojen lajittelu yksi lammas per pussi kerinnän yhteydessä (120 lammasta)		1			1	
Villojen kuljetus lajittelutilaan		1			1	
Villan lajittelussa tarvittavien tarvikkeiden järjestäminen		1			1	
Villan punnitukset		1	1			
Pesemättömän villan lajittelu (100 kg)		1	1			
Jatkojalostukseen kelpaamattomien villojen tunnistus (roskat)		1	1			
Villan laatuun vaikuttavien tekijöiden tunnistus		1	1			
Ohjaus työprosessin aikana		1		1		
Lajitteluvälineiden tunnistus ja työn organisointi (lajittelupöytä, siivousvälineet)		1	1			
Kirjanpito lajittelun aikana		1	1			
Villan jatkojalostuksen määrittely		1	1			
Villojen pakkaus ja merkintä		1	1			
Villojen kuljettaminen varastointiin		1			1	
Tilan jälkisiivous		1				1
ALY malli (kpl toimintoja)		15	8	2	4	1
ALY malli (%)			53	13	27	7

LIITE II

Tulostettavat 3D-ajattelumallipohjat



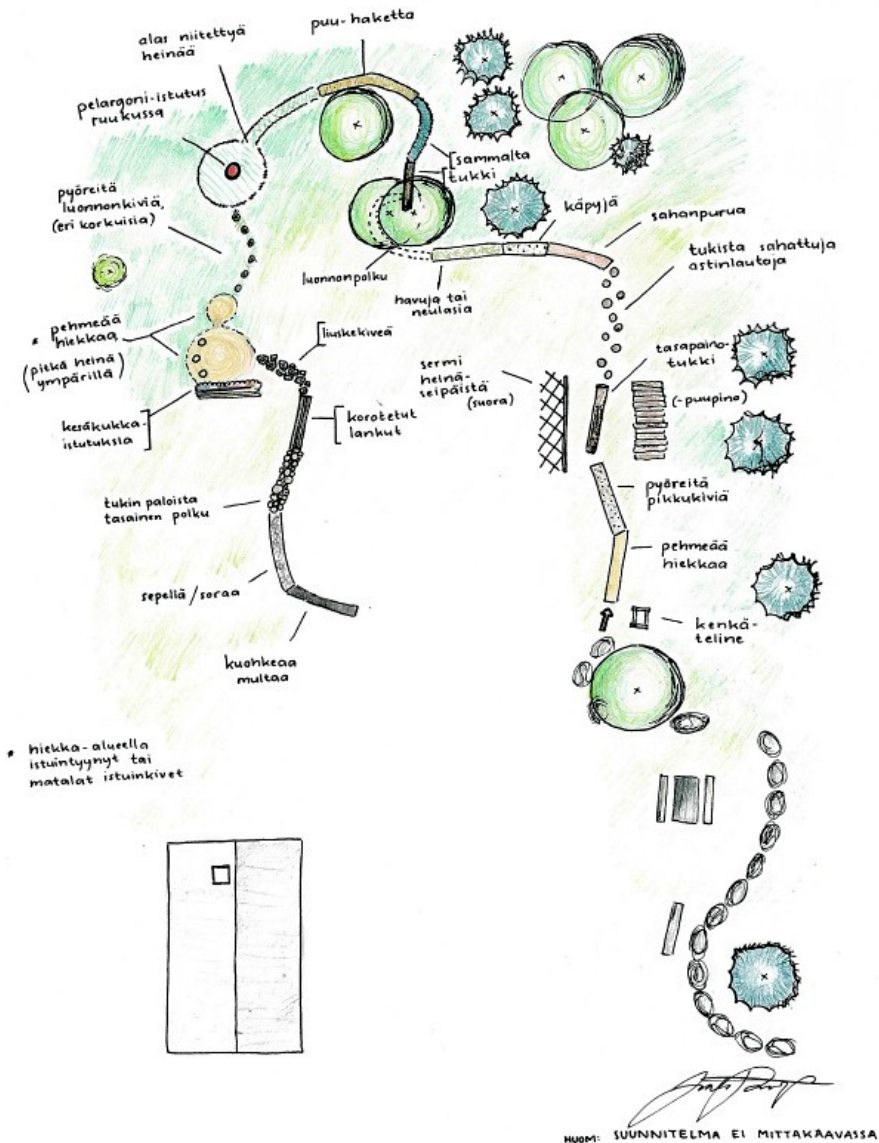




LIITE III

Suunnitelma Elämysmessujen paljasjalkapolusta

LETKUN AISTIPOLKU



TEKIJÄ:

Janika Poltinaho, HAMK Biotalous, maisemasuunnittelun koulutusohjelma

Opas on tuotettu ESR-osarahoitteisessa Avoin Luova Yhteisö -hankkeessa. Hankkeessa rakennettiin Luovan pajan toimintamalli, joka sisältää luovat oppimisen-, kehittämisen- ja tutkimuksen mallit.

Oppaassa kuvataan Luovan pajan mallit sekä 3D-ajattelumalli, jonka avulla oppimista voidaan havainnollistaa opiskelijan, opettajan ja työelämän näkökulmasta eri oppimisen tasot huomioiden. Mallit on luotu oppaassa kuvattujen case-tapausten pohjalta. Opas sisältää vinkejä, käytännön ohjeita ja työprosesseja, joita voidaan soveltaa ammattikorkeakoulun ja työelämän yhteisissä projekteissa.

Opas pohjautuu Avoin Luova yhteisö -hankkeen ja kirjoittajien aiemmin toteuttamien oppimisen kehittämishankkeiden kokemuksiin ja käytännön työskentelyyn.

painettu

ISBN 978-951-784-697-4
ISSN 1795-4231
HAMKin julkaisuja 17/2014

e-julkaisu

ISBN 978-951-784-698-1 (PDF)
ISSN 1795-424X
HAMKin e-julkaisuja 37/2014

HAMK
HÄMEEN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

