

PIENESTÄ KASVAA SUURTA YHDESSÄ – DIGITAALINEN SIIRTYMÄ

SUOMALAISTEN TOIMIJOIDEN KOORDINOIMIEN
ERASMUS+ -YHTEISTYÖHANKKEIDEN KOKEMUKSIA



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSTYRELSEN

Erasmus+
Muuttaa elämäsi – avartaa maailmaasi.

Raportit ja selvitykset 2024:6

1. painos

© Opetushallitus

Raportit ja selvitykset 2024:6

ISBN 978-952-13-6953-7 (pdf)

ISSN-L 1798-8918

ISSN 1798-8926 (pdf)

Taitto: PunaMusta Oy/Sisältö- ja suunnittelupalvelut

www.oph.fi

SISÄLTÖ

TIIVISTELMÄ.	4
1. JOHDANTO.	5
2. TAUSTAA.	6
3. SELVITYKSEN TAVOITTEET JA TARKOITUS.	11
3.1. Menetelmät.	11
3.2. Selvityksen rakenne.	12
4. SUOMALAISTEN HANKETOIMIJOIDEN KOORDINOIMIENT ERASMUS+ KA2 -HANKKEIDEN VALINTA JA KARTOITUS LOPPURAPORTTIEN PERUSTEELLA	14
4.1 Valittujen Erasmus+ KA2 -hankkeiden tarkastelunäkökulma ja mahdollinen vaikuttavuus digitaalisen siirtymän edistämisessä	14
4.2. Selvityksessä mukana olleet digitaaliseen siirtymään painottuneet Erasmus+ KA2 -yhteistyöhankkeet ja hankkeiden tarkastelunäkökulma	15
5. SAADUT KOKEMUKSET, POTENTIAALISET IDEAT JA INNOVATIIVISET KÄYTÄNNÖT.	18
5.1 Kysely digitaaliseen siirtymään painottuneiden Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden vastuuhenkilöille hankkeiden innovatiivisista käytännöistä.	18
5.2 Kyselyn tulokset.	21
6. ERASMUS+ -OHJELMAN MAHDOLLISUUDET DIGITAALISEN SIIRTYMÄN EDISTÄMISEKSI YHTEISTYÖHANKKEISSA.	38
6.1 Hanketoimintaa edistävät toimintatavat Erasmus+ -yhteistyöhankkeissa.	38
6.2 Hanketoimijoiden suositukset digitaalisen siirtymän edistämiseksi.	39
6.3 Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden pysyvät vaikutukset ja merkitykselliset lähestymistavat.	39
7. JOHTOPÄÄTÖKSET.	41
LIITTEET.	42
LIITE 1. Valitut suomalaisten toimijoiden koordinoimat Erasmus+ -KA2 -hankkeet	42
LIITE 2. Erasmus+ KA2 -hanketoimijoille lähetetty kysely.	63
LIITE 3. Erasmus+ KA2 -hanketoimijoiden työpajan keskeiset tulokset.	66
LIITE 4. Luettelo tietolähteistä.	80

TIIVISTELMÄ

Euroopan unionin rahoittama Erasmus+ -ohjelma tukee koulutuksen, nuorisoalan sekä liikunnan ja urheilun kansainvälisyyttä ja yhteistyötä edistäviä hankkeita Euroopassa. Ohjelman tavoitteena on tukea koulutuksellista, ammatillista ja henkilökohtaista kehitystä koulutus-, nuoriso- ja urheilualalla Euroopassa ja kumppanimaissa, edistää kestäväää kasvua, ympäristövastuullisuutta, työllisyyttä, sosiaalista koheesiota ja innovaatioita sekä vahvistaa eurooppalaista identiteettiä ja yhteiskunnallista osallistumista. Lisäksi Erasmus+ -ohjelma edistää oppilaiden, opiskelijoiden, opettajien ja kouluttajien laadukasta koulutusta, osaamista, digitalisaatiota, oppimiseen liittyvää liikkuvuutta sekä koulutusalan organisaatioiden eurooppalaista yhteistyötä, osallisuutta, huippuosaamista, luovuutta ja innovaatioita.

Vuonna 2024 Opetushallituksen toimeksiannosta selvitettiin, miten digitaalinen siirtymä toteutuu suomalaisten toimijoiden koordinoimissa Erasmus+ -yhteistyöhankkeissa. Lisäksi kartoitettiin Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden potentiaalisia ideoita, osallistavia lähestymistapoja ja innovatiivisia käytänteitä.

Erasmus+ KA2 -yhteistyöhankkeiden mahdollisen vaikuttavuuden edistämisen tarkastelussa käytettiin tapaustutkimusmenetelmää ja dokumenttianalyysiä analysoimalla Erasmus+ KA2 -yhteistyöhankkeiden hakemus- ja raportointijärjestelmän asiakirjoja, jotka sisältävät tietoa hankkeiden suunnittelusta, toteutuksesta, tuloksista ja vaikuttavuudesta. Tutkimusmenetelmänä käytettiin lisäksi kyselytutkimusta lähettämällä yhteistyöhankkeiden vastuuhenkilöille sähköiset kyselyt, joilla selvitettiin edunsaajien kokemuksia ja havaintoja hankkeen vaikutuksista digitaalisen siirtymän edistämisessä. Hanketoimijoille järjestettiin huhtikuun lopussa työpaja, jossa arvioitiin hankkeiden vaikutuksia jakamalla innovatiivisia käytäntöjä sekä kehitettiin edelleen potentiaalisia jatkokehitysideoita yhteistyössä.

1. JOHDANTO

Erasmus+ -ohjelma on Euroopan unionin rahoittama ohjelma, joka tukee koulutuksen, nuorisoalan sekä liikunnan ja urheilun kansainvälisyyttä edistäviä hankkeita eri Euroopan maissa. Erasmus+ KA2 -yhteistyöhankkeet lisäävät organisaatioiden ja instituutioiden välistä yhteistyötä. Ohjelman tavoitteena on tukea koulutuksellista, ammatillista ja henkilökohtaista kehitystä koulutus-, nuoriso- ja urheilualalla Euroopassa ja kumppanimaissa, edistää kestävästä kasvusta, työllisyyttä, sosiaalista koheesiota ja innovaatioita sekä vahvistaa eurooppalaista identiteettiä ja aktiivista kansalaisuutta.

Lisäksi Erasmus+ -ohjelma edistää oppilaiden, opiskelijoiden, opettajien ja kouluttajien laadukasta koulutusta, osaamista, oppimiseen liittyvää liikkuvuutta sekä koulutusalan organisaatioiden eurooppalaista yhteistyötä, osallisuutta, huippuosaamista, luovuutta ja innovaatioita. Se lisää myös nuorten ja nuorisotyöntekijöiden epävirallista oppimista ja aktiivista osallistumista sekä nuorisojärjestöjen yhteistyötä, osallisuutta, luovuutta ja innovaatioita. Tämän lisäksi ohjelma edistää urheiluväestön ja urheiluhenkilöstön oppimiseen liittyvää liikkuvuutta sekä liikunta- ja urheiluorganisaatioiden yhteistyötä, osallisuutta, luovuutta ja innovaatioita.

Erasmus+ -ohjelman vaikuttavuusarvioinnissa käytetään Euroopan komission hyväksymiä indikaattoreita, jotka toimivat mittareina hankkeiden vaikutusten seuraamiseksi. Indikaattorit muodostavat perustan vaikuttavuuden arvioinnille. Niiden avulla pystytään arvioimaan, onko ohjelman toteutuksessa onnistuttu ja millaisia muutoksia on tapahtunut kohderyhmässä ja heidän ympäristössään. Indikaattorit eivät ainoastaan tarjoa objektiivista tietoa ohjelman tehokkuudesta, vaan myös heijastavat asetettuja tavoitteita ja auttavat kohdentamaan tulevaa toimintaa entistä paremmin.

Erasmus+ -ohjelmassa on toteutettu vuosien 2014–2023 aikana useita Erasmus+ KA2 -yhteistyöhankkeita, jotka ovat keskittyneet digitaalisen siirtymän edistämiseen. Tämän selvityksen tavoitteena on kartoittaa jo päättyneiden, suomalaisten hanketoimijoiden koordinoimien vuosina 2017–2021 käynnistyneiden digitaaliseen siirtymään painottuneiden Erasmus+ KA2 -hankkeiden edunsaajien kokemuksia ja ideoita hankkeissa kehitetyistä merkityksellisistä lähestymistavoista. Selvityksen avulla pyritään lisäksi saamaan tietoa hankkeiden vaikuttavuudesta ja tuloksista sekä tunnistamaan innovatiivisia käytäntöjä ja potentiaalisia innovaatioita, joita voidaan mahdollisesti hyödyntää tulevissa hankkeissa.

Selvityksen teoreettisena taustana on Erasmus+ KA2 -hankkeiden hakemus- ja raportointijärjestelmä, joka sisältää hankkeiden loppuraportit ja arviointipalauteet sekä tietoa hankkeiden suunnittelusta, toteutuksesta, tuloksista ja vaikuttavuudesta. Hankkeiden tuloksia koskevia tietoja täydennettiin valittujen hankkeiden vastuuhenkilöille lähetetyillä kyselyillä sekä hanketoimijoille suunnatulla työpajalla, jossa innovatiivisia käytäntöjä jaettiin ja hankkeiden potentiaalisia jatkokehitysideoita työstettiin edelleen.

Selvityksen tavoitteena on tarjota autenttista tietoa päättyneiden Erasmus+ KA2 -hankkeiden vaikuttavuudesta ja tuloksista vastaavia hankkeita suunnitteleville ja toteuttaville toimijoille ja päättäjille. Lisäksi selvityksen avulla pyritään kannustamaan uusia hanketoimijoita hyödyntämään hankkeiden parhaita käytäntöjä ja kehittämään edelleen innovatiivisia ratkaisuja koulutuksen, nuorisoalan sekä liikunnan ja urheilun kehittämiseksi.

2. TAUSTAA

Erasmus+ -yhteistyöhankkeissa osallistujaorganisaatiot voivat hankkia kokemusta kansainvälisestä yhteistyöstä, parantaa valmiuksiaan ja tuottaa samalla laadukkaita ja innovatiivisia tuloksia. Yhteistyöhankkeiden koko ja laajuus voi vaihdella hankkeen tavoitteiden, osallistujaorganisaatioiden, odotettujen vaikutusten ja muiden tekijöiden mukaan, ja toimintaa voidaan mukauttaa näiden tekijöiden mukaisesti. Hankkeiden laadullisessa arvioinnissa otetaan huomioon yhteistyön tavoitteet ja mukana olevien organisaatioiden luonne. Tämän logiikan mukaisesti organisaatioille tarjotaan kahdentyyppisiä kumppanuuksia, joiden avulla ne voivat työskennellä, oppia ja kasvaa yhdessä:

- kumppanuushankkeet
- pienimuotoiset kumppanuushankkeet.

Erasmus+ KA2 -avaintoimi 2 tukee yhteistyöhankkeita ja seuraavia toimintotyyppejä:

- yhteistyöhankkeet, kuten kumppanuushankkeet ja pienimuotoiset kumppanuushankkeet
- huippuosaamiseen tähtäävät kumppanuudet, kuten ammatillisen koulutuksen huippuyksiköt ja Erasmus Mundus -toiminto
- innovaatiokumppanuudet, kuten innovaatioyhteenliittymät ja tulevaisuuteen suuntautuvat hankkeet
- korkeakoulutuksen, ammatillisen koulutuksen, nuorisotalon ja liikunta- ja urheilualan kapasiteettivahvistamishankkeet
- voittoa tavoittelemattomat eurooppalaiset liikunta- ja urheilutapahtumat.

Toimintojen odotetaan edistävän ohjelman painopistealoja huomattavasti ja vaikuttavan myönteisesti ja pitkäkestoisesti osallistujaorganisaatioihin ja näitä toimintoja sääteleviin järjestelmiin sekä organisaatioihin ja henkilöihin, jotka osallistuvat järjestettävään toimintaan suoraan tai välillisesti. Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden odotetaan johtavan innovatiivisten käytäntöjen kehittämiseen, leviytykseen ja toteuttamiseen paikallisella, alueellisella, valtakunnallisella, Euroopan unionin tai globaalilla tasolla. Hankkeen elinkaaren aikana organisaatiot toteuttavat monenlaisia aktiviteetteja, jotka vaihtelevat perinteisistä luovempaan ja innovatiivisempaan toimintaan. Organisaatiot voivat valita niistä yhdistelmän, joka edistää parhaiten hankkeen tavoitteiden saavuttamista suhteessa sen soveltamisalaan ja kumppaniverkoston valmiuksiin.

Käsiteltävän alan ja hakijan tyyppin mukaan Erasmus+ -KA2 -hankkeita hallinnoivat joko kansalliset toimistot tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA). Euroopan komissio asettaa vuosittain yhteiset painopisteet ja tavoitteet, joihin koulutuksen, nuorisotoiminnan sekä liikunnan ja urheilun eri aloilla pyritään Erasmus+ -ohjelman tasolla. Tästä syystä yhteistyöhankkeilla pyritään hankkeeseen osallistuvien organisaatioiden valmiuksien kehittämisen ohella edistämään painopisteiden saavuttamista kumppanuuksien tulosten avulla. Hankkeissa tehtävä työ on rajattava suhteessa yhteen tai useampaan näistä painopisteistä, jotka on valittava hakuvaiheessa. Hanke-ehdotuksia laadittaessa on myös suositeltavaa tutustua samanlaisten painopisteiden perusteella rahoitettujen aiempien hankkeiden tuloksiin, jotta varmistetaan johdonmukaisuus ja vältetään päällekkäisyyksiä sekä hyödynnetään asteittain jo saatuja tuloksia ja edistetään eri alojen yhteistä kehitystä.

Jotta EU-tason painopisteet voidaan yhdistää paremmin kansallisen tason erityistarpeisiin, Erasmus+ -ohjelman kansallisilla toimistoilla on lisäksi mahdollisuus määrittää yksi tai useampi EU-tason painopisteistä erityisen merkittäviksi niiden kansallisessa toimintaympäristössä, jotta organisaatioita kannustetaan keskittymään toimissaan näihin valikoituihin aloihin tiettyinä vuosina.

Vuonna 2023 yhteistyöhankkeissa on painotettava yhtä tai useampaa seuraavista painopistealoista:

Osallisuus ja moninaisuus kaikilla koulutus-, nuoriso- ja liikunta- ja urheilualan sektoreilla: Ohjelmalla tuetaan hankkeita, joilla edistetään sosiaalista osallisuutta ja pyritään parantamaan sellaisten henkilöiden tavoitettavuutta, joilla on muita vähemmän mahdollisuuksia. Tällaisia henkilöitä ovat muun muassa vammaiset ja maahanmuuttajataustaiset henkilöt, maaseutualueilla ja syrjäisillä alueilla asuvat henkilöt, sukupuolten epätasa-arvosta kärsivät henkilöt, sosioekonomisissa vaikeuksissa olevat henkilöt sekä sukupuoleen, rotuun tai etniseen alkuperään, uskontoon tai vakaumukseen, vammaisuuteen, ikään tai sukupuoliseen suuntautumiseen perustuvasta syrjinnästä mahdollisesti kärsivät henkilöt. Hankkeiden avulla hyödynnetään Erasmus+ -ohjelman tarjoamia mahdollisuuksia näiden henkilöiden kohtaamiin esteisiin ja pyritään luomaan osallistavia ympäristöjä, jotka edistävät yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa ja vastaavat laajemman yhteisön tarpeita. Tällä painopistealalla ohjelmasta tuetaan hankkeita, jotka edistävät koulutustoimintaa ja helpottavat Ukrainasta sotaa pakenevien ihmisten integroitumista uusiin oppimisympäristöihinsä.

Ympäristö ja ilmastonmuutoksen torjunta: Ohjelman tavoitteena on tukea vihreään siirtymään, ympäristöhaasteisiin ja ilmastonmuutoksen haasteisiin liittyvän tietoisuuden lisäämistä kaikilla aloilla. Etusijalle asetetaan hankkeet, joilla pyritään kehittämään osaamista erilaisilla kestävyyskannalta merkityksellisillä aloilla ja laatimaan vihreän sektorin osaamisstrategioita ja -menetelmiä sekä tulevaisuuteen suuntautuvia opetussuunnitelmia, jotka vastaavat paremmin yksilöiden tarpeita. Ohjelmalla tuetaan innovatiivisten käytäntöjen kokeilemistä, jotta oppijoista, henkilöstöstä ja nuorisotyöntekijöistä voi tulla todellisia muutoksen aikaansaajia (esimerkiksi resurssien säästäminen, energiankulutuksen ja jätteiden vähentäminen, hiilijalanjäljen kompensointi ja kestävien ruoka- ja liikkuvuusvaihtoehtojen valitseminen). Etusijalla ovat myös hankkeet, jotka mahdollistavat käyttäytymismuutokset yksilöllisissä valinnoissa, kulutustottumuksissa ja elämäntavoissa koulutuksen, nuorisotoiminnan ja liikunta- ja urheilutoiminnan avulla. Tähän kuuluvat myös hankkeet, joilla kehitetään kouluttajien ja koulutusalan johtajien kestävyysosaamista ja tuetaan osallistajaorganisaatioiden suunnittelemaa lähestymistapoja ympäristökestävyyteen.

Vastaaminen digitaaliseen siirtymään kehittämällä digitaalisia valmiuksia, häiriönsietokykyä ja kapasiteettia: Ohjelmalla tuetaan alemman perusasteen, ylemmän perusasteen ja keskiasteen, ammatillisen koulutuksen, korkeakoulutuksen ja aikuiskoulutuksen oppilaitosten digitalisaatiosuunnitelmia. Etusijalle asetetaan hankkeet, joilla pyritään lisäämään oppilaitosten kapasiteettia ja valmiuksia hallita tehokasta siirtymistä kohti digitaalista koulutusta. Ohjelmalla tuetaan digiteknologian tarkoituksenmukaista käyttöä opetuksessa, koulutuksessa, nuorisotoiminnassa sekä liikunnassa ja urheilussa opetukseen, oppimiseen, arviointiin ja osallistamiseen. Tähän sisältyy digipedagogiikan ja opettajien digitaalisten työkalujen käyttöön liittyvän asiantuntemuksen kehittäminen, mukaan lukien esteettömät ja avustavat teknologiat sekä digitaalisen koulutussisällön luominen ja innovatiivinen käyttö. Siihen kuuluu myös koko väestön digitaitojen ja -osaamisen kehittäminen asianmukaisten ohjelmien ja aloitteiden avulla. Erityistä huomiota kiinnitetään sukupuolten tasa-arvon edistämiseen ja siihen, että puututaan digiteknologian saatavuuteen ja käyttöön liittyviin eroihin aliedustettujen ryhmien keskuudessa. Ohjelmalla tuetaan myös kouluttajien, kansalaisten ja organisaatioiden digi-osaamista koskevien eurooppalaisten ohjeistusten käyttöä.

Yhteiset arvot, kansalaistoiminta ja osallistuminen: Ohjelmalla tuetaan aktiivista kansalaisuutta ja eettisiä periaatteita elinikäisessä oppimisessa, ja sillä edistetään sosiaalisten ja kulttuurienvälisten taitojen, kriittisen ajattelun ja medialukutaidon kehittämistä. Etusijalle asetetaan hankkeet, jotka tarjoavat henkilöille mahdollisuuksia yhteiskunnalliseen toimintaan osallistumiseen, sosiaaliseen sitoutumiseen ja kansalaistoimintaan virallisen tai epävirallisen oppimisen myötä, kuten toimintaan, jolla lisätään tietoisuutta Euroopan parlamentin vuoden 2024 vaaleista ja edistetään niihin osallistumista.

Painopisteenä on myös lisätä Euroopan unionin tilannetta koskevaa tietoisuutta ja ymmärrystä etenkin EU:n yhteisistä arvoista, yhtenäisyyden ja moninaisuuden periaatteista, henkilöiden kulttuurisesta identiteetistä ja tietoisuudesta sekä sosiaalisesta ja historiallisesta perinnöstä. Edellä esitettyjen yleisten painopisteiden lisäksi eri sektoreilla on erityistavoitteita.

Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden tarkoituksena on tuottaa osallistujaorganisaatioille seuraavia tuloksia:

- innovatiivinen tarjonta kohderyhmille, esimerkiksi houkuttelevammat, yksilöllisiä tarpeita ja odotuksia vastaavat koulutusohjelmat, osallistavien lähestymistapojen sekä digitaalisten menetelmien käyttö, uudet tai entistä paremmat menettelyt osaamisen tunnustamiseksi ja validoimiseksi, toiminnan tehostaminen paikallisyhteisöjen hyödyksi, uudet tai entistä paremmat tavat täyttää niiden kohderyhmien tarpeita, joilla on muita vähemmän mahdollisuuksia, sekä käsitellä maantieteelliseen ja sosioekonomiseen epätasa-arvoisuuteen perustuvia eroja oppimistuloksissa, uudet lähestymistavat yhteiskunnallisen, etnisen, kielellisen ja kulttuurisen moninaisuuden käsittelyyn, uudet lähestymistavat kilpailukyvyyn ja työllisyyden tukemiseksi etenkin alueellisella ja paikallisella tasolla sekä mahdollisuus saada kielihankkeiden eurooppalainen laatuleima kieltenoppimisesta tai -opetuksesta
- nykyaikaisempi, dynaamisempi, sitoutuneempi ja ammattimaisempi organisaation sisäinen toimintaympäristö, jossa ollaan valmiita omaksumaan hyviä käytäntöjä ja uusia menetelmiä, muun muassa digitaalisia valmiuksia, päivittäisessä toiminnassa, joka on avoin synergioille muilla toimialoilla tai sosioekonomisilla aloilla toimivien organisaatioiden kanssa ja jossa henkilöstön ammattitaitoa kehitetään strategisen suunnittelun avulla kunkin omien tarpeiden ja organisaation tavoitteiden mukaisesti
- paremmat ammatilliset ja muut valmiudet toimia EU:n tai kansainvälisellä tasolla: paremmat johtamistaidot ja kansainvälistymisstrategiat, tiiviimpi yhteistyö ulkomaisten kumppanien tai muita koulutus- ja nuorisovalan sektoreita ja/tai muita sosioekonomisia aloja edustavien kumppanien kanssa, enemmän taloudellisia resursseja (muuta kuin EU:n rahoitusta) EU:n tai kansainvälisten hankkeiden järjestämiseen koulutus- ja nuorisovalalla, EU:n tai kansainvälisten hankkeiden laadukkaampi valmistelu, toteutus, seuranta ja jatkotoimet
- tiedon ja tietoisuuden lisääminen urheilusta ja liikunnasta
- tietoisuuden lisääminen liikunnan ja urheilun merkityksestä sosiaalisen osallisuuden, yhtäläisten mahdollisuuksien ja terveellisten elintapojen edistäjänä.

Rahoitetut hankkeet vaikuttavat todennäköisesti myönteisesti myös henkilöihin, jotka osallistuvat toimintaan suoraan tai välillisesti, esimerkiksi seuraavin tavoin:

- aloitteellisuuden ja yrittäjähengen lisääntyminen
- kielitaidon koheneminen
- digitaitojen paraneminen
- sosiaalisen, etnisen, kielellisen, sukupuolen ja kulttuurisen moninaisuuden sekä erilaisten kykyjen syvällisempi tuntemus ja myönteisempi suhtautuminen niihin
- parempi osaaminen, joka lisää työllistettävyyttä ja mahdollisuuksia ryhtyä yrittäjäksi (yhteiskunnallinen yrittäjyys mukaan lukien)
- aktiivisempi yhteiskunnallinen osallistuminen
- myönteisempi suhtautuminen Euroopan yhdentymiseen ja EU:n arvoihin
- taitojen ja tutkintojen parempi ymmärtäminen ja tunnistaminen Euroopassa ja muualla maailmassa
- omaan ammattiprofiiliin (esimerkiksi opetus, koulutus, nuorisotyö tai valmennus) liittyvän osaamisen kehittäminen

- eri maiden koulutus-, nuoriso- ja liikunta- ja urheilualan käytäntöjen, politiikan ja järjestelmien parempi tuntemus
- virallisen ja epävirallisen koulutuksen, ammatillisen koulutuksen sekä muiden oppimismuotojen ja toisaalta työmarkkinoiden välisten suhteiden parempi ymmärtäminen
- enemmän mahdollisuuksia ammatilliseen kehittymiseen
- lisääntynyt työmotivaatio ja tyytyväisyys
- lisääntynyt liikunnan ja urheilun harrastaminen.

Järjestelmätasolla hankkeiden odotetaan johtavan koulutusjärjestelmien ja nuorisopolitiikan nykyai-
kaistamiseen ja vahvistavan alan järjestelmien kykyä vastata nykymaailman suurimpiin haasteisiin:
ympäristökestävyys, digitaalinen muutos, työllisyys, talouden vakaus ja talouskasvu sekä tarve
edistää sosiaalisia, kansalais- ja monikulttuurisia taitoja, kulttuurienvälistä vuoropuhelua, demo-
kraattisia arvoja ja perusoikeuksia, yhteiskunnallista osallisuutta, mielenterveyttä ja hyvinvointia,
tasa-arvoisuutta ja aktiivista yhteiskunnallista osallistumista, kriittistä ajattelua ja medialukutaitoa.

Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden tavoitteet

- Koulutuksen, nuorisotyön sekä liikunnan ja urheilun laatu Euroopassa ja muualla maailmassa kohenee, lisääntynyt osaaminen ja vetovoima sekä paremmat osallistumismahdollisuudet kaikille.
- Koulutus- ja nuorisoalan järjestelmät vastaavat paremmin työmarkkinoiden tarpeita ja niiden tarjoamia mahdollisuuksia ja kytkeytyvät läheisemmin elinkeinoelämään ja ympäröivään yhteisöön.
- Perus- ja laaja-alaisen taitojen – joita ovat erityisesti yrittäjyystaidot, sosiaalisuuteen ja kansalaisuuteen liittyvät taidot, monikulttuuriset taidot ja kielitaito, kriittinen ajattelu, digitaaliset taidot sekä medialukutaito – opetuksen ja arvioinnin laatu paranee.
- Erilaisten kansallisten koulutus- ja nuorisoalojen väliset synergiat ja yhteydet lisääntyvät ja siirtymisen niiden välillä helpottuu; osaamisen ja tutkintojen tunnustamista, tunnustamista ja avoimuutta lisäävien eurooppalaisten vertailuvälineiden käyttö tehostuu.
- Oppimistulosten hyödyntäminen lisääntyy opetuksen ja oppimisen tukena, arvioinnissa sekä kuvattaessa ja määriteltäessä tutkintoja, tutkintojen osia ja opetussuunnitelmia.
- Tietoisuus sosiaalisesta monimuotoisuudesta sekä avoimuus sitä kohtaan lisääntyvät, ja koulutusjärjestelmien ja -mahdollisuuksien osallistavuutta ja saatavuutta parannetaan.
- Koulutus- ja nuorisoalan viranomaisten kesken syntyy alueiden välistä ja kansallista uutta yhteistyötä, ja tällainen yhteistyö lisääntyy.
- Tieto- ja viestintätekniikkaa ja avoimia oppimisresursseja käytetään strategisemmin ja yhdenmukaisesti koulutus- ja nuorisoalan järjestelmissä.
- Kieltenopiskelumotivaatio lisääntyy innovatiivisten opetusmenetelmien ansiosta tai koska opiskelulla on parempi yhteys työmarkkinoilla edellytettävään käytännön kielitaitoon.
- Käytännön, tutkimuksen ja politiikan välinen vuorovaikutus vahvistuu.
- Liikunta- ja urheilutoimintaan osallistuminen terveyttä ja hyvinvointia parantavana toimintana lisääntyy.
- Tietämys siitä, miten torjutaan urheilun integriteettiin kohdistuvia rajat ylittäviä uhkia, kuten dopingia, urheilutulosten manipulointia ja väkivaltaa sekä kaikenlaista suvaitsemattomuutta ja syrjintää, lisääntyy, ja liikunnan ja urheilun hyvää hallintoa sekä urheilijoiden kaksoisuria tuetaan paremmin.
- Liikunta- ja urheilualan vapaaehtoistoiminta saa enemmän tunnustusta.
- Voittoa tavoittelemattomien liikunta- ja urheilualan organisaatioiden vapaaehtoistyön tekijöiden, valmentajien, johtajien ja henkilökunnan liikkuvuus lisääntyy.
- Sosiaalinen osallisuus ja yhtäläiset mahdollisuudet liikunta- ja urheilualalla lisääntyvät.

Suomalaiset toimijat ovat olleet aktiivisia Erasmus+ KA2 -hankkeiden koordinoijia ja osallistujia. Tässä selvityksessä tarkastellaan osallisuuteen ja moninaisuuteen sekä ympäristövastuullisuuteen painottuneita, suomalaisten edunsaajien koordinoimia hankkeita, joissa on pyritty kehittämään innovatiivisia käytäntöjä ja potentiaalisia kehittämisideoita osallisuuden ja moninaisuuden sekä ympäristövastuullisuuden painopistealueilla.

3. SELVITYKSEN TAVOITTEET JA TARKOITUS

Selvityksen tavoitteena oli kartoittaa jo päättäneiden, suomalaisten hanketoimijoiden koordinoimien, vuosina 2017–2021 käynnistyneiden, digitaaliseen siirtymään painottuneiden Erasmus+ KA2 -hankkeiden edunsaajien kokemuksia ja ideoita hankkeissa kehitetyistä potentiaalisista innovaatioista ja merkityksellisistä lähestymistavoista. Selvityksen avulla pyrittiin lisäksi saamaan tietoa hankkeiden vaikuttavuudesta ja tuloksista sekä tunnistamaan innovatiivisia käytäntöjä ja potentiaalisia innovaatioita, joita voidaan mahdollisesti hyödyntää ja jatkokehittää tulevilla hankkeilla.

Selvityksen tulosten tavoitteena on tarjota autenttista tietoa digitaaliseen siirtymään painottuneiden, jo päättäneiden Erasmus+ KA2 -hankkeiden vaikuttavuudesta ja tuloksista vastaavia hankkeita suunnitteleville ja toteuttaville toimijoille ja päättäjille. Lisäksi selvityksen avulla pyritään kannustamaan uusia hanketoimijoita hyödyntämään hankkeiden parhaita käytäntöjä ja osallistavia lähestymistapoja sekä kehittämään uusia innovatiivisia ratkaisuja koulutuksen, nuorisoalan sekä liikunnan ja urheilun kehittämiseksi.

KUVA 1. SELVITYKSEN TAVOITTEET JA TARKOITUS.

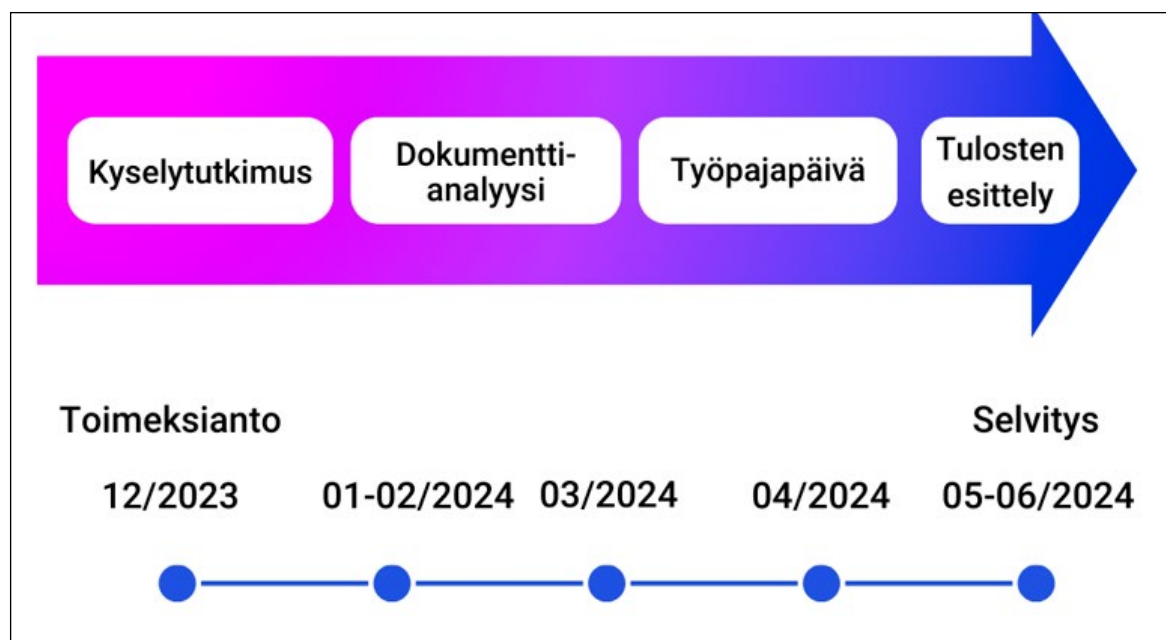


3.1 Menetelmät

Selvityksen lähtökohtana on Erasmus+ KA2 -hankkeiden hakemus- ja raportointijärjestelmä, joka sisältää tietoa hankkeiden suunnittelusta, toteutuksesta, tuloksista ja vaikuttavuudesta. Tämän lisäksi selvityksessä hyödynnettiin valittujen hankkeiden loppuraportteja ja arviointipalautteita, jotka sisälsivät hankkeiden tulosten kuvaukset. Hankkeiden tuloksia koskevia tietoja täydennettiin valittujen hankkeiden vastuuhenkilöille lähetetyillä kyselyillä sekä hanketoimijoille suunnatulla työpajalla, jossa innovatiivisia käytäntöjä jaettiin ja potentiaalisia jatkokehitysideoita työstettiin edelleen. Kaikki valitut 21 hanketta kuuluvat Erasmus+ KA2 -ohjelmatyypin (Innovaatioyhteistyö ja hyvien käytäntöjen vaihto) ja kattavat eri koulutusalat (yleissivistävä koulutus, ammatillinen koulutus, aikuiskoulutus, korkea-asteen koulutus ja nuoriso).

Digitaaliseen siirtymään painottuneiden Erasmus+ KA2 -hankkeiden mahdollisen vaikuttavuuden edistämisen tarkastelussa käytettiin tapaustutkimusmenetelmää. Menetelminä käytettiin lisäksi dokumenttianalyysiä analysoimalla Erasmus+ KA2 -hankkeiden hakemus- ja raportointijärjestelmän asiakirjoja, jotka sisältävät tietoa hankkeiden suunnittelusta, toteutuksesta, tuloksista ja vaikuttavuudesta. Näiden kirjallisten lähteiden analyysin avulla voitiin tunnistaa Erasmus+ KA2 -hankkeiden tavoitteiden ja suunnitelmien toteutumista, hankkeiden tuottamia resursseja, materiaaleja, työkaluja, innovaatioita ja pysyviä käytäntöjä ympäristövastuullisuuden näkökulmasta. Tutkimusmenetelmänä käytettiin myös kyselytutkimusta lähettämällä Erasmus+ KA2 -hankkeiden vastuuhenkilöille sähköiset kyselyt, joilla selvitettiin heidän kokemuksiaan ja havaintojaan hankkeen vaikutuksista digitaalisen siirtymän edistämiseen. Kyselyn avulla arvioitiin osallistujien tietoisuutta näistä teemoista ennen hanketta ja sen jälkeen sekä edunsaajien näkemyksiä hankkeen vaikutuksista. Eri hankkeiden hanketoimijat arvioivat hankkeiden vaikutuksia jakamalla innovatiivisia käytäntöjä sekä jatkokehittämällä potentiaalisia kehitysideoita yhteistyössä hanketoimijoille huhtikuussa 2024 järjestetyssä työpajassa.

KUVA 2. ERASMUS+ -YHTEISTYÖHANKESelvITYKSEN TOIMEKSIANNON VAIHEET.



3.2 Selvityksen rakenne

Selvitys on jäsennelty seuraavasti:

Luku 1 on johdanto, jossa esitellään Erasmus+ KA2 -yhteistyöhankkeiden viitekehys.

Luvussa 2 kuvataan Erasmus+ -ohjelman taustaa.

Luvussa 3 taustoitetaan valittujen Erasmus+ KA2 -yhteistyöhankkeiden tavoitteet, menetelmät ja rakenne.

Luvussa 4 kuvataan selvityksen aineisto ja hankekohtainen analyysi.

Luvussa 5 esitetään kyselystä saadut kokemukset.

Luvussa 6 tarkastellaan selvityksen löydöksiä.

Luvussa 7 esitellään selvityksen johtopäätökset.

Liite 1 sisältää lyhyet kuvaukset valituista suomalaisten toimijoiden koordinoimista digitaaliseen siirtymään painottuneista Erasmus+ KA2 -yhteistyöhankkeista.

Liite 2 sisältää valituille Erasmus+ KA2 -hanketoimijoille lähetetyn kyselyn.

Liitteessä 3 esitellään syyskuussa 2023 järjestetyn Erasmus+ KA2 -hanketoimijoiden työpajapäivän ohjelma, sisältö, menetelmät, tulokset ja keskeiset keskustelunaiheet ja näkökohdat sekä työpajojen yhteenveto.

Liite 4 sisältää jäsennellyn luettelon tietolähteistä.

4. SUOMALAISTEN HANKETOIMIJOIDEN KOORDINOIMIENTEN ERASMUS+ KA2 -HANKKEIDEN VALINTA JA KARTOITUS LOPPURAPORTTIEN PERUSTEELLA

4.1 Valittujen Erasmus+ KA2 -hankkeiden tarkastelunäkökulma ja mahdollinen vaikuttavuus digitaalisen siirtymän edistämisessä

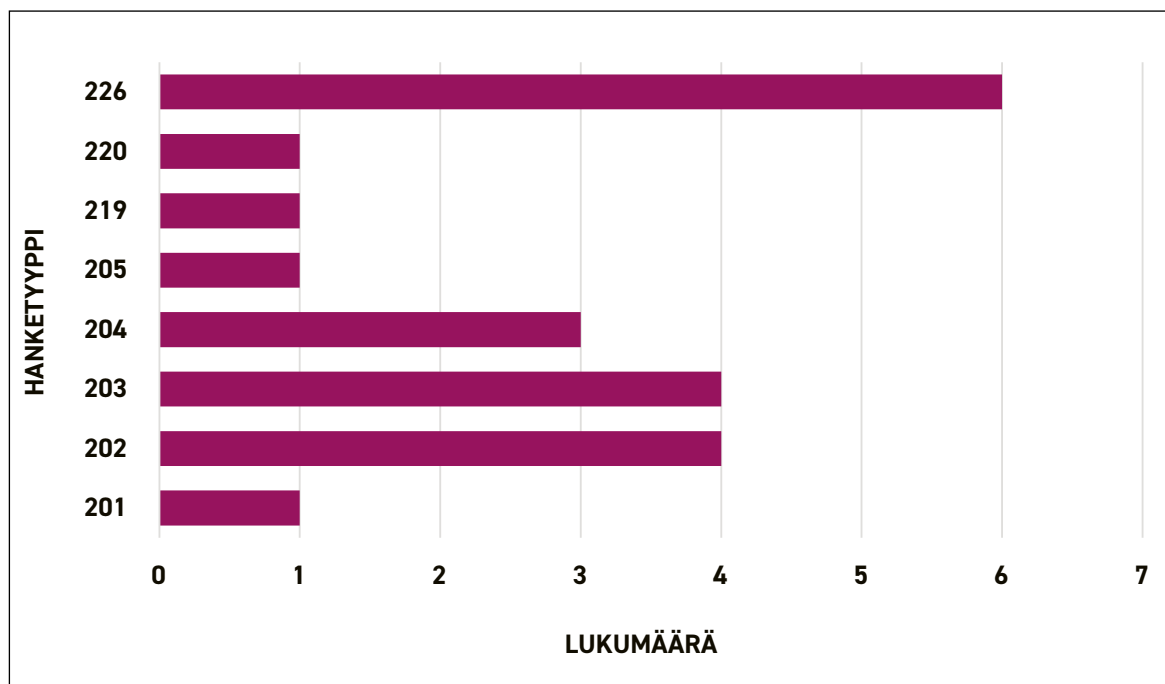
Selvityksessä kartoitettiin digitaaliseen siirtymään painottuneiden, suomalaisten toimijoiden koordinoimien Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden potentiaalisia ideoita, osallistavia lähestymistapoja ja innovatiivisia käytänteitä. Selitykseen valittiin yhteensä 21 Erasmus+ -yhteistyöhanketta, jotka painottuivat digitaaliseen siirtymään.

Hankkeiden valinta perustui seuraaviin näkökohtiin:

- Hankehakemuksissa ilmaistiin painotus digitaaliseen siirtymään.
- Erasmus+ KA2 -hankkeet olivat käynnistyneet vuosina 2017–2021.
- Valitut hankkeet olivat suomalaisten toimijoiden koordinoimia.
- Hanketoimijoita valittiin maantieteellisesti eri puolilta Suomea.
- Hankkeet olivat monilta eri sektoreilta (yleissivistävä koulutus, ammatillinen koulutus, aikuiskoulutus, korkea-asteen koulutus, nuoriso).

Tuloksena syntynyt selvitystyö toteutettiin EU:n hakemus- ja raportointijärjestelmästä sekä hankerekisteristä koottujen tietojen ja aineistojen perustella, kyselytutkimuksena sekä työpajapäivässä kerätyn tiedon pohjalta. Hanketoimijoiden näkemyksiä kuultiin pääasiassa kyselyn sekä työpajapäivän aikana toteutetun pienryhmätoiminnan avulla. Hankkeiden aineistot ja tiedot koottiin EPlus-Link-hakemus- ja raportointijärjestelmästä sekä Euroopan unionin hankerekisteristä, joka sisältää tietoa hankkeiden suunnittelusta, toteutuksesta, tuloksista ja vaikuttavuudesta. Selvityksessä hyödynnettiin hankkeiden loppuraportteja sekä hanketoimijoiden saamaa arviointipalautetta. Kyselyissä ja työpajoissa keskityttiin hankkimaan yleiskuva ja näkemys hankkeen innovatiivisista käytännöistä ja potentiaalisista jatkokehitysideoista sekä esittämään yhteenveto ja keskeiset näkökohdat innovaatioiden kehittämisen edistämisestä.

SELVITYKSESSÄ TARKASTELTUIEN ERASMUS+ KA2 -HANKKEIDEN HANKETYYPPIEN JAKAUTUMINEN (N=21).



KA 201 Yleissivistävän sektorin strateginen kumppanuushanke
KA 202 Ammatillisen koulutuksen strateginen kumppanuushanke
KA 203 Korkeakoulutuksen strateginen kumppanuushanke
KA 204 Aikuiskoulutuksen strateginen kumppanuushanke
KA 205 Nuorisoalan strateginen kumppanuushanke
KA 219 Koulujen välinen strateginen kumppanuushanke
KA 220 Kumppanuushanke
KA 226 Strateginen kumppanuushanke

4.2 Selvityksessä mukana olleet digitaaliseen siirtymään painottuneet Erasmus+ KA2 -yhteistyöhankkeet ja hankkeiden tarkastelunäkökulma

Erasmus+ -ohjelma edistää digitaalisen teknologian hyödyntämistä opetuksessa ja oppimisessa sekä tukee digitaalisten taitojen oppimista. Ohjelma tukee myös digiosaamisen suunnittelua ja kehittämistä, opettajien ja henkilöstön digitaitojen kehittämistä, digitaalista lukutaitoa, laadukkaita oppisisältöjä, käyttäjäystävällisiä välineitä sekä tietoturvallisia alustoja. Tavoitteena on saada digitaaliseen muutokseen mukaan kaikki oppijat, opettajat ja kouluttajat, nuorisotyöntekijät ja nuoret.

Erasmus+ -ohjelman avulla vahvistetaan eurooppalaista digitaalisen koulutuksen yhteistyötä, lisätään kriittistä ymmärrystä digiteknologian mahdollisuuksista sekä edistetään aktiivista kansalaisuutta. Kansainvälisessä yhteistyössä digitalisaation tuomia mahdollisuuksia hyödynnetään entistä enemmän. Verkko-oppiminen täydentää fyysistä liikkuvuutta ja ulkomaanjaksoja, ja hankekumppaneiden välisessä yhteistyössä hyödynnetään entistä enemmän tieto- ja viestintäteknologiaa. Virtuaalisen yhteistyön lisäämistä pidetään tärkeänä sekä menetelmien kehittämisen että oppimisen

kannalta. Samalla on mahdollista tavoittaa yhä laajempi kohderyhmä sekä Euroopan unionissa että sen ulkopuolella.

Digitaalinen siirtymä

Digitaalinen siirtymä muuttaa tapaa, jolla useimmat yhteiskunnan osa-alueet toimivat. Digitaalisella siirtymällä tarkoitetaan sekä organisaation toiminnan käytännön muutoksia että yhteiskunnan kehittyviä kulttuurisia ja sosiaalisia normeja. Digitaalisen siirtymän käytännön soveltamiseen voi kuulua perinteisten, ei-digitaalisten ja manuaalisten prosessien muuntaminen tai mukauttaminen digitaalsiksi prosesseiksi. Oppimista ja uuden osaamisen hankkimista voidaan tehostaa digitaalisia työkaluja hyödyntämällä. Erasmus+ ja ESC-ohjelmat tukevat rahoituksen kautta digitaalisen siirtymän toteutumista.

Eurooppalaisissa koulutusjärjestelmissä on oltava riittävät digitaaliset valmiudet, jotta ne voivat tukea digitaalista siirtymää ihmiskeskeisellä tavalla ja käsitellä paremmin yhteiskunnallisia haasteita, kuten tekoälyä ja disinformaatiota. Erasmus+ -ohjelmalla voidaan merkittäväällä tavalla auttaa kaiken ikäisiä ihmisiä hankkimaan digitaalisia taitoja ja osaamista, joita he tarvitsevat arkielämässään ja voidakseen opiskella, tehdä työtä, toteuttaa oikeuksiaan, saada tietoa, asioida verkossa, viestiä, kuluttaa vastuullisesti sekä luoda ja levittää digitaalista koulutussisältöä.

Lisäksi tuetaan toimia, joilla pyritään parantamaan digitaitojen ja -osaamisen kehittämistä kaikilla yhteiskunnan tasoilla ja kaikille mukaan lukien nuoret, joilla on muita vähemmän mahdollisuuksia, opiskelijat, työnhakijat ja työntekijät. Tavoitteena on edistää sekä perustason että edistyneen tason digitaitoja samoin kuin digitaalista lukutaitoa, josta on tullut olennainen arkielämässä ja jonka avulla ihmiset voivat luovia algoritmeja täynnä olevassa maailmassa ja osallistua täysipainoisesti kansalaisyhteiskuntaan ja demokratiaan. Tavoitteen saavuttamiseksi voidaan hyödyntää nykyistä enemmän tieto- ja viestintäteknologian välineitä, fyysisen liikkuvuuden ja virtuaalioppimisen yhdistelmää sekä virtuaalista yhteistyötä.

Selvitykseen valittuja digitaaliseen siirtymään painottuneita Erasmus+ KA2 -hankkeita on tarkasteltu tässä luvussa seuraavista näkökohdista:

- hankkeen painopisteet
- hankkeen tavoitteet
- käytetyt mittarit
- käytetyt menetelmät
- hankkeen tuotokset
- hankkeessa syntyneet innovaatiot
- pysyvät käytännöt.

Erasmus+ KA2 -hankkeissa saatuja kokemuksia digitaalisen siirtymän vaikutuksista selvitettiin tarkastelemalla seuraavia näkökohtia:

- Kuinka hyvin hankkeessa otettiin huomioon digitaalinen siirtymä?
- Kuinka hyvin hankkeessa onnistuttiin lisäämään osallistujien tietoisuutta digitaalisesta siirtymästä?
- Kuinka hyvin hankkeen tulokset ja käytännöt ovat jääneet pysyväksi osaksi organisaatioiden ja yhteisöjen toimintaa digitaalisen siirtymän edistämiseksi jatkossa?

SELVITYKSESSÄ MUKANA OLLEET DIGITAALISEEN SIIRTYMÄÄN PAINOTTUNEET ERASMUS+ KA2 -YHTEISTYÖHANKKEET JA TARKASTELUNÄKÖKULMA

Hanke	Sektorit	Painopisteet	Tavoitteet	Mittarit	Menetelmät	Tuotokset	Innovaatiot	Pysyvät käytännöt
From ME to WE - Networks for Empowering Teachers and Students	219							
Hand in hand libraries and adult education centres for lifelong learning	204							
Young talents creating new multicultural brands	202							
Learning ICT Supported Nursing for Self Management of Patients	203							
Digitalized Learning Path for Educational Organizations	202							
Lean for work and lean for life	202							
IDEAL Flipped Learning in Adult Education	204							
DIG IT 2: Digital Storytelling Meets the World of Work	202							
WIN on line: Women In Action	204							
Computational Thinking and Acting	203							
Cybersecurity Curricula Recommendations for Smart Grids	203							
Virtual reality Education & Game based Achievements in classrooms	201							
Pro Youth Empowering youth workers and youth in the protection	205							
Maritime Engine Room Simulator Online	226							
Learn to Change Collaborative Digital Storytelling for Sustainable Change	226							
Competences for the new era of user-driven digital rehabilitation	226							
European Network for Virtual lab & Interactive Simulated ONline learning 2027	226							
Sector specific skills development in Coastal and Maritime Tourism	203							
Digital Career Stories	226							
Digital and hybrid teaching and learning of practical skills in higher education	226							
Digital VET for all co existing in the digital era	220							

KA 201 Yleissivistävän sektorin strateginen kumppanuushanke
 KA 202 Ammatillisen koulutuksen strateginen kumppanuushanke
 KA 203 Korkeakoulutuksen strateginen kumppanuushanke
 KA 204 Aikuiskoulutuksen strateginen kumppanuushanke
 KA 205 Nuorisoalan strateginen kumppanuushanke
 KA 219 Koulujen välinen strateginen kumppanuushanke
 KA 220 Kumppanuushanke
 KA 226 Strateginen kumppanuushanke

5. SAADUT KOKEMUKSET, POTENTIAALISET IDEAT JA INNOVATIIVISET KÄYTÄNNÖT

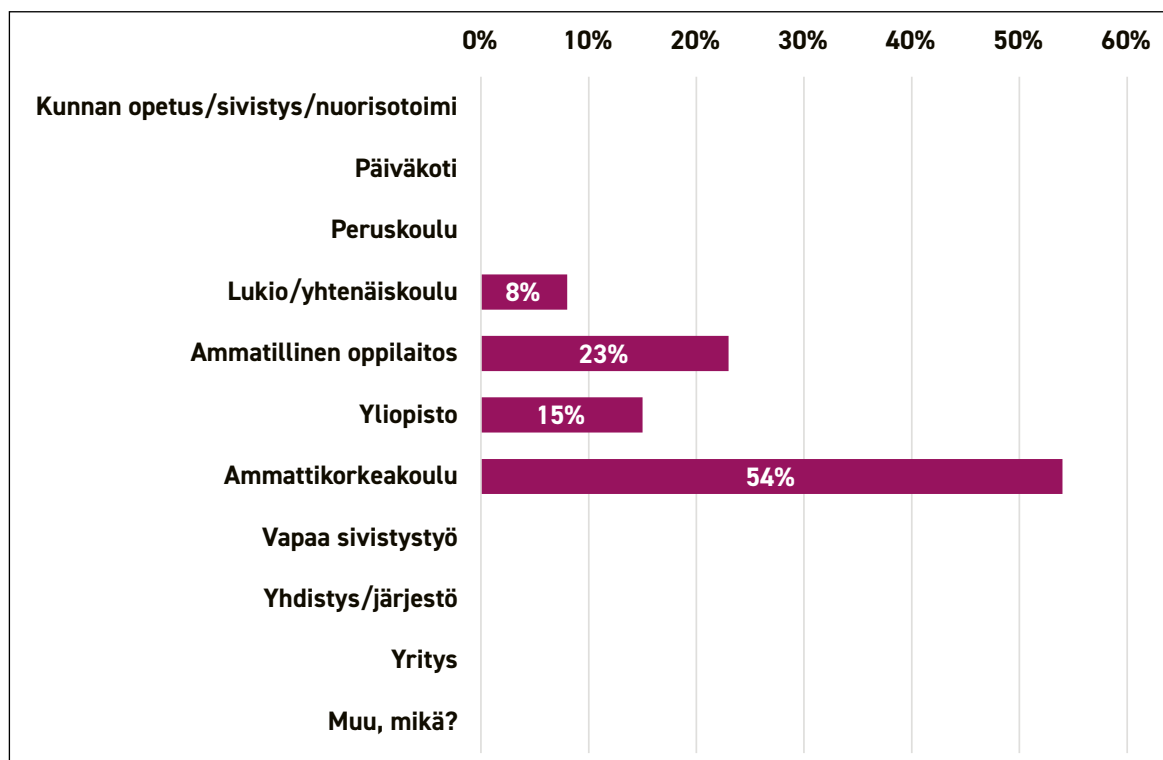
5.1 Kysely digitaaliseen siirtymään painottuneiden Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden vastuuhenkilöille hankkeiden innovatiivisista käytännöistä

Selvityksen tarkoituksena oli kartoittaa jo päättyneiden, digitaaliseen siirtymään painottuneiden Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden vastuuhenkilöiden kokemuksia ja näkemyksiä hankkeiden potentiaalisista ideoista sekä innovatiivisista käytännöistä. Selvityksen avulla voidaan innostaa hakijoita uudenlaisiin lähestymistapoihin. Selvitykseen valittujen digitaaliseen siirtymään painottuneiden Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden vastuuhenkilöille lähetettiin tammikuussa 2024 sähköinen kysely sekä ennakkokutsu huhtikuussa 2024 järjestettävään työpajapäivään.

Kysely lähetettiin digitaaliseen siirtymään painottuneiden vuosina 2017–2021 alkaneiden, suomalaisten toimijoiden koordinoimien Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden vastuuhenkilöille. Kyselyn tuloksia hyödynnettiin vastuuhenkilöille suunnatussa työpajassa huhtikuussa. Kyselyn ja kevään työpajan tarkoitus oli tarjota hankkeiden vastuuhenkilöille tilaisuus jakaa kokemuksia ja innovatiivisia käytäntöjä, oppia parhaista käytännöistä sekä verkostoitua muiden vastaavien hankkeiden vastuuhenkilöiden kanssa. Työpajaan kutsuttiin myös aktiiviseen kansalaisuuteen painottuneiden vuosina 2017–2021 alkaneiden, suomalaisten toimijoiden koordinoimien Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden vastuuhenkilöt. Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden vastuuhenkilöille lähetettyyn sähköiseen kyselyyn vastasi 13 edunsaajaa. Seuraavassa yhteenvedossa esitellään selvitykseen liittyvään kyselyyn vastanneiden edunsaajien taustatiedot.

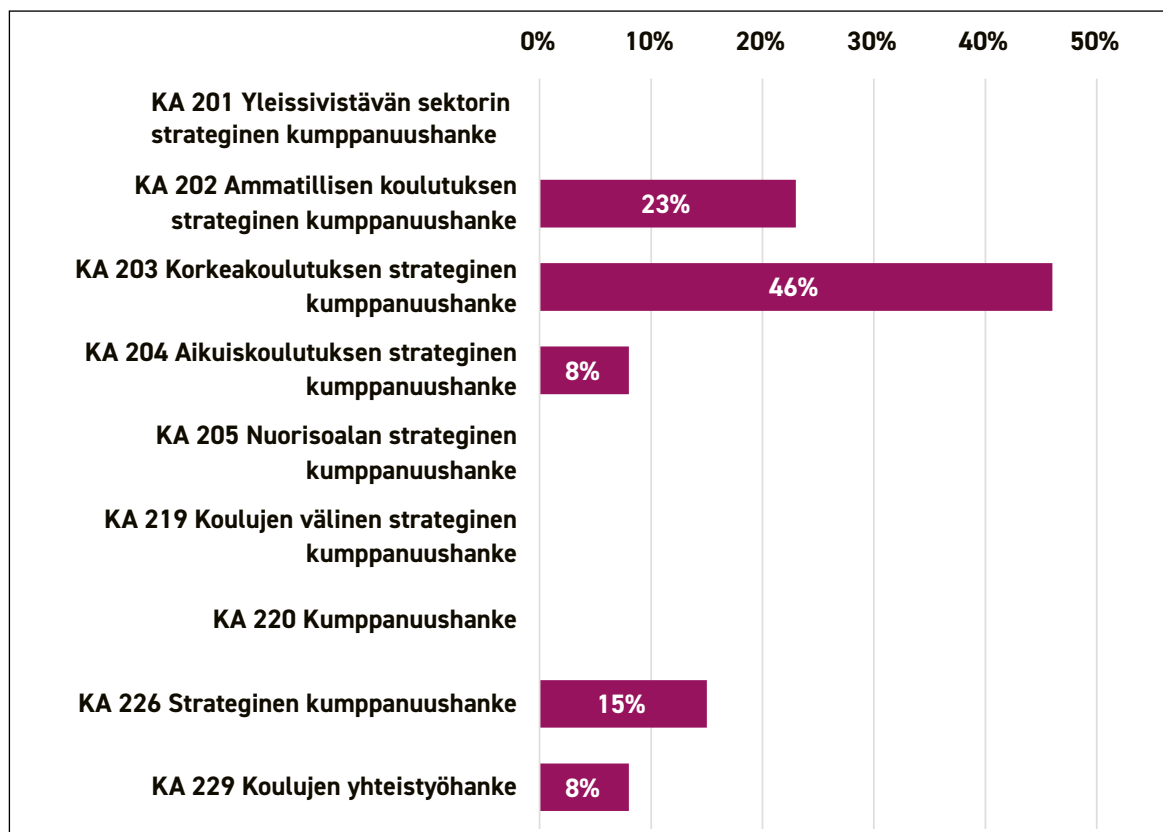
KYSELYYN VASTANNEIDEN EDUSTAMAT ORGANISAATIOTYYPIT

Vastaajien määrä 13



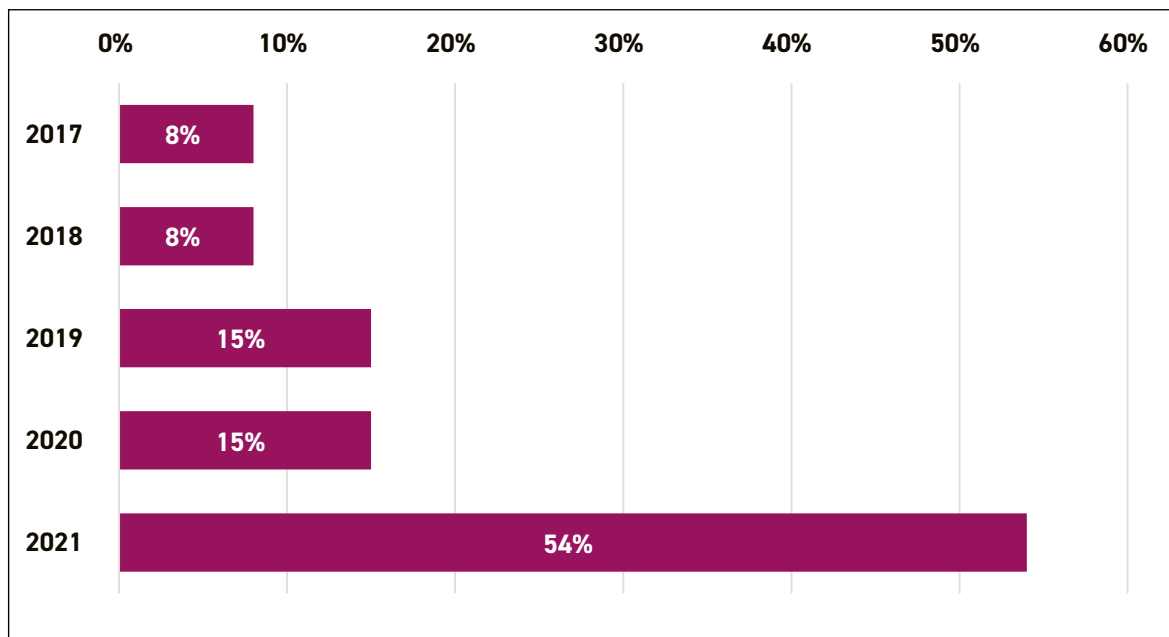
KYSELYYN VASTANNEIDEN ORGANISAATIOIDEN ERASMUS+ KA2 -HANKETYYPIT

Vastaajia 13



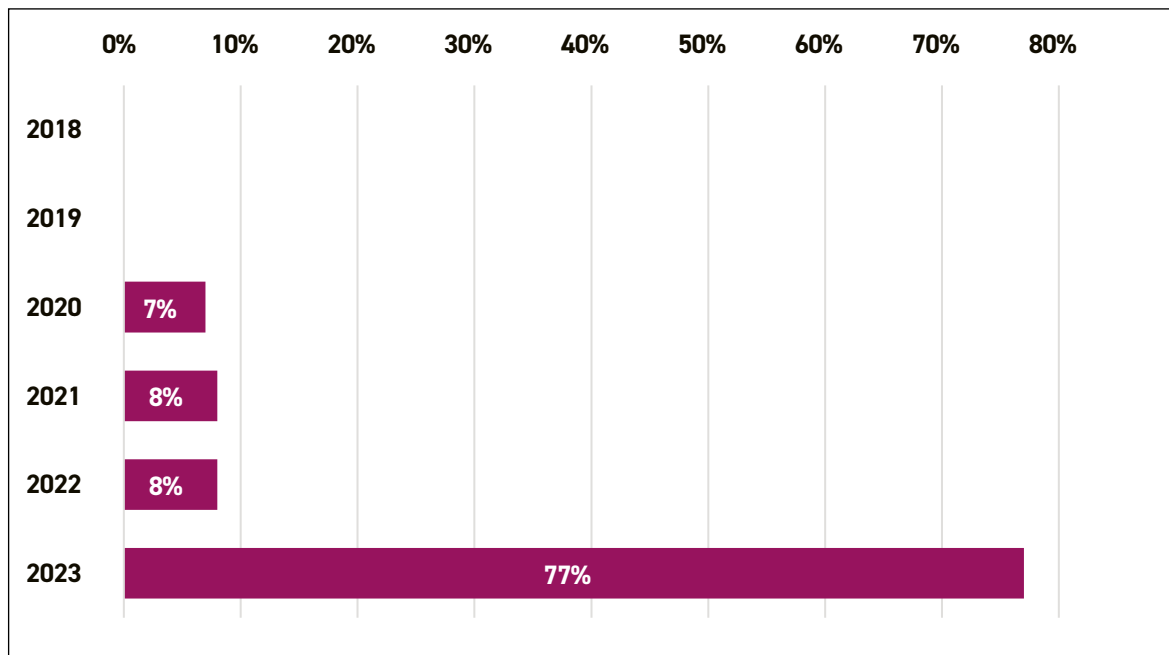
HANKKEEN ALKAMISVUOSI

Vastaajia 13



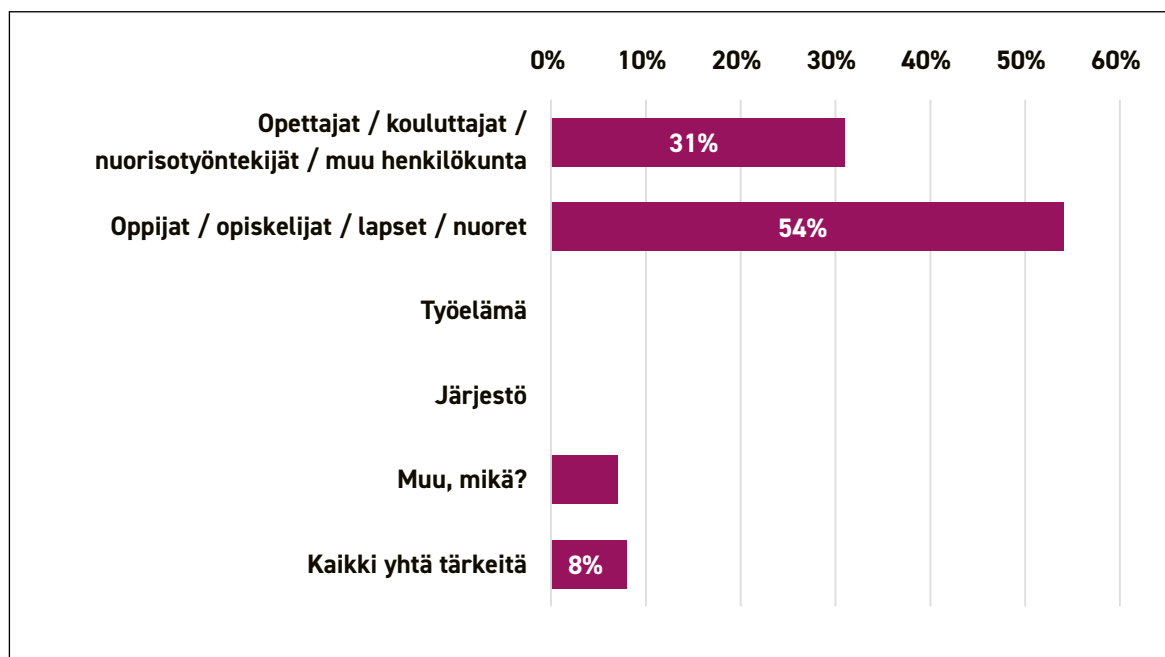
HANKKEEN PÄÄTTÄMISVUOSI

Vastaajia 13



HANKKEEN ENSISIJAINEN KOHDERYHMÄ

Vastaajia 13



5.2 Kyselyn tulokset

Mihin tarpeeseen hankkeella pyrittiin vastaamaan?

Koronapandemian aiheuttama äkillinen siirtyminen etäopetukseen paljasti tarpeen kehittää digitaalista opetusta. Hankkeiden tavoitteena oli tarjota opettajille ja opiskelijoille tukea ja työkaluja digitaalisen opetuksen käyttöönotossa ja kehittämisessä. Erityisesti oppimista monikulttuurisessa ja turvallisessa digitaalisessa oppimisympäristössä pyrittiin edistämään.

Hankkeissa tutkittiin oppimisanalytiikan käyttöönottoa digitaalisissa kurssimoduuleissa, ja tavoitteena oli ymmärtää paremmin opiskelijoiden oppimispolkua ja parantaa opetuksen laatua. Kehitettiin uusia ohjausmenetelmiä taide- ja kulttuurialojen opiskelijoille sekä taidelähtöisiä menetelmiä ammatillisen kasvun tukemiseksi ja valmiuksien parantamiseksi työelämässä. Hanketoiminnassa pyrittiin lisäämään opiskelijoiden ja henkilöstön digitaalista osaamista vastaamaan tulevaisuuden tarpeisiin ja haasteisiin. Tavoitteena oli lisätä ammatillisen koulutuksen joustavuutta ja monimuotoisuutta sekä parantaa opetushenkilöstön valitsemia pedagogisia ratkaisuja. Hanketyössä kehitettiin koulutusta vastaamaan työelämän tarpeisiin ja lisättiin yhteistyötä yritysten ja koulutusorganisaatioiden välillä. Pyrkimyksenä oli voimaannuttaa sekä opiskelijoita että opettajia tarjoamalla tukea ja koulutusta sekä opinnoissa että vapaa-ajalla. Hankkeissa tarjottiin tukea digitaalisten työkalujen käyttöön valitsemiseen ja kokeiluun, jotta toimijat voisivat hyödyntää niitä omiin tarpeisiinsa sopivalla tavalla. Selvityksessä tarkastellut hankkeet pyrkivät vastaamaan monipuolisesti digitaalisen siirtymän tuomiin haasteisiin ja tarpeisiin eri koulutus- ja työelämäkonteksteissa. Hankkeissa pyrittiin lisäämään opiskelijoiden vastuunottoa omasta oppimisestaan. Toisaalta hankkeiden tavoitteena oli tukea opetushenkilöstöä digitaalisen opetuksen kehittämisessä ja parantaa heidän ymmärrystään oppijoiden digitaalisten taitojen oppimisesta ja oppimisprosessista suorittamalla kyselytutkimus nykyisistä digitaalisen koulutuksen käytännöistä ja ongelmakohtista.

Hankkeessa pyrittiin kehittämään hoitotyön ohjausosaamista pitkäaikaissairauksia sairastavien potilaiden kontekstissa Bangladeshissa ja Vietnämässä. Tavoitteena oli lisätä digitaalisten taitojen oppimista ja itsehoidon tukemista potilaiden keskuudessa.

Opetus- ja testausmateriaali sekä konehuonesimulointi vietiin verkkoon, joten opiskelu voi jatkua seuraavan pandemian aikana.

Digitaaliseen muutokseen puuttuminen kehittämällä digitaalista valmiutta, kestävyyttä ja kapasiteettia. Ammatillisen koulutuksen mahdollisuuksien joustavuuden lisääminen. Osallisuus ja monimuotoisuus kaikilla koulutuksen, nuorison ja urheilun aloilla.

Ammatillisessa koulutuksessa meneillään olevat muutokset vaativat maailmanlaajuisesti erilaisia tukimekanismeja opetushenkilöstölle. Lähinnä tämä koskee uusia pedagogisia ratkaisuja, opetussuunnitelmien päivittämistä ja uusien teknologioiden käyttöä. Ammatilliset opettajat jäävät usein näiden muutosten jalkoihin kampailemaan yksin tuulimyllyjä vastaan.

Koronapandemia pakotti korkeakoulut siirtymään äkillisesti etäopetukseen (emergency remote teaching), joten tähän digiopetusmurrokseen ei ollut aikaa valmistautua. Tästä saattoi seurata, että etäopetusta toteutettiin epätarkoituksenmukaisin keinoin. Sekä opiskelijat että opettajat väsyivät päivittäiseen tietokoneruudun tuijottamiseen (Zoom fatigue), ja tuntui, että verkossa oli vaikeaa saavuttaa aidon vuorovaikutuksen ja inspiroivan yhdessä tekemisen tunnelmaa.

Ammattikorkeakouluissa tärkeä opetuksen ja oppimisen sidosryhmä ovat myös yritykset ja muut työelämän organisaatiot, ja näiden ulkoisten sidosryhmien sitouttaminen yhteistyöhön verkon kautta oli yhtä lailla haastavaa. Koronan iskiessä meillä oli parhaillaan jo meneillään yksi KA2 Strategic Partnerships -hanke, jossa oli mukana kansainvälinen verkosto opettajia, opiskelijoita ja yrityksiä. Koska jouduimme tässä kv-verkostossa pohtimaan uusia ja innovatiivisia digiopetuksen ja digivuorovaikutuksen käytänteitä jo muutenkin, päätimme työstää tähän aitoon tarpeeseemme perustuvan KA226-hankehakemuksen.

Tarve oli kehittää ja monipuolistaa opettajien, opiskelijoiden ja yritysten digitaalisen vuorovaikutuksen osaamista ja keinovalikoimaa siten, että yhteistyö verkossa perustui aitoon yhteiskehittelyyn ja osallistumiseen. Digitaalinen tarinankerronta valikoitui tutkimuksen ja aiempien kokemusten valossa keskeiseksi pedagogiseksi lähestymistavaksi tuottaa osallistavaa innovointia ja vuorovaikutusta sidosryhmien välille. Digitaalisen tarinankerronnan tietoa on netissä valtavasti saatavilla – niin valtavasti, että sen käytännön hyödyntäminen opetustilanteissa on usein vaikeaa. Hankkeessa muotoiltiin selkeä 5-vaiheinen digitaalisen tarinankerronnan pedagoginen prosessi sekä jokaiseen vaiheeseen kompaktit oppimistehtävät. Nämä tuovat selkeyttä ja ryhtiä tekemiseen, jolloin oppijoiden, opettajien ja työelämän sidosryhmien aika ja energia voidaan suunnata tehokkaammin luovaan ideointiin, yhteiskehittelyyn sekä itse oppimisen tuloksiin ja arviointiin.

Digitaalisten työkalujen käyttöön tarvittiin tukea. Avoimesti käytettävissä olevia digitaalisia työkaluja, keinoja ja alustoja on tarjolla niin paljon, että jokaisen toimijan täytyy pystyä valitsemaan niiden joukosta juuri omaan tarpeeseensa sopivat. Hankkeemme tarjosi käytännön esimerkkejä ja vinkkejä myös erilaisten työkalujen kokeiluun ja valitsemiseen.

Matkailualan korkea-asteen koulutuksesta puuttui temaattinen lähestymistapa, eikä merellistä matkailua ollut huomioitu omine erityispiirteineen koulutuksessa. Euroopan korkea-asteen oppilaitokset eivät kehittäneet riittävästi merellisen matkailun taitoja, jotta ala voisi kasvaa, parantaa kilpailukykyään ja hyödyntää uusia mahdollisuuksia, vaikka rannikko- ja merialueet ovat Euroopan matkailun suurin vetovoimatekijä. Merellinen matkailu edellyttää alakohtaista ammattitaitoa, jota yleisiin matkailualan opintoihin keskittyvät korkeakoulut eivät tällä hetkellä tarjoa. Matkailualalle on ominaista alhainen koulutustaso. Alalla työskentelee paljon matalammin koulutettuja työntekijöitä (20,5 %) ja keskitasoisesti koulutettuja työntekijöitä (50,1 %).

Matkailu on hyvin laaja klusteri, joka käsittää monia erilaisia liiketoimintamuotoja ja -tyyppejä, ja sen ominaispiirteet ja sidosryhmät vaihtelevat matkakohteen tyypin mukaan. Tämän vuoksi tarvittiin koulutusta, joka huomioi merellisen matkailun erityispiirteet. Hankkeessa kehitettiin merellisen matkailun laatua ja digitalisaatiota. Hanke yhdenmukaistaa korkeakoulutusta paremmin alan tarpeisiin ja sen mahdollisuuksiin nähden Euroopassa, kumppanimaissa ja kumppanikorkeakouluissa.

Hankkeen päätavoitteena oli lisätä tietämystä ja ymmärrystä naisten odotuksista ja tarpeista teknologian käytössä ja erityisesti sähköisessä yrittäjyydessä. Lisäksi hankkeen tavoitteena oli kehittää ja ottaa käyttöön uusia pedagogisia työkaluja ja teknologioita naisten yrittäjyyskasvatukseen ottaen huomioon kohderyhmän heikot digitaaliset ja yrittäjyystaidot. Hyvien käytäntöjen keräämisen ja analysoinnin avulla kehitettiin teoreettinen viitekehys digitaalisten ja yrittäjyystaitojen tarjoamiseksi ja varustamiseksi yli 40-vuotiaalle naisille, joilla on heikko taito ja/tai pätevyys. Tämän tietyn kohderyhmän ja heidän tarpeidensa parempi ymmärtäminen auttoi parantamaan heille tarjottua koulutusta ja ohjausta.

Koulutusorganisaation kokonaisvaltaiseen digikyvykkyyden kehittämiseen. Hankkeen tavoitteena oli luoda malli oppilaitoksen digikyvykkyyden määrittelylle ja kehittämiselle, sekä luoda malli opetushenkilöstön digiosaamisen arvioinnille ja kehittämiselle.

Hankkeella pyrittiin voimauttamaan ja auttamaan eri tavoin sekä opiskelijoita että opettajia, niin kouluelämässä kuin vapaa-ajalla:

- tutustuimme pehmeisiin arvoihin
- autoimme osallistujia tunnistamaan omia vahvuuksiaan ja kehittämiskohteitaan
- tartuimme koulunkäynnin ongelmakohtiin, esim. kiusaamiseen, ja etsimme ratkaisuja
- loimme verkostoja, joiden avulla sekä opiskelijat että opettajat saivat vertaistukea toisistaan
- tarjosimme kummallekin osallistujaryhmälle sopivaa koulutusta ja uutta tietoa.

The current pandemic context, with the known difficulties and constraints generated in maintaining the classic models of learning in European higher education, has reinforced the need to integrate virtual learning environments in its plans. Limiting access to the campus learning environments, traditional and standard simulation, used in basic or continuous professional practical skills training, as a rule, implies rethinking the learning scenarios, readopting them to non-classroom or hybrid training or developing new scenarios suitable for the digital tools existing or in development. Therefore, it is crucial to produce and develop practical competence learning scenarios (pedagogical-didactic materials), suitable for virtual learning environments (hybrid learning). With this we hope to increase the digital skills of European teachers, students and health professionals and contribute to the innovation of pedagogical concepts and models to be used in this virtual learning environments. We intend that European higher education institutions, integrate these scenarios in the training of Health Sciences students and guide the teaching practice in digital support using the developed scenarios. The achievement of this objective will be possible with the development of a digital tool that aggregates and makes available the various scenarios.

Hankkeen tavoitteena oli kehittää uusia tarinallisia, taidelähtöisiä ja muotoiluajattelua hyödyntäviä menetelmiä taide- ja kulttuurialojen opiskelijoiden ohjaukseen. Hankkeessa kehitettiin kansainvälisessä yhteistyössä digitaalisten uraohjausmenetelmien kokonaisuus, jossa on mukana elementtejä kaikkien projektikumppaneiden erityisaloilta. Menetelmillä tuetaan opiskelijoiden ammatillista kasvua, identiteettityötä, omien taitojen tunnistamista sekä itsetuntemuksen, resilienssin ja ammatillisen itsetunnon kehittymistä. Näin opiskelijoille tarjotaan kriittisen tärkeitä valmiuksia pärjätä jatkuvan muutoksen ja epävarmuuden leimaamassa työelämässä.

Hanke oli suunnattu vastaamaan COVID-pandemian synnyttämiin uusiin vaatimuksiin koskien opetushenkilöstön didaktista osaamista ja opiskelijoiden oppimisen tukemista virtuaalisissa oppimisympäristöissä.

Ammattikorkeakouluissa tärkeä opetuksen ja oppimisen sidosryhmä ovat myös yritykset ja muut työelämän organisaatiot, ja näiden ulkoisten sidosryhmien sitouttaminen yhteistyöhön verkon kautta oli yhtä lailla haastavaa. Koronan iskiessä meillä oli parhaillaan jo meneillään yksi KA2 Strategic Partnerships -hanke, jossa oli mukana kansainvälinen verkosto opettajia, opiskelijoita ja yrityksiä. Koska jouduimme tässä kv-verkostossa pohtimaan uusia ja innovatiivisia digiopetuksen ja digivuorovaikutuksen käytänteitä jo muutenkin, päätimme työstää tähän aitoon tarpeeseemme perustuvan KA226-hankehakemuksen.

Maailmanlaajuinen koronapandemia koetteli monia aloja, ja kuntoutusala ei ole tässä suhteessa poikkeus. Koronan aiheuttamien poikkeusolojen ja tapaamisrajoitusten vuoksi osa kuntoutusprosesseista keskeytyi kokonaan ja kuntoutusalan palveluntuottajien tuli löytää uusia ratkaisuita toimeentulon turvaamiseksi. Erilaiset digitaaliset ratkaisut ovat tarjonneet mahdollisuuksia toteuttaa kuntoutusta myös etäpalveluina, mutta samalla on havaittu, että puutteellinen tieto ja teknologinen osaaminen on hidastanut digitaalisten ratkaisujen hyödyntämistä.

Tarve oli kehittää ja monipuolistaa opettajien, opiskelijoiden ja yritysten digitaalisen vuorovaikutuksen osaamista ja keinovalikoimaa siten, että yhteistyö verkossa perustui aitoon yhteiskehittelyyn ja osallistumiseen. Digitaalinen tarinankerronta valikoitui tutkimuksen ja aiempien kokemusten valossa keskeiseksi pedagogiseksi lähestymistavaksi tuottaa osallistavaa innovointia ja vuorovaikutusta sidosryhmien välille. Digitaalisen tarinankerronnan tietoa on netissä valtavasti saatavilla - niin valtavasti, että sen käytännön hyödyntäminen opetustilanteissa on usein vaikeaa. Hankkeessa muotoiltiin selkeä 5-vaiheinen digitaalisen tarinankerronnan pedagoginen prosessi sekä jokaiseen vaiheeseen kompaktit oppimistehtävät. Nämä tuovat selkeyttä ja ryhtiä tekemiseen, jolloin oppijoiden, opettajien ja työelämän sidosryhmien aika ja energia voidaan suunnata tehokkaammin luovaan ideointiin, yhteiskehittelyyn sekä itse oppimisen tuloksiin ja arviointiin.

Myös digitaalisten työkalujen käyttöön tarvittiin tukea. Avoimesti käytettävissä olevia digitaalisia työkaluja, keinoja ja alustoja on tarjolla niin paljon, että jokaisen toimijan täytyy pystyä valitsemaan niiden joukosta juuri omaan tarpeeseensa sopivat. Hankkeemme tarjosi käytännön esimerkkejä ja vinkkejä myös erilaisten työkalujen kokeiluun ja valitsemiseen.

Millaista digitaaliseen siirtymään liittyvää osaamista hankkeen aikana tavoiteltiin?

Hankkeiden aikana tavoiteltiin monipuolista digitaaliseen siirtymään liittyvää osaamista, joka kattoi sekä opettajien että opiskelijoiden tarpeet. Tavoitteena oli, että opettajat oppivat hallitsemaan uusia digitaalisia työkaluja ja alustoja opetuksen monipuolistamiseksi ja opiskelun tehostamiseksi. Hankkeissa tutkittiin erityisesti virtuaalilaboratorioiden ja virtuaaliryhmätöiden käyttöä opetuksessa.

Hankkeiden tavoitteena oli lisätä opiskelijoiden vastuunottoa omasta oppimisestaan sekä edistää yhdessä oppimista erilaisten digitaalisten työkalujen ja alustojen avulla. Tämä sisälsi sekä itsenäisen

opiskelun että ryhmätyöskentelyn taitojen kehittämisen. Erityisesti tilanteissa, joissa perinteinen opetus laboratorioissa tai luentosalissa ei ole mahdollista turvallisuussyistä tai resurssirajoitusten vuoksi, tavoitteena oli tarjota digitaalisia välineitä oppimisen jatkamiseen. Virtuaalilaboratorioiden avulla opettajat ja oppijat voisivat saavuttaa opetustavoitteet ja edistää oppimista.

Hankkeissa keskityttiin myös ihmistaitojen kehittämiseen, kuten tiimityö, empatia, neuvottelutaidot ja osallistava kommunikaatio. Tavoitteena oli, että digitaalinen vuorovaikutus olisi inspiroivaa, luovaa ja yhteistoiminnallista, mikä edistäisi kaikkien sidosryhmien motivaatiota ja oppimista. Hankkeissa pyrittiin kehittämään laaja-alaisesti digitaaliseen siirtymään liittyvää osaamista sekä opettajien että opiskelijoiden keskuudessa, kattaen sekä teknisiä taitoja että ihmistaitoja.

Hankkeen aikana tavoiteltu osaaminen.	Hankkeen yhteydessä kehitettiin terveydenhuollon opiskelijoiden osaamista digitaalisten terveyspalvelujen oppimisessa ja itsehoidon tukemisessa. Tavoitteena oli luoda malli, joka helpottaisi opiskelijoiden oppimista digitaalisten laitteiden ja teknologioiden hyödyntämisessä terveydenhuollon kontekstissa.
	Opettajat tarvitsevat myös digitaalista osaamista integroidakseen digitaalisia ratkaisuja opetukseen ja tukeakseen opiskelijoiden digitaalisen osaamisen hankkimista. Koronapandemia vaikutti kaikilla koulutusjärjestelmän tasoilla, mukaan lukien ammatillinen koulutus. Se pakotti ammatilliset oppilaitokset nopeuttamaan digitalisaatiotaan äärimmilleen, mikä aiheutti uusia haasteita digitaaliselle kestävyydelle ja kapasiteetille.
	Oppimiseen tarvittavaa materiaalia ja konehuonesimulointi verkkoon. Helpokäyttöisyys, helposti päivitettävyyys ja varmatoimivuus olivat tavoitteina.
	Hankkeessa oli tavoitteena parantaa ja kehittää digitaalisen vuorovaikutuksen laatua sekä tehokkuutta suhteessa oppimistavoitteiden saavuttamiseen. Kun digitaalinen vuorovaikutus saadaan pysymään inspiroivana, luovana, yhteistoiminnallisena ja tarpeeksi haastavana ja kunnianhimoisena, kaikkien sidosryhmien innostus ja motivaatio pysyvät paremmin yllä, oppiminen etenee ja osaamiset kehittyvät. Zoom fatigue ei pääse yllättämään.
	Tavoittelimme ensisijaisesti nimenomaan ihmistenväliseen kanssakäymiseen, yhdessä oppimiseen ja yhteisten kokemusten jakamiseen liittyvän osaamisen kasvua. Digitaalisen osaamisen ja "digitaalisen lukutaidon" (digital literacy) kasvu oli tietysti tavoitteena myös, mutta ihmistaidot (tiimityö, empatia, etiikka ja arvot, kulttuurienvälinen kuuntelu ja neuvottelu, inklusiivinen kieli ja kommunikaatio, omien ajatusten ja toiminnan reflektointi jne.) olivat prioriteettimme. Keräsimme koko hankkeen ajan opiskelijoiden digitaalisen tarinankerronnan oppimiskokemuksista tutkimustietoa oppimispäiväkirjojen avulla. Päiväkirjojen laadullinen analyysi osoitti, että opiskelijoiden tiedot, taidot ja kompetenssit olivat kehittyneet tavoitteemme mukaisesti.
	Hankkeen aikana kehitettiin kuntoutuksen opettajien, opiskelijoiden ja asiantuntijoiden osaamista digitaalisen kuntoutuksen hyödyntämisestä asiakaslähtöisesti osana kuntoutusprosesseja. Eli osaamista vahvistamalla pyrittiin lisäämään digitaalisen kuntoutuksen hyödyntämistä.
	Opettajille uusien digitaalisten työvälineiden ja alustojen sujuvaa käyttämistä bioalojen opetuksen monipuolistamiseksi ja opiskelun tehostamiseksi. Hankkeessa tutkittiin ja pilotoitiin erityisesti virtuaalilaboratorioiden käyttöä normaalin laboratorio-opetuksen täydentäjinä ja virtuaaliryhmätöiden toteuttamista bioalojen eri aiheiden opettamisessa.
	Oppijoille sekä itsenäisen opiskelun että ryhmässä työskentelyn edistämistä: vastuunottoa yhtäältä omasta opiskelusta ja oppimisesta itsenäisesti työskennellen ja toisaalta yhdessä oppimisen edistämistä ryhmässä erilaisten digitaalisten työkalujen ja -alustojen avulla, monialaisessa ja -kulttuurisessa, turvallisessa ympäristössä. Digitaalisten välineiden tarjoaminen oppimisen jatkamiseen silloin kun opettaminen laboratorioissa tai luentosalissa ei ole mahdollista turvallisuussyistä (esim. pandemia) ja/tai resurssirajoitusten vuoksi (esim. kalliiden erikoislaitteiden tai bioturvallisuustilojen puute) tiettyssä korkeakoulussa edistää sekä opiskelijoiden oppimista että tasa-arvoa.

Hankkeen tavoitteena oli suunnitella DigiCare Asia -malli, joka helpottaa terveydenhuollon opiskelijoiden oppimista siitä, kuinka tukea ja valmentaa potilaiden itsehoitoa tehokkaammin digitaalisten laitteiden ja teknologioiden avulla. DigiCare Asia -malli on geneerinen malli, joka sopii mihin tahansa paikalliseen opetus- tai työkalutuuuriin terveydenhuollossa. DigiCare Asia -malli sisältää konkreettiset tavoitteet digitaalisten terveyspalvelujen oppimiseksi terveyden itsehoidon tueksi ja parhaat opetus- ja koulutuskäytännöt sekä tavat toteuttaa koulutus todellisessa ympäristössä. Malli sisältää myös tavoitteet taitojen ja tiedon kehittämiseksi digitaalisessa sairaanhoidossa ja itsehoidon valmennuksessa sekä arviointikriteerit digitaalisille taidoille itsehoidon tukemisessa ja valmentamisessa. Tämän lisäksi terveydenhuollon opettajien aktiivisten opetusmenetelmien kompetenssia lisättiin.

Laboratorioharjoitukset ovat korkeakoulujen biotieteiden opetuksen tärkeimpiä menetelmiä. Tavoitteenamme ei ollut korvata vaan täydentää "märklaboratorioharjoituksia", jotta opiskelijat valmistautuisivat paremmin laboratoriossa tehtäviin harjoituksiin ja jotta opiskelijoiden tasa-arvo paranisi. Virtuaalilaboratorioiden avulla sekä opettajat että oppijat voivat saavuttaa haluamansa opetustavoitteet, opettamalla/opiskelemalla erilaisia tieteellisiä periaatteita ja tekniikoita sekä selventämällä laboratoriokokeen vaiheita.

Tavoitteena oli kehittää hankkeen aikana opetushenkilöstön digipedagogiikan osaamista. Tähän liittyi verkko-opetuksen suunnittelu ja toteuttaminen.

Hankkeen tavoitteena oli naisrytittäjien sähköisiin alustoihin (esim. verkkokauppa) pohjautuvan yrittäjyyden ja osaamisen kehittäminen. 40+ -vuotiaiden naisrytittäjien osaaminen sähköisessä kaupankäynnissä ja mahdollisesti siinä kansainvälistyminen vaativat tukea ja osaamisen kehittämistä.

Ymmärrystä ja osaamista koulutusorganisaation digikyvykkyyden määrittelystä, ylläpitämisestä ja kehittämisestä. Henkilöstön osalta tavoitteena oli lisätä ymmärrystä digiosaamisen merkityksestä sekä erityisesti edistää asennetta digiosaamisen kehittämisen ja ylläpitämisen suhteen. Tavoitteena oli luoda malli, jonka avulla osaamisen kehittäminen on helppoa arjessa, pienin askelin ja omien tavoitteiden mukaan. Taustalla ajatus siitä, että henkilöstöllä on jatkossa ns. digivarmuus, eli osaamisen kehittäminen onnistuu jatkossa itsenäisesti luontevana osana työnkuvaa.

The primary target group for was teachers and supervisors in higher education from six universities. Around 200 teachers from partner universities took part in workshops and competence development activities. Several student groups from each university will be actively involved in the pilot studies. The objectives were to explore and map experiences, current activities and practices of digital online technology in subject-specific practical teaching, training and learning in HE in the field of social and health care develop in collaboration new concepts and models for digital pedagogical competencies, innovative online resources and tools for teachers by sharing of resources, expertise and best practices, develop and implement guidelines and best practices of innovative hybrid and online teaching, training and learning of practical skills to support teachers' digital pedagogical competencies and students' learning.

Tutustuimme sekä opiskelijoille että opettajille uusiin alustoihin ja käytimme niitä projektin aikana. Näin esimerkiksi opettajat saivat uusia työkaluja työhönsä.

Hankkeella haluttiin muuttaa alakohtaista osaamisen kehittämistä parantamalla korkeakoulutuksen digitalisaatiota. Sen vuoksi hankkeessa laadittu opetussuunnitelma toteutettiin käytännössä verkko-opetuksena suunnittelemalla ja pilotoimalla avoimia opetusresursseja. Tällä tuettiin korkeakouluja digitaalisten työvälineiden sekä innovatiivisten ja avointen pedagogiikkojen käyttöönotossa.

Tavoitteena oli löytää keinoja käytännön taitojen oppimiseen online-opetuksessa, koska se on hyvin haastavaa.

Digitalisaatio pyrittiin kutomaan kiinteäksi osaksi projektia, jotta nekin, joille tietokoneen monipuolinen käyttö ei ole arkipäivää, saisivat tietoa ja innoitusta käyttää digitaalisia välineitä ja alustoja uudella tavalla.

Millä konkreettisilla keinoilla digitaalista siirtymää edistettiin?

Konkreettiset toimenpiteet edistivät digitaalista siirtymää Erasmus+ -yhteistyöhankkeissa ja loivat uusia mahdollisuuksia oppimiseen ja opetukseen sekä tukivat opettajien ja opiskelijoiden digitaalista osaamista ja pedagogisia käytänteitä. Hankekumppaneiden yhteinen kehittämistyö keskittyi vastuulliseen ja kestävään toimintaan. Opiskelijoille, opettajille, yritys partnereille ja sidosryhmille tarjottiin mahdollisuus oppia yhdessä verkon välityksellä erilaisia digitaalisia työkaluja ja menetelmiä hyödyntäen. Hankkeissa kartoitettiin kuntoutuksen ammattilaisten ja opettajien digitaalista osaamista ja laadittiin pedagogisia malleja, jotka tarjoavat käytännön työkaluja ja ohjeita digitaalisen koulutukseen. Digitaalista oppimista ja opetuksen laatua edistettiin tukemalla opetusmenetelmien kehittämistä ja digitaalisten laitteiden käyttöönottoa. Hankkeissa kehitettiin digitaalisia taitoja ja hyödynnettiin koulutusteknologiaa osallistujien digitaalisten valmiuksien vahvistamiseksi.

Moodlen pohjalle rakennettiin seitsemän opetusmoduulia ja niihin testausmoduulit. Merentutkimusalueen konehuonesimulointi luotiin verkkoon. Tämän mahdollistivat rakentajatelakan ja alueen omistajan lupa käyttää alueen materiaaleja opetukseen ja simulaattorivalmistaja Imagesoftin rakentaman konehuonesimulaattorin siirto verkkoympäristöön.

Verkossa tapahtuvalla kansainvälisellä yhteiskehittelyllä eri toimijoiden kesken (verkkotyöpajat, virtual exchange ja virtual mobility -vierailut kv-opintojaksoilla, virtuaaliset projektitiimit). Yhteiskehittely rakentui aitojen vastuulliseen matkailuun liittyvien työelämähaasteiden ympärille, ja yhteiskehittelyn muoto oli yhteistoiminnallinen digitaalinen tarinankerronta viisivaiheisen prosessin avulla erilaisia digitaalisen vuorovaikutuksen alustoja sekä työkaluja apuna käyttäen. Opiskelijat, opettajat ja yrityspartnerit oppivat yhdessä tekemällä sekä digitaalista tarinankerrontaa että luovaa yhteiskehittelyä verkon yli, monialaisesti ja kansainvälisesti.

Hankkeen aikana kartoitettiin digitaalinen kompetenssi ja se, millaista digitaalista osaamista tulee olla kuntoutuksen ammattilaisilla ja opettajilla, jotta he voivat hyödyntää digitaalisuutta turvallisesti ja tarkoituksenmukaisesti osana kuntoutusprosessia. Lisäksi tehtiin laaja kirjallisuuskartoitus ja tunnistettiin keskeiset kuntoutuksen megatrendit ja tulevaisuuden visiot länsimaissa. Näiden jälkeen laadittiin pedagoginen käsikirja, johon koottiin erityisesti mobiilipedagogiikkaan liittyvää materiaalia. Käsikirja antaa digitaalisen kuntoutuksen koulutukseen työvälineitä ja ohjeita. Hankkeen kaikki tulokset koottiin 2 opintopisteen MOOC:ksi (Massive Open Online Course), joka on julkaistu DigiCampus-alustalla ja on vapaasti kaikkien aiheesta kiinnostuneiden käytössä. MOOC:n lisäksi tehtiin yhteensä 10 op:n moduulin opintojaksojen kuvaukset huomioiden digitaalisen kompetenssin nykytila ja kehittämistarpeet, jotka oli hankkeen aikana tunnistettu kuntoutukseen liittyen.

Hankkeen aikana hanketoimijoiden omia digitaalisia taitoja kehitettiin monella eri osa-alueella, ja hankkeessa toteutetut pilotoinnit sisälsivät digitaalisten laitteiden käyttöä ja niiden kompetenssin haltuunottoa. Lisäksi hankkeessa ostettiin koulutusteknologiaa partnerikouluihin.

Partnerit osallistuivat yhdessä hankehakemuksen suunnitteluun, kirjoittamiseen ja tavoitteiden asettamiseen. Jokaisesta partneriorganisaatiosta oli mukana vähintään yksi henkilö hakemusta suunnittelemassa.

Partnerikorkeakouluille tehtiin hanketta suunniteltaessa kysely, joka kartoitti niiden osaamista ja tarpeita. Korkeakoulut myös kartoittivat elinkeinon tarpeita omalla alueellaan ja maassaan ja jakoivat tietoa aikaisempien kehittämistoimenpiteiden teemoista ja vaikutuksista.

Hankkeessa tuotettiin alusta, jossa opettajat voivat toimia yhdessä ja luoda lisää sisältöä. Lisäksi heidän on mahdollista lukea muiden käyttäjien kokemuksista ja siten välttää mahdollisia sudenkuoppia.

Opettajille ja kv-asioiden parissa työskenteleville annettiin lisäksi konkreettisia keinoja ja työkaluja monimuotoilikuvausten toteuttamiseksi.

Opetusmenetelmien kehittäminen oli yksi konkreettisimmista keinoista, joilla opetuskulttuurin menetelmiä edistettiin. Tämän lisäksi hankematkoilla hanketoimijat altistettiin erilaisille digitaalisille innovaatioille ja keskityttiin kulttuurin- ja asennemuutoksen näkökulmiin, mitä digitalisoituva tai digitalisoitunut opetus ja hoitotyö tuovat tullessaan.

Kumppanikorkeakoulut ja niiden henkilöstö lisälsivät taitojaan verkko-opetuksessa ja -oppimisessa, opetussuunnitelmien kehittämisessä ja opintojaksojen suunnittelussa. Ne saivat myös näkökulmia eurooppalaisten korkeakoulujen koulutustarjontaan ja -käytäntöihin ja lisälsivät kansainvälistä yhteistyötä, kumppanuuksia ja koulutustarjontaa.

Hankkeen opetushenkilöstölle suunnatut työpajat järjestettiin osittain täysin verkkototeutuksina, osittain hybriditoteutuksina, ja niissä hyödynnettiin monipuolisesti erilaisia digitaalisia alustoja ja työkaluja (esim. Zoom, Teams, WeVideo ja muut videoeditointityökalut, Miro, Google Jamboard, Padlet) sekä digialustoilla työskentelyyn soveltuvia luovia ja yhteistoiminnallisia menetelmiä. Vastaavasti opiskelijoiden kanssa toteutetuissa piloteissa hyödynnettiin monipuolisesti digitaalisia välineitä, ja osa piloteista toteutettiin etänä kansainväliselle opiskelijaryhmälle.

Hankkeessa laadittiin johdantopakso merelliseen matkailuun (5 ECTS-opintopistettä) ja sen digitaaliset oppimateriaalit ja -välineet. Opintopakso on tarjolla vapaasti ja avoimesti kouluttajille, opiskelijoille ja itseoppijoille käytettäväksi ja uudelleenkäytettäväksi opetuksessa ja oppimisessa. Se pilotoitiin relevanssin, tehokkuuden ja kestävyuden parantamiseksi. Pakso sisältää nauhoitettuja luentoja, videoita ja erilaisia automaattisesti arvioitavia tehtäviä. Lisäksi laadittiin erikoistumismoduulit 1, 2 ja 3 (kukin 5 ECTS-opintopistettä). Niiden digitaaliset oppimateriaalit ja -välineet tarjoavat tutkinto-opiskelijoille ja ammattilaisille mahdollisuuksia joustavampaan digitaaliseen opiskeluun kansainvälisessä kontekstissa. Opintopaksoja pilotoitiin niiden relevanssin, tehokkuuden ja kestävyuden parantamiseksi. Moodlen tarjoamia välineitä käytettiin laajasti, jotta oppimiskokemuksesta tulisi houkuttelevampi ja tehokkaampi. Tuotos lisäsi opettajien digitaalista osaamista ja opiskelijoiden virtuaalista liikkuvuutta sekä avointen opetusresurssien kehittämistä ja käyttöä.

Ensimmäisessä vaiheessa kerättiin ja analysoitiin parhaita käytäntöjä, työkaluja ja menetelmiä yrittäjyyskasvatukseen keskittyen naisyrittäjyyteen ja sähköiseen yrittäjyyteen. Kyselyt ja haastattelut auttoivat luomaan puitteet verkko-oppimisalustalle. Toisessa vaiheessa toteutettiin tulosten perusteella koulutusmoduulien ja -materiaalien kehitys. Materiaali validoitiin opettajien ja kouluttajien koulutuksella. Kehitetty verkko-oppimisympäristö pilotoitiin kaikissa kumppanimaissa. Hankkeen kolmannessa vaiheessa kehitettiin naisten verkkoyrittäjyyden mentorointimalli. Sähköinen yrittäjyys ei ole vielä kovin tunnettu Euroopassa, joten mentorointia tarvitaan tukemaan naisia oman sähköisen liiketoiminnan perustamisessa. Digitaaliset mahdollisuudet ja asiakaslähtöisyys olivat merkittäviä näkökulmia mentoroinnissa hankkeen kohderyhmän tavoitteita ja tarpeita silmällä pitäen. Koska sähköinen yrittäjyys tunnetaan Euroopassa vielä heikosti, tarvitaan tietoa ja viestintää. Naisten itsensä tarinat sähköisestä yrittäjyydestä ovat tehokas tapa. Projektin neljäs vaihe keskittyi e-yrittäjyyden tarinoiden kuvaamiseen ja videoiden levittämiseen.

Hankekumppanit toteuttivat organisaation digikyvykkyyden arvioinnin (Selfie for organisations), minkä tulosten pohjalta jokainen kumppani laati omaan organisaatioon sopivan organisaation digikehittämisen polun. Organisaatiokohtaisista poluista koottiin yhteinen prosessimalli, jonka avulla hankkeen ulkopuoliset organisaatiot pystyvät toteuttamaan saman omissa organisaatioissaan.

Tehtiin Scoping review, jotta saatiin kerättyä tietoa siitä, mitä jo tiedettiin ja millaisia online- sekä hybridiopettamisen ja oppimisen strategioita ja menetelmiä on jo käytössä (julkaistu tieteellinen artikkeli). Tehtiin kysely (n= noin 300) ja kohderyhmähaastatteluita, joilla selvitettiin, mitä opettajat osaavat ja tarvitsevat tulevaisuudessa, sekä hankittiin tietoa toimivista ja ei toimivista käytössä olevista online- sekä opettamisen ja oppimisen strategioista ja menetelmistä (julkaistiin tieteellinen artikkeli). Näiden perusteella kehitettiin Best practice guidelines (available open access). Pidettiin seminaareja (LTT) jokaisessa partnerikorkeakoulussa sekä kaikille avoin webinaari ja loppuseminaari.

Käyttämällä hyvin monia eri alustoja projektitehtävien tekemiseen ja esittämiseen.

Henkilöstön osaamisen kehittäminen aloitettiin osaamisen arvioinnilla. Tässä käytettiin silloin olemassa olevaa itsearviointia eli Check-in toolia (DigCompEdu). Henkilöstön osaamisen kehittämistä luotiin myös polkumalli, missä osaamistavoitteet pilkottiin pieniksi ja helposti saavutettaviksi osioiksi, ja jokainen etenee omalla polulla omien tavoitteidensa mukaisesti. Osaamisen kehittämisen aktiviteetteja suunniteltiin niin, että jokaisella on mahdollisuus kehittää omaa osaamistaan itselle sopivalla tavalla (mentorointi, työpajat, verkkokurssit, vertaisoppiminen, itsenäiset kokeilut jne.).

Mikä oli niistä mielestäsi merkittävin tai innovatiivisin keino?

Simulaatioiden luominen verkkoympäristöön avasi uusia mahdollisuuksia opetuksen kehittämiseksi tarjoamalla opiskelijoille realistisen ja interaktiivisen oppimiskokemuksen ajasta ja paikasta riippumatta. Digitaalinen tarinankerronta tarjosi monipuolisen ja tehokkaan tavan integroida digitaalista muutosta opetukseen ja oppimiseen sekä edisti eri toimijoiden välistä vuorovaikutusta ja yhteistä oppimista. Digitaaliset uratarinat tukivat opiskelijoiden urasuunnittelua ja valmistautumista tulevaisuuden työelämään innovatiivisella ja osallistavalla tavalla. Hankekumppanit saivat kokemuksia virtuaalilaboratoriosta ja simulaatioteknologiasta sekä konkreettisia kokemuksia uusista digitaalisista mahdollisuuksista, mikä innosti pohtimaan digitalisaation näkökulmia. Hankkeet tukivat oppimista ja valmistautumista tulevaisuuden haasteisiin. Lisäksi ne vahvistivat yhteistyötä eri sidosryhmien välillä ja edistivät digitaalisen osaamisen kehittymistä monilla eri tasoilla. Tärkeäksi osoittautui myös organisaation ja henkilöstön polkumallien kehittäminen, mikä mahdollisti sujuvan siirtymisen verkko-opetukseen koko organisaation osalta. Lisäksi yrittäjyyskoulutuksen ja -valmennuksen hyvien käytäntöjen kokoelma sekä potilastapausten kehittäminen olivat merkittäviä panoksia opetuksen ja oppimisen innovaatioon.

Hankkeessa käytetty menetelmä tai idea ja siihen liittyvä kehitysprosessi

Hankkeissa käytettiin menetelmänä yhteistoiminnallista digitaalista tarinankerrontaa, jonka kehitysprosessi alkoi tarpeen tunnistamisella ja päättyi valmiiden oppimistehtävien julkaisemiseen. Tämä prosessi mahdollisti luovien tarinoiden kehittämisen yhteistyössä opiskelijoiden, opettajien, työelämän ja sidosryhmien kanssa. Hankkeissa kehitettiin virtuaalilaboratoriokursseja ja pilotoitiin digitaalisen opetuksen menetelmiä. Tämä vaati uusien teknologioiden kartoitusta ja testausta sekä sopivien alustojen valintaa ja kurssimoduulien suunnittelua yhdessä partnerikorkeakoulujen kanssa. Digitaalisten uratarinoiden työstimisessä hyödynnettiin digitaalisen tarinankerronnan osaamista. Tämän

menetelmän kehitysprosessi sisälsi digitarinatyöpajojen muuntamisen verkkovälitteisiksi, sisällöllisten sovellusten kehittämisen ja opiskelijan oman uratarinan reflektointiin liittyvien tehtävien suunnittelun. Lisäksi hankkeessa kehitettiin tulevaisuustyöskentelyyn liittyvä tehtäväkokonaisuus, joka pohjautui muotoiluajatteluun ja palvelumuotoiluun. Tämä tehtäväkokonaisuus auttoi opiskelijoita tunnistamaan omat tulevaisuuden tavoitteensa ja niiden saavuttamiseen liittyvät esteet ja resurssit. Yhteisesti kaikissa menetelmissä ja ideoissa korostui kokeilujen merkitys, yhteistyö eri toimijoiden välillä sekä palautteen ja kokemusten hyödyntäminen jatkuvassa kehityksessä. Hankkeen edetessä osallistujien kanssa jaettiin onnistumisia ja haasteita verkkotyöpajoissa, webinaareissa, seminaareissa ja julkaisuissa, mikä edisti oppimista ja yhteisöllisyyttä.

Hankkeessa käytetty menetelmä tai idea ja siihen liittyvä kehitysprosessi.

Selkeä tarve oli jo olemassa, joten kun haku avautui, saatoimme ripeästi koota tutun asiantuntijajoukon, joka tuotti, tarkasti ja hyväksyi opetusmateriaalit. Simulaattorin siirto verkkoon vaati onlineosaamista ja testaamista, johon kaikki partnerit innokkaina osallistuivat.

Malli kehitettiin yhdessä kokeilemalla – erilaisia digitaalisia ja sulautettuja (blended) projekteja pilotoimalla ja aitoja vastuullisen matkailun haasteita ratkomalla. Parhaista käytännöistä tehtiin blogeja, oppaita ja työkalupakkeja. Yhteistyön onnistumisia ja haasteita pohdittiin verkkotyöpajoissa, webinaareissa, seminaareissa ja julkaisuissa hankkeen aikana ja jälkeen.

Yhteistoiminnallisen digitaalisen tarinankerronnan mallissa on viisi askelta: 1) research and audience insight, 2) concept design, 3) scripting and storyboarding, 4) digital production ja 5) publication and engagement. Jokaista askelta kohden on 5–6 kompaktia oppimistehtävää. Mallissa on oma rooli opettajille, opiskelijoille sekä työelämän sidosryhmille. Malli ja tehtävät selkeyttävät kunkin roolia ja tuovat tukea luovan tarinankerronnan kompleksisuuteen, epävarmuuksiin ja haasteisiin. Lisätueksi tarjotaan kokeiltuja digitaalisia työkaluja, alustoja ja materiaaleja.

Menetelmällisesti hyödynnettiin mixed method -tutkimusta sekä scoping review'ta, joiden avulla pystyttiin tunnistamaan osaamistarpeet ja digitaalisen kuntoutuksen megatrendit luotettavasti. Käsitteen määrittelyssä sovellettiin delphi-menetelmää. Hankkeen punainen lanka oli kuitenkin kehittää sellaisia materiaaleja ja tuotoksia, joiden avulla korkeakoulujen opettajat ja opiskelijat sekä kuntoutuksen ammattilaiset voivat vahvistaa omaa osaamistaan digitaaliseen kuntoutukseen liittyen.

Virtuaalilaboratoriossa kartoitettiin uudet, innovatiiviset teknologiat ja mahdollinen opetuskäyttö kussakin partnerikorkeakoulussa sekä pohdinta niiden soveltumisesta hankkeeseen, kunkin partnerikorkeakoulujen soveltuvien kurssien ja opetustasojen pohdinta ja valinta.

Yhteisten keskustelujen pohjalta valittiin yhteinen alusta ja rekrytoitiin uudet opettajat kokeiluun. Valittiin kurssimoduulit, suunniteltiin, pilotoitiin ja toteutettiin digitaaliset kurssimoduulit. Tämän jälkeen koostettiin yhteiset materiaalit, joita hyödynnettiin yhteisesti.

Virtuaaliryhmätyöhön valittiin soveltuvat kurssit, digitaaliset alustat ja menetelmät Suunniteltiin ja toteutettiin digitaaliset kurssimoduulit sekä koostettiin yhteiset materiaalit hyödynnettäväksi kussakin korkeakoulussa.

Oppimisanalytiikan menetelmiä testattiin ja valittiin soveltuvat kurssit ja digitaaliset alustat sekä menetelmät. Tämän pohjalta suunniteltiin, pilotoitiin ja toteutettiin digitaaliset kurssimoduulit sekä kerättiin ja analysoitiin tulokset.

"My professional future" -tulevaisuustyöskentelyssä lähtökohtana toimi MOME:n muotoiluajattelun ja palvelumuotoilun osaaminen sekä aikaisemmat kokeilut muotoilu opiskelijoiden uraohjauksesta. Näistä lähtökohdista kehitettiin opiskelijan omien tulevaisuuden tavoitteiden, niiden saavuttamiseen liittyvien esteiden ja resurssien jne. tunnistamiseen liittyvä tehtäväkokonaisuus, jota voidaan soveltaa eri koulutuksissa joko kokonaisuutena tai yksittäisiä tehtäviä valikoiden.

Hankkeen aikana kehitettiin digitaalisten uratarinoiden menetelmää siten, että työpaja voidaan toteuttaa kokonaisuudessaan myös verkkovälitteisenä työpajana. Lisäksi kehitettiin sisällöllisiä sovelluksia, joissa digitarinatyöskentelyä käytettiin opiskelijan oman uratarinan reflektointiin ja jakamiseen tai opiskelijan alan kannalta keskeisten teemojen (esim. Sustainability in Arts and Culture) tutkiskeluun.

Pandemian vuoksi opettajat työskentelivät verkossa pienryhmissä. Nämä pienryhmät koostuivat eri korkeakoulujen opettajista. Työskentelyä tuki myös irlantilaisen korkeakoulun opettajankoulutusyksikkö, mikä oli ehdottoman hyödyllinen ja vaikutti positiivisesti sekä tuotosten laatuun että opettajien osaamisen kehittymiseen.

Verkko-opetusmateriaalien laadinnassa jokaisessa maassa tutkittiin tarkasti osaamistarpeita sekä tarkasteltiin olemassa olevia opetussuunnitelmia ja alan keskeisiä raportteja. Lisäksi jokaisessa maassa toteutettiin runsaasti elinkeinon haastatteluja. Tiedon avulla laadittiin ammattiprofiilit (ESCO) keskeisille merellisen matkailun ammateille. Ammattiprofiilien avulla laadittiin opintojaksokuvaukset. Opintojaksokuvaukset muunnettiin verkko-opintojaksoksi.

Yrittäjyyskoulutuksen ja -valmennuksen parhaiden käytäntöjen kokoelmaan sisältyi hyvien käytäntöjen vaihtoa kansallisella ja kansainvälisellä tasolla, kokemuksia yhteisen oppimis- ja koulutustoiminnan järjestämisestä työpaikalla ja koulutuksessa sekä kestävästä kehityksen mukaisia hyviä käytäntöjä eri puolilta Eurooppaa.

Polkumallit luotiin sillä idealla, että lopputuotos on ketterä ja joustava malli, jonka pystyy soveltamaan erilaisiin organisaatioihin. Malli pohjautuu PDCA-sykliin, mikä tarkoittaa suunnittele (plan), tee (do), tarkista (check) ja arvioi/ muokkaa (act). Pohjaksi valittiin PDCA-sykli, koska digitalisaatio menee koko ajan eteenpäin ja tarpeet muuttuvat. Näin joustavan polkumallin mukaisesti organisaation suunnitelmaa on helppo päivittää tarpeen mukaan.

Kerättiin systemaattisesti sekä monipuolisesti tietoa käytännön osaamisen digitaalisesta / hybridiopettamisesta ja oppimisesta sosiaali- ja terveysalalla käyttäen sekä kvalitatiivista että kvantitatiivista lähestymistapaa (olemassa oleva tutkimustieto / scoping review sekä kysely ja kohderyhmähaastattelu) kuudessa yliopistossa. Tämän monipuolisen ja kattavan tiedon perusteella tehtiin Best Practice guideline, joka sisälsi potilasskenaarioita, jotka oli implementoitu ja arvioitu sekä opettaja- että opiskelijanäkökulmasta.

Opiskelijat saivat vertaistukea jakamalla koulunkäyntiin liittyviä muistoja Twinspaccassa, ja niitä kommentoitiin.

Virtuaalinen opelounge. Tarkoituksena oli vastata tarpeisiin opettajille soveltuvasta lähestymistavasta virtuaaliopetukseen ja tehostaa opettajien välistä yhteistyötä kansainvälisellä tasolla. Taustalla on tarve tukea osallistavia digitaalisia opetusmenetelmiä kaikenlaisille ammatillisen koulutuksen oppijoille, mutta myös ylläpitää ja tukea ammatillisen koulutuksen opettajien hyvinvointia digitaalisessa ja henkissä lähestymistavassa. Vaikka opettajien lounge toimii DigitalVET4All-alustan erillisenä osiona, se myös täydentää luotua monimuotoilikkuvuusmallia.

Virtuaalinen opelounge koostuu 4 osasta. Lounge Area for Wellbeing sisältää tietoa, ideoita, parhaita käytäntöjä, harjoituksia, videoita ja hyödyllisiä linkkejä hyvinvoinnin edistämiseen verkkoympäristöissä työskentelevänä opettajana tai ohjaajana. Toinen osio on virtuaalinen kirjahylly ja oppimisnurkkaus, jossa voi lukea opettajien parhaita käytäntöjä ja jossa opettajat voivat myös jakaa omia resursseja rekisteröitymisen jälkeen. Kolmas osa on Blended Mobilityn neuvontapiiri. Viimeinen osio on tapaamishuone, joka on tarkoitettu tapaamisiin muiden kanssa hyvien käytäntöjen vaihtamista, liikkuvuuden suunnittelua tai kokemusten jakamista varten. Tuloksessa on innovatiivisia elementtejä, sillä se yhdistää erilaisia digitaalisia ratkaisuja (videot, 3D-kuvat, virtuaalinen kokoustila, verkko-oppiminen). Lisäksi se käsittelee koronapandemian jälkeistä aikaa ja se paljastaa tarpeet lisätä opettajien digitaalisen osaamisen kehittämistä koskevaa koulutusta sekä tarjoaa saatavilla olevia digitaalisia työkaluja.

Hanke kehitti DigiCare-mallin, jonka tavoitteena on luoda raamit kroonista sairautta sairastavan potilaan itsehoitoon ohjauksen opetukselle ja sijoittaa se yhteiskunnalliseen kokonaisuuteen. Mallin kehittäminen aloitettiin kirjallisuuskatsauksilla ja innovatiivisilla työpajoilla. Mallista luotiin pilotointiohjelma, jonka osia ja kokonaisuutta testattiin partnerikouluissa. Pilotoinneista kerättiin osallistujapalautteita opettajilta ja opiskelijoilta, jonka pohjalta mallia kehitettiin edelleen. Mallista luotiin illustraatio ja narratiivinen kuvaus, joka julkaistiin osana projektin lopputuotosta.

Miten hankkeissa on huomioitu heikommassa asemassa olevat?

Digitaalisuuteen painottuneissa Erasmus+ -yhteistyöhankkeissa pyrittiin aktiivisesti huomioimaan heikommassa asemassa olevien tarpeet ja tukemaan heidän osallistumistaan hankkeen toimintoihin ja oppimiseen. Suunnittelun perustana oli tasapuolisuus, jolloin voitiin varmistaa, että hankkeen toiminnot ja materiaalit olivat saavutettavissa kaikille osallistujille. Laitteiden käyttö oli maksutonta osallistujille, mikä poisti taloudellisen esteen osallistumiselta. Osallistujien oppimispäiväkirjoja käsiteltiin luottamuksellisesti, ja niistä keskusteltiin yhdessä anonymisti. Tämä mahdollisti avoimen ja rehellisen keskustelun oppimiseen vaikuttavista tekijöistä, mikä auttoi näkemään uusia vaihtoehtoja oppimisen haasteisiin. Koko hankkeen ajan pyrittiin huomioimaan toiminnan soveltuvuus eri asiakasryhmille, mukaan lukien ne, jotka ovat heikommassa asemassa sairauden, vamman tai sosioekonomisen tilanteen vuoksi.

Verkossa tapahtuva opetus, erityisesti virtuaalilaboratoriomoduulien avulla, mahdollisti kalliiden laitteiden käytön opetuksessa myös niille opiskelijoille, joiden oppilaitoksilla ei ollut saatavilla kyseisiä laitteita. Tämä monipuolisti opiskelijoiden osaamista ja edisti tasavertaisuutta ja työllistymistä. Virtuaaliryhmätyössä opettajat huolehtivat turvallisesta digitaalisesta kurssiympäristöstä ja kaikkien opiskelijoiden osallistumisesta. Kuitenkin osallistuminen digitaaliseen opetukseen edellytti riittäviä mahdollisuuksia tietokoneen käyttöön, mikä voi olla haaste heikommassa asemassa oleville. Hankkeissa kehitetyt ja sovelletut moninaiset menetelmät tukivat erilaisten oppijoiden tarpeita, mukaan lukien lukihäiriöiset. Tämä moninaisuus auttoi kaikkia löytämään itselleen sopivia ja merkityksellisiä työskentelymenetelmiä.

Suunnittelun perustana oli tasapuolisuus. Osallistuminen oli maksutonta.

Oppimispäiväkirjoja käsiteltiin luottamuksellisesti ja niistä keskusteltiin yhdessä anonymisti. Päiväkirjoihin opiskelijat saivat kirjoittaa avoimesti ja rehellisesti oppimiseensa vaikuttavista positiivisista ja negatiivisista tekijöistä. Erilaiset oppimismahdollisuuksia heikentävät tekijät tulivat näin näkyviksi sekä opiskelijoille itselleen että opettajille. Niiden henkilökohtainen pohdinta jo sinänsä saattoi auttaa opiskelijaa näkemään uusia vaihtoehtoja ja luovia ratkaisuja oppimisen ongelmiin. Lisäksi opettajat pystyivät ottamaan vaikeitakin asioita paremmin keskusteluun, kun opiskelijoiden päiväkirjapohdinnat tarjosivat niistä arvokasta näkemystä ja hyödyllistä lisätietoa.

Virtuaaliryhmytyössä ohjaavat opettajat huolehtivat turvallisesta digitaalisesta kurssiympäristöstä ja kaikkien opiskelijoiden osallistamisesta, mutta digitaaliseen opetukseen osallistuminen edellyttää kaikilta riittävää mahdollisuutta tietokoneen käyttöön.

Virtuaalinen opelounge sisältää esteettömyyswidgetin, joka tukee oppijoita, joilla on erilaisia vammoja, erityisesti visuaalisesti. Tämän lisäksi opettajat voivat yhdessä luoda ja kokeilla rikastuttaakseen oppijoille suunnattua ammatillista toimintaansa, tukeakseen vertaisoppimista ja etsiäkseen kumppaneita koulutusprojekteihin. DigitalVET4All-alusta ja virtuaalinen opelounge on saatavilla 9 kielellä: englanti, viro, suomi, saksa, islanti, puola, portugali, sloveeni ja ruotsi.

Koko hankkeen ajan pyrittiin huomiomaan tunnistettujen digitaalisen kuntoutuksen ratkaisuiden hyödynnettävyys eri asiakasryhmissä. Osaamisen kehittämiseen liittyen tuotettiin myös materiaalia mm. digitaalisesta saavutettavuudesta.

Verkossa tapahtuva opetus, erityisesti juuri virtuaalilaboratoriomoduuleja hyödyntäen, mahdollistaa esim. kalliiden laitteiden käytön opettamisen myös niille opiskelijoille, joiden korkeakoululla ei kyseistä laitetta ole saatavilla, monipuolistaen heidän osaamistaan ja edistäen opiskelijoiden työllistymistä.

Koska hankkeen kohderyhmänä olivat taide- ja kulttuurialan korkeakouluopiskelijat, kohderyhmä oli lähtökohtaisesti verrattain hyväosaisista nuorista aikuisista muodostuva ja suhteellisen homogeeninen (erilaisia kulttuuritaustoja lukuun ottamatta). Taide- ja kulttuurialan opiskelijoiden keskuudessa naiset ovat hyvin edustettuina, ja tämä näkyi myös hankkeen pilottityöpajojen osallistujajoukossa. Kehitettujen ja sovellettujen menetelmien moninaisuus osaltaan tuki sitä, että erilaiset oppijat (mukaan lukien myös mm. lukihäiriöiset) löysivät itselleen mielekkäitä, merkityksellisiä ja luontevia työskentelymenetelmiä.

Hankkeessa luotiin perustaa aktiivisille opetusmenetelmille, joiden käyttö on mahdollista myös etäopetuksessa. Tämä edesauttaa kaikkien osallistumista opetukseen paikasta riippumatta.

Mallin pitkäaikaisena tavoitteena on luoda raamit työlle, jonka digitalisoituva terveydenhuolto tarvitsee sen toimijoiden koulutuksessa, jotta he pystyvät tulevaisuudessa kehittämään digitaalisia terveydenhoidon vaihtoehtoja ja palvelujärjestelmiä. Tämä edesauttaa palvelujen saavutettavuutta myös harvaan asutuilla alueilla ja vähentää pitkien välimatkojen aiheuttamia hoitoon pääsyn ongelmia.

Avoin ja kaikkien saatavilla oleva opetustarjonta huomioi tämän näkökulman.

Tarjoamalla mahdollisuutta osallistua hankkeeseen ja tiedottamalla hankkeen toimista.

Organisaatioiden minimiosaamisen määrittelyssä lähdettiin ns. heikoimpien tasolta. Eri koulutusaloilla on erilaisia tarpeita ja niillä edellytetään eritasoista digiosaamista. Organisaation minimitaso on se, mitä jokaisen työntekijän tulee hallita työnkuvasta riippumatta (kaikille yhteiset sovellukset ja ohjelmat). Lisäksi jokainen työntekijä rakentaa omaa osaamistaan omista tarpeista sekä työnkuvan mukaan. Tässä heikommassa asemassa olevat on huomioitu niin, että jos työnkuva ei edellytä erityisen vahvaa digiosaamista, on hyväksyttävää, että kyseinen työntekijä jää lähelle minimitasoa. Toisaalta hankkeen aikana kehitettyjen osaamisen kehittämisen aktiviteettien monipuolisuuden ansiosta heikommassa asemassa oleville on mahdollista järjestää enemmän osaamisen kehittämisen tukea, esimerkiksi henkilökohtaista ohjausta tai pienryhmytyöskentelyä.

Hankkeessa huomioitiin kaikki opiskelijat yleisellä tasolla ja keskusteltiin, miten huomioidaan opiskelijat, joilla on heikot edellytykset online-/hybridioppimiseen esim. huonot välineet tai nettiyhteydet.

Kaikki olivat tasa-arvoisina mukana. Mikäli matkalle lähdön esteenä olivat matkakulut, oppilaitos auttoi ja maksoi suurimman osan matkakuluista.

Millaisia digitaaliseen siirtymään liittyviä menetelmiä, käytännön sovelluksia tai osaamista hankkeen avulla kehitettiin?

Erasmus+ -yhteistyöhankkeissa kehitettiin monipuolisesti digitaaliseen siirtymään liittyviä menetelmiä, sovelluksia ja osaamista. Hankkeissa pilotoitiin yhteisopettajuutta ja kansainvälistä yhteisoppimista online-ympäristössä. Yhteistyö vaati joustavuutta ja jatkuvaa kehitystyötä partnerimaiden erilaisten lähtötasojen vuoksi. Toiminnassa hyödynnettiin digitaalisia alustoja ja työkaluja tarinan-kerronnassa sekä taide- ja design-lähtöisissä menetelmissä, samoin kuin opetusyhteistyöverkostossa, joka keskittyi erityisesti digitaalisten opetusvälineiden ja -alustojen käyttöön. Ihmisten välistä digitaalista vuorovaikutusosaamista kehitettiin tarinankerronnan avulla korostaen kulttuurien

moninaisuuden kunnioittamista ja ymmärtämistä. Lisäksi tarjottiin materiaalia koulutuksen tueksi, kuten MOOC-materiaaleja, ja kehitettiin monialaisen ja kulttuurienvälisen virtuaalisen projekti- ja tiimityön menetelmiä ja osaamista. Hankkeissa luotiin digitaalisen tiimioppimisen ja arvioinnin menetelmiä ja hyviä käytänteitä ja kehitettiin toimiva konehuonesimulaatio.

Hankkeissa kehitetyt menetelmät, käytännön sovellukset tai osaaminen.	Hankkeessa kehitettiin digitaalisia alustoja ja työkaluja soveltavia tarinankerronnallisia ja taide- ja design-lähtöisiä menetelmiä ja työpajakokonaisuuksia sekä erilaisten menetelmien, digitaalisten alustojen ja työkalujen käyttöön liittyvää osaamista.
	Hanke loi toimivan opetusyhteistyöverkoston, jossa hyödynnettiin kunkin partnerin erityisosaamista, paitsi itse substanssiin (biotieteiden eri osa-alueita, oppimisanalytiikka) liittyen, myös erityisesti digitaalisten opetusvälineiden ja -alustojen käyttökokemuksiin liittyen.
	Digitaaliseen vuorovaikutukseen liittyvän ihmistenvälisen osaamisen kehittäminen digitaalisen tarinankerronnan keinoin – miten inspiroimme ja motivoimme itseämme ja toisiamme muutokseen toistemme kulttuurisia taustoja ja arvoja kunnioittaen ja ymmärtäen.
	Materiaalia koulutuksen tueksi ja MOOC materiaaleineen.
	Vaihtelevasti eri organisaatioissa. Osa on ottanut esim. luodun monimuotoliikkuvuusmallin käyttöön ja osa hyödyntää virtuaalista opeloungea.
	Loimme hankkeessa virtuaalisen opeloungea, jossa toimijat voivat tutkia, luoda ja toimia yhdessä. Lisäksi loimme monimuotoliikkuvuuksille toimintamallin vinkkeineen.
	Monialaisen ja kulttuurienvälisen virtuaalisen projekti- ja tiimityön menetelmiä ja osaamista, kuten virtuaalitiimin rakentamiseen, johtamiseen, motivointiin, organisointiin liittyvät tutkimustulokset, käytännön opit ja esimerkit sekä digitaalisen vuorovaikutuksen tavat.
	Digitaalisen tiimioppimisen ja arvioinnin menetelmät ja hyvät käytänteet.
	Yksinkertainen, toimiva konehuonesimulointi oli aikaa vievää, mutta lopulta palkitsevaa. Paljon testausta partnereiden taholta, niin yhteyksien kuin myös itse simuloinnin testausta ja jatkuvia parannusehdotuksia.
	Neljä verkko-opintojaksoa
	Opetushenkilöstön verkkopedagoginen osaaminen lisääntyi.
	Verkkovälitteisesti tehtävä mentorointimalli ja 4 moduulin verkkomentorointikurssin materiaalit.
	Tuotettu video lisää kiinnostusta naisten sähköisen yrittäjyyden tärkeydestä.
	Hankkeen aikana testattiin erilaisia itsearviointityökaluja osaamisen arviointiin. DigCompEduun kytketty digiosaamisen itsearviointityökalu Check-in tool osoittautui hankkeen selvityksissä parhaimmaksi työkaluksi.
	Polkumallit osaamisen kehittämiseen.
	Potilasskenaarioita online- ja hybridioppimista varten koskien käytännön taitoja hoitoalla.
	Saatiin myös tieto opettajien osaamisen kehittämisen tarpeista.
	Opimme uusia alustoja ja sovelluksia, joita voimme käyttää niin koulutyössä kuin vapaa-ajalla.
	Hankkeessa pilotoitiin yhteisopettajuutta ja kansainvälistä yhteisoppimista online-ympäristössä. Tämän haasteen ympärille tarvittiin ja tarvitaan paljon jatkokehittämistä partnerimaiden lähtötason vuoksi.
	Digitaalisia alustoja ja työkaluja soveltavia tarinankerronnallisia ja taide- ja design-lähtöisiä menetelmiä ja työpajakokonaisuuksia sekä erilaisten menetelmien, digitaalisten alustojen ja työkalujen käyttöön liittyvää osaamista.

Synnyttikö hanke uuden idean, jota mielestäsi voisi jatkokehittää? Jos, niin minkä?

Hankkeiden tuloksia aiotaan hyödyntää jatkoaihioiden kehittämisessä, erityisesti ohjausosaamisen kompetenssin juurruttamisessa osaksi koulutusta ja hoitotyön osaamista. Lisäksi partneriverkostot ovat suunnitelleet uusien Erasmus+ -hakemusten laatimista, joissa keskitytään digitaalisten työkalujen ja luovien menetelmien käyttöön paikallisten yhteisöjen osallistamisessa kulttuuriperinnön kontekstissa.

Hankekumppanit ovat pyrkineet jatkamaan uusien teknologioiden hyödyntämistä opetuksessa ja kehittäneet ideoita uuden rahoituksen hakemiseen digitaalisen opetuksen kehittämiseksi. Teknologian nopea kehitys edellyttää jatkuvaa päivitystä opetuksen välineisiin ja alustoihin, jotta ne pysyvät ajan tasalla opiskelijoiden tarpeiden ja odotusten kanssa.

Lisäksi hankkeet ovat luoneet pohjaa uusille yhteistyöhankkeille ja -ideoille eri maissa ja maanosissa. Esimerkiksi Itä-Afrikan yhteistyö on synnyttänyt uuden CBHE-hankkeen, ja useita muita hankkeita on suunnitteilla tai jo käynnissä hankkeen aikana syntyneiden ideoiden pohjalta. Digitaaliseen siirtymään liittyvät hankkeet ovat herättäneet kiinnostusta eri aloilla, kuten kaupan alalla ja merentutkimuksessa, luoden mahdollisuuksia uusille kehityshankkeille ja innovaatioille. Lisäksi merentutkimusalueen dataan liittyvää simulaatioteknologiaa voidaan jatkokehittää erilaisten lastitilanteiden tarkasteluun ja vakavuusarviointiin.

Uusi idea, jota voisi jatkokehittää.	Hankkeeseen ollaan suunnittelemassa jatkohanketta, missä hankkeen tuloksia hyödynnetään, ja niiden pohjalta lähdetään kehittämään lisähanketta huomioiden ohjausosaamisen kompetenssi ja kuinka se saadaan vielä paremmin juurrutettua osaksi koulutusta ja hoitotyön osaamista.
	DICO-hankkeen partneriverkosto on jo kehittänyt hankkeen pohjalta jatkoideoita ja työstänyt ja jättänyt uuden Erasmus+ -hakemuksen. Siinä tavoitteena on kehittää käytäntöjä digitaalisten työkalujen ja luovien menetelmien käyttöön paikallisten yhteisöjen osallistamiseen kulttuuriperinnön kontekstissa sekä taiteen ja kulttuurin opiskelijoiden osaamista osallistavassa työskentelyssä ja digitaalisten työkalujen ja luovien menetelmien hyödyntämisessä tähän.
	Hankkeen partnerit pyrkivät jatkamaan uusien teknologioiden hyödyntämistä ja edistämään niiden soveltamista ja kehittämistä opetuksen käyttöön korkeakouluissa. Uusia ideoita (uuden rahoituksen hakemiseen) on syntynyt jatkamaan digitaalisen opetuksen kehittämistä eteenpäin tässä hankkeessa saatujen tulosten pohjalta.
	Hankkeen partnerit pyrkivät jatkamaan uusien teknologioiden hyödyntämistä ja edistämään niiden soveltamista ja kehittämistä opetuksen käyttöön korkeakouluissa. Uusia ideoita (uuden rahoituksen hakemiseen) on syntynyt jatkamaan digitaalisen opetuksen kehittämistä eteenpäin tässä hankkeessa saatujen tulosten pohjalta.
	Teknologian kehitys on erittäin nopeaa, ja erilaisia korkeakouluopetukseen soveltuvia virtuaali-(laboratorio-) moduuleita ja muita digitaaliseen opetukseen soveltuvia välineitä ja alustoja tarjoavia yrityksiä on entistä enemmän. Koska opiskelijat joka tapauksessa omaksuvat uusia teknologioita käyttöönsä kaiken aikaa, on tärkeää, että korkeakouluopetuksessakin pyritään hyödyntämään kehityksen tuomia välineitä.
	Teknologian kehitys on erittäin nopeaa ja erilaisia korkeakouluopetukseen soveltuvia virtuaalilaboratoriomoduuleita ja muita digitaaliseen opetukseen soveltuvia välineitä ja alustoja tarjoavia yrityksiä on enenevässä määrin. Koska opiskelijat joka tapauksessa omaksuvat uusia teknologioita käyttöönsä kaiken aikaa, on tärkeää, että korkeakouluopetuksessakin pyritään hyödyntämään kehityksen tuomia välineitä.
	Osaan hankkeen tapahtumiin osallistui myös henkilöitä eri Itä-Afrikan maista. Tämä yhteistyö loi pohjan CBHE-hankkeelle, jolle saatiin rahoitus kesällä 2022. Hankepartnerit ovat vieneet hankkeen aikana syntyneitä ideoita eteenpäin, ja useammallekin niistä on jo haettu tai ollaan hakemassa rahoitusta.
	Tulevaisuudessa korkeakouluilla on mahdollisuus tarjota temaattisia alan kursseja, mikä toivottavasti herättää opiskelijoiden kiinnostuksen työskennellä merellisen matkailun parissa, edistää heidän työllistyvyyttään ja lisää heidän tietoisuuttaan alan uramahdollisuuksista.
	Suunniteltuja harjoitustehtäviä ja niiden malleja voidaan käyttää ja myös mukauttaa muille opintojaksoille.
	Kyllä: haussa on parhaillaan hanke, jossa kehitetään digitaalisia yhteisöjä ja niiden kehittämiseen liittyvää koulutusta kaupan alalle.
	Merentutkimusalueen muuta dataa, esim. aluksen vakavuustarkastelun simulointia erilaisissa lastitilanteissa, voisi jatkokehittää.
	Hankkeessa kehitettiin oppilaitosten verkko-opetustarjontaa.
	Hankkeen toiminnot ja tulokset menivät suoraan osaksi organisaatioiden toimintaa. Hankkeessa mukana olleet hanketyöntekijät ovat hankkeen jälkeen toimineet omissa organisaatioissaan digimentoreina tai muina vastaavina, eli heidän osaamisensa sekä osaamisen kehittäminen kasvoi hankkeen aikana, ja tästä kehityksestä hyöttyy nyt koko organisaatio.
	Potilasskenaariot hyödynnettiin opettamisessa kaikissa partnerikorkeakouluissa.

Hankkeessa syntyntä ohjausosaamisen koulutusta integroitiin partnerikoulujen opetussuunnitelmiin ja toimijoiden omaan työhön.

Koulujen seinillä oli esillä projektiviikkojen tuotoksia. Myös valokuvanäyttely kiersi koulusta toiseen projektin aikana.

Jotkut opiskelijat ja opettajat käyttivät esimerkiksi puhelinsovellusta, joka tarkastelee tunnetiloja, myös projektiviikon jälkeen.

Osallistuvat oppilaitokset suunnittelevat ns. mikrotutkintoja ja sivuaineita kehitettyjen jaksojen pohjalta. Jaksot lisäävät myös niiden englanninkielistä kurssitarjontaa, ja ne voivat palvella paremmin vaihto-opiskelijoiden tarpeita. Ne voivat hyödyntää kurssitarjontaa valinnaisissa opinnoissaan ja kehitettyjä materiaaleja monin tavoin.

Onko luotu pysyviä digitaalista siirtymää tukevia toimintatapoja ja innovatiivisia käytäntöjä? Jos on, niin millaisia?

Opettajille ja opiskelijoille on luotu virtuaalisten ryhmätöiden ohjeita ja kysymyksiä, jotka auttavat luomaan hyviä käytäntöjä ja arvioimaan ryhmätyön onnistumista. Lisäksi digitaalisen opetuksen kehittämiseen on julkaistu avoimesti saatavilla olevia tutkimustuloksia ja raportteja, jotka tarjoavat arvokasta tietoa virtuaalilaboratorioiden, ryhmätöiden ja oppimisanalytiikan käytettävyydestä ja soveltamisesta. Hankkeen tuloksia on integroitu osaksi partnerikorkeakoulujen opetussuunnitelmia, ja niitä hyödynnetään laajasti myös erilaisissa koulutusohjelmissa, kuten Digital Rehabilitation -YAMK-tutkinnossa. Lisäksi yhteistoiminnallisen digitaalisen tarinankerronnan mallia ja kansainvälisiä virtuaaliliikkuvuusvierailuja jatketaan opintojen edistämiseksi. Konehuonesimulointi ja potilaan ohjausosaamisen koulutus online-ympäristössä ovat tuoneet uusia mahdollisuuksia koulutukseen, ja digitaalisten välineiden ja menetelmien käyttö on lisääntynyt ja monipuolistunut partnerikorkeakoulujen koulutuksissa.

Hankkeessa luotiin "opettajan muistilista" hyvän digitaalisen kurssin luomisesta, kysymyslista opiskelijapalautteen keräämiseksi kurssiarviointien pohjaksi sekä ohjeet siitä, mitä pitää huomioida ja sisällyttää hyvän virtuaalisen ryhmätyön toteuttamiseen:

Virtuaalisten ryhmätöiden ohjeet ja kysymykset opettajille ja opiskelijoille:

1. Teamwork guidelines to teachers: Checklist for good group meetings
2. Teamwork guidelines to teachers: Checklist for good online teamwork practices
3. Teamwork guidelines: Group contract
4. Teamwork evaluation: Questions to students
5. Teamwork evaluation: Questions to teachers
6. Teamwork peer evaluation: Questions to students.

Virtuaalilaboratorion kurssikysymykset opiskelijoille ja pohdintaa opettajille:

1. Validated questions for digital laboratory users (students; questionnaires to students for course evaluation) sekä
2. Julkaisu Digital Labs as a Complement to Practical Laboratory Training for Bachelor and Master Biomedicine Students (<https://ceur-ws.org/Vol-3393/>), Louisa Cheung, Leena Strauss, Per Antonson, Sanna Soini, Matthew Kirkham, Rachel M Fisher.

Julkaisimme Open Access -sarjoissa hankkeemme tuloksia ja pohdimme saamiemme tulosten pohjalta virtuaalilaboratorioiden (I03), ryhmätöiden (I04) ja oppimisanalytiikan (I05) käytettävyyttä ja soveltamista digitaalisessa opetuksessa.

Digitaalisen kuntoutuksen teemat on integroitu osittain osaksi partnerikorkeakoulujen opetussuunnitelmia. Hankkeen tuotoksia hyödynnetään vahvasti myös vuonna 2022 käynnistyneessä Digital Rehabilitation -YAMK-tutkinnossa.

Yhteistoiminnallisen digitaalisen tarinankerronnan malli on käytössä opintojaksoilla korkeakouluissamme, ja kehitämme sitä yhdessä vuosittain blended intensive programme (BIP) -toteutusten avulla. Kansainväliset virtual mobility -vierailut opintojaksojen kesken jatkuvat.

Konehuonesimulointi, toimii kaikissa partnerimaissa ja laajemminkin.

Potilaan ohjausosaamisen koulutus online-ympäristössä, joka oli aivan ennenkuulumatonta partnerimaissa ennen tätä hanketta.

Digitaalisten välineiden ja menetelmien hyödyntäminen on lisääntynyt/monipuolistunut hankkeeseen osallistuneissa partnerikorkeakoulujen koulutuksissa. Esimerkiksi Turun AMK:n YAMK-koulutuksissa digitaalisen uratarinan tekeminen sekä digitaalisia työkaluja hyödyntävät tulevaisuustyöskentelyn menetelmät on integroitu osaksi opetusta.

	Prosessi, jota hyödynnettiin verkko-opintojaksojen kehittämisessä, osoittautui toimivaksi. Äärettömän tärkeää oli ottaa opettajankoulutuslaitos mukaan partneriksi hankkeeseen, sillä tämä nosti huomattavasti toiminnan tasoa.
	Hankkeen tutkimusosa ja sen pohjalta kehitetyt ammattiprofiilit tukivat opintojaksojen sisällön laadintaa.
	Oppilaitoksessa kehitetään edelleen vahvasti digitaalisia oppimisympäristöjä sekä -materiaaleja.
	Polkumallit loivat pysyvän toimintamallin organisaation ja henkilöstön digiosaamisen kehittämiseksi. Niiden avulla on helppo kulkea kehityksen mukana ja vastata digitalisaation jatkuvaan muutokseen.
	Vaikka käytännön taitoja mieluummin opetetaan ja harjoitellaan IRL (in real life) fyysisessä ympäristössä, hybridimenetelmiä on käytössä ja myös eri tapoja valmistautua käytännön harjoituksiin digitaalisesti ennen opettamista korkeakoulun harjoitus- ja simulaatioluokissa.
	Positiivisen pedagogiikan opit ja vahvuuspedagogiikka sekä jotkin hyväksi havaitut sovellukset, kuten Answergarden, jäivät käyttöön koulussamme.
	Potilaan ohjausosaamisen koulutus online-ympäristössä, joka oli aivan ennenkuulumatonta partnerimaissa ennen tätä hanketta.

Hankkeen vaikutukset jokapäiväiseen työhön, osaamiseen ja ammatilliseen kehittymiseen

Kehitetyt opetusmateriaalit ovat parantaneet opetuksen ja täydennyskoulutuksen laatua ja monipuolisuutta, ja simulaattorin käyttö opetuksessa on konkreettisesti tukenut teoriaopintojen siirtymistä käytäntöön. Hankkeessa syntynyt uusi osaaminen ja rohkeus ovat nostaneet digitaalisten työkalujen hyödyntämisen sekä digitaalisen sidosryhmäyhteistyön uudelle tasolle. Tämä on luonut vankan perustan digitaaliselle kehittämistyölle ja koulutukselle. Opiskelijoiden ja opettajien digitaaliset taidot ja verkko-opetuksen taidot ovat kehittyneet.

Hankkeen aikana luotu materiaali on ollut käyttökelpoinen voimavara päivittäisessä ja viikoittaisessa työssä. Lisäksi kansainvälinen opetusyhteistyöverkosto on tuonut uusia ideoita ja osaamista digiopettamiseen sekä vahvistanut ammatillista identiteettiä. Hankkeessa kehitetyt käytännöt digiopetuksen suunnittelusta ja arvioinnista ovat edelleen käytössä.

Kaikki hankkeeseen osallistuneet opettajat ovat omaksuneet ja ottaneet käyttöön uusia digitaalisia työkaluja sekä luovia opetusmenetelmiä, ja he ovat jakaneet kehitettyjä käytäntöjä eteenpäin omassa organisaatiossaan sekä muille sidosryhmille. Tämä on modernisoinut koulutuksen sisältöä ja opetusmenetelmiä sekä muuttanut asennetta osaamisen tukemiseen merkittävästi.

Vaikutukset jokapäiväiseen työhön, osaamiseen ja ammatilliseen kehittymiseen.	Kehitettyjä opetusmateriaaleja on voitu käyttää laajasti opetuksessa ja täydennyskoulutuksessa. Konehuonesimulaattori tukee teoriaoppimisen siirtoa käytäntöön.
	Kun vertaan aikaan ennen koronaa, digitaalisten työkalujen hyödyntäminen ja digitaalinen sidosryhmäyhteistyö on noussut ihan uudelle tasolle. Saimme uutta osaamista ja uutta rohkeutta tehdä monialaista yhteistyötä sekä keskenämme että yritysten ja korkeakoulujen välillä.
	Opetushenkilöstön mukaan tärkein vaikutus oli heidän verkko-opetuksen ja -oppimisen taitojensa kehittyminen. He ilmaisivat oppineensa paljon digitaalisesta pedagogiikasta ja opettamisesta yleensä. Hankkeessa he pystyivät kokeilemaan verkkopedagogiikkaa eri tavalla kuin tavallisesti omassa organisaatiossaan. He saivat välineitä verkko-opetukseen ja -oppimiseen, mahdollisuuden pohtia omia opetussisältöjään ja -menetelmiään ja verrata niitä muihin opettajiin ja korkeakouluihin. Tämä puolestaan antoi ideoita näiden kehittämiseksi omassa oppilaitoksessa.
	Kansainvälinen osaaminen sekä Erasmus+ -hankeosaaminen kasvoi, sekä myös ymmärrys kulttuurieroavaisuuksien vaikutuksesta.
	Henkilöstön digiosaaminen ja digivarmuus ovat kehittyneet, mikä mahdollistaa entistä laadukkaamman ja monipuolisemman opetuksen sekä sen että opetushenkilöstö pystyy paremmin tukemaan myös opiskelijoita heidän osaamisensa kehittämisen polulla.

Monille opettajille tämä oli heidän ensimmäinen Erasmus+ -hankkeensa, mikä tarkoitti, että he oppivat myös itse projektityöskentelystä. Osa heistä oli myös vasta aloittamassa uraansa, ja he kokivat oppineensa monia olennaisia asioita opintojakso suunnittelusta: miten se suunnitellaan ja rakennetaan. Lisäksi monet totesivat, että hanke lisäsi heidän ymmärrystään itseohjautuvasta verkko-opetuksesta ja -oppimisesta, koska tämä oli heille uusi muoto.

Vaikutukset jokapäiväiseen työhön, osaamiseen ja ammatilliseen kehittymiseen.	Valtavan positiivisia kokemuksia, joista edelleen riittää puhumista. Tärkeää on oppia muista kulttuureista ja verkostoitua. Tämä lienee tärkein anti, vaikka projektityön tekeminenkin on olennaista. Kontaktit ympäri Eurooppaa säilyvät niin opiskelijoilla kuin opettajilla, vaikka projekti on loppunut.
	Yhteiset keskustelut lisäsivät myös ymmärrystä maiden koulutustarjonnasta. Opettajat totesivat oppineensa uusia tapoja suunnitella tehtäviä ja käyttää verkkoalustoja opetuksessaan. He oppivat myös laajentamaan näkökulmaansa, ottamaan huomioon muita näkökulmia sekä parantamaan neuvottelu- ja monikulttuurisia ryhmätyötaitojaan.
	Hanke itsessään sekä sen luoma kansainvälinen opetusyhteistyöverkosto toi (digi)opettamiseen uusia ideoita ja uutta osaamista sekä vahvisti korkeakouluopettajaidentiteettiä. Hankkeessa yhdessä luodut käytännöt hyvän digiopetuskurssin luomisesta, opiskelija-opettajapalautteen keräämisestä ja kurssiarvioinneista ovat käytössämme edelleen.
	Kaikki hankkeeseen osallistuneet opettajat ovat omaksuneet opetus- ja ohjauskäyttöön uusia digitaalisia työkaluja ja niitä hyödyntäviä luovia menetelmiä sekä edelleen jakaneet tietoa kehitetyistä käytännöistä omissa organisaatioissaan ja muille sidosryhmille.
	Koulutuksen sisältö ja opetusmenetelmät ovat modernisoituneet ja asenne hoitotyön ja potilaan itsehoidon osaamisen tukemiseen on muuttunut merkittävästi.

Millaista lisäarvoa kansainvälinen yhteistyö toi hankkeelle ja organisaatiolle?

Verkostojen kasvu on avannut uusia mahdollisuuksia ja synnyttänyt uusia hankeaihioita. Kansainväliset verkostot, joissa on edustettuna monia eri taiteen ja kulttuurin aloja, ovat mahdollistaneet osaamisen jakamisen ja uusien menetelmien kehittämisen yhdessä. Opiskelijat ovat hyötynet kansainvälisestä vuorovaikutuksesta online- tai hybriditoteutuksina järjestetyissä työpajoissa.

Kansainvälinen yhteistyö on ollut keskeinen tekijä hankkeen onnistumisen kannalta. Se on mahdollistanut substanssiosaamisen ja digitaalisen opettamisen taitojen laaja-alaisemman hyödyntämisen ja jakamisen, mikä on rikastuttanut kurssitarjontaa ja lisännyt saatujen tulosten luotettavuutta. Lisäksi kansainvälinen näkökulma on auttanut tunnistamaan digitaaliseen siirtymään liittyvät mahdollisuudet ja rajoitukset eri maissa, mikä on tärkeää esimerkiksi kuntoutuksen alalla, jossa erilaiset kulttuuriset ja lainsäädännölliset tekijät voivat vaikuttaa ratkaisujen hyödyntämiseen.

Hankkeissa tehty kansainvälinen yhteistyö on synnyttänyt uusia kumppanuuksia ja verkostoja, joista on lähtenyt liikkeelle uusia hankkeita, tutkimuksia ja julkaisuja. Opiskelijat ovat oppineet toimimaan kansainvälisissä virtuaali-tiimeissä, mikä on arvokas työelämäntaito, ja yritykset ovat hyötynet yhteistyöstä innovaatioiden kehittämisessä. Kansainvälinen yhteistyö on tuonut merkittävän lisäarvon materiaalien valmistukseen, kokeiluun, testaukseen ja käyttöönottoon, ja se on ollut keskeinen tekijä hankkeen menestyksessä ja kestävän vaikutuksen saavuttamisessa.

Kansainvälisen yhteistyön lisäarvo hankkeelle ja organisaatiolle.	Verkostomme Aasiassa kasvoivat ja yhteistyöpotentiaalimme kasvoi sekä uusia hankeaihioita syntyi hankkeen aikana.
	Kansainvälinen ja monia eri taiteen ja kulttuurin aloja edustava verkosto hyötyi suuresti toistensa vahvuuksista ja osaamisesta. Toisilta partnereilta opittiin uusia menetelmiä ja työkaluja, niiden soveltamista ideoitin ja kehitettiin yhdessä, ja omassa organisaatiossa entuudestaan tutut menetelmät kehittyivät partnereiden piloteissa uudenaikaisiksi sovelluksiksi. Myös opiskelijat hyötyivät kansainvälisestä vuorovaikutuksesta online- tai hybriditoteutuksina järjestetyissä työpajoissa.
	Kansainvälinen yhteistyö oli aivan keskeinen hankkeen onnistumisen ja tavoitteiden saavuttamisen kannalta. Korkeakouluopettajien yhteistyön osalta se mahdollisti laaja-alaisemman substanssiosaamisen ja digitaalisen opettamisen taitojen hyödyntämisen ja jakamisen sekä hankkeen pilotoitien huomattavasti monipuolisempina kurssitarjontoina, mikä lisäsi saatujen tulosten luotettavuutta ja yleisävyä.
	Kansainvälisellä yhteistyöllä hankkeen tuotoksia ja tuloksia saatiin nopeammin ja tehokkaammin levitettyä. Lisäksi kansainvälisen verkoston avulla toimintoja oli helpompaa skaalata.
	Hankkeen aluksi korkeakouluopettajille tehtyyn kyselyyn saatiin vastauksia monipuolisemmin useammasta maasta, mikä paransi ymmärrystä digitaalisen opetuksen nykytilasta.

Kansainvälisen yhteistyön lisäarvo hankkeelle ja organisaatiolle.	Hanke mahdollisti huomattavasti laajemman ja taustoiltaan ja osaamiseltaan monipuolisemman opiskelijajoukon osallistamisen hankkeen pilotoiteihin, mikä heijastui suoraan monipuolisempina kursseista saatuna opiskelijapalautteina ja -arvioineina.
	Hanke lisäsi kaikissa partneriorganisaatiossa opettajien digitaitojen osaamista laajemmaltikin (ei rajoittunut vain hanketoimijoihin).
	Digitaalisuus on mitä suurimmassa määrin globaali ilmiö. Tämän vuoksi oli todella tärkeää, että digitaalista kuntoutusta pystyttiin tarkastelemaan viiden eurooppalaisen maan yhteistyössä. Näin pystyimme tunnistamaan digitaaliseen kuntoutukseen liittyvät mahdollisuudet ja rajoitukset, jotka saattavat johtua mm. maissa olevista erilaisista kulttuureista tai palvelujärjestelmästä. Myös maiden lainsäädäntö saattoi joissain tilanteissa jopa estää digitaalisten ratkaisuiden hyödyntämisen osana kuntoutusta. Oppilaitoksessa oli tehty jo useampia kansallisia etäkuntoutukseen liittyviä hankkeita, joten oli erittäin luontevaa lähteä laajentamaan digitaaliseen kuntoutukseen liittyvää osaamista ja ymmärrystä Eurooppaan ja osin myös Afrikkaan.
	Hanke tuotti todella ison määrän erilaisia kansainvälisiä yhteistyökumppaneita ja verkostoja, joiden kanssa on aloitettu uutta hanke-, tutkimus-, julkaisu- ja liikkuvuusyhteistyötä. Opiskelijat oppivat toimimaan kansainvälisissä virtuaaliliiteissä, mikä on tärkeä työelämän taito. Opiskelijat, opettajat ja yritykset oppivat tekemään yhteistyötä digitaalisia alustoja ja työkaluja hyödyntäen ja onnistuivat yhdistämään voimiaan ja osaamistaan vastuullisen matkailun ratkaisujen innovoinnissa.
	Valtava lisäarvo niin materiaalien valmistuksessa, testauksessa kuin käyttöönotossa tuoden eri maiden näkemyksen hankkeelle.
	Saatiin uusia verkostoja ja ymmärrystä kulttuurisista eroavaisuuksista ja niiden vaikutuksesta mm. yrittäjyyteen.
	Jokaisen hankekumppanin lähtötilanne oli erilainen, mikä "pakotti" hankeverkoston pohtimaan, minkälainen malli sopii mahdollisimman hyvin jokaiseen organisaatioon. Tämän takia mallista saatiin luotua riittävän selkeä ja joustava, minkä pystyy soveltamaan erilaisiin organisaatioihin. Lisäksi se, että jokaisen maan organisaatiot olivat hyvinkin eri tilanteissa, auttoi ajattelemaan koko teemaa laajemmin ja uusista näkökulmista. Jos hankkeessa olisi ollut vain suomalaisia organisaatioita, lähtötilanteet ja ulkoiset vaikuttavat tahot olisivat olleet sen verran samankaltaisia, että hankkeen anti olisi ollut suppeampi.
	Hankkeessa oli mukana kuusi korkeakoulua eri alueilta Euroopasta. Tämä antoi paljon lisäarvoa ja laajemman kuvan koulutuksesta. Huomattiin, että oli sekä samanlaisia että erilaisia haasteita.
	Tietoa ja kokemusta, tunteen yhteisestä Euroopasta – tunne, joka pääsi unohtumaan koronavuosien aikana ja heijastunee nyt epävakana Eurooppana.
	Hankkeessa mukana ollut Tanskan kumppani oli/on edelläkävijä digikyvykkyyden osalta, ja kollegat toimivat hankkeessa kokemusasiantuntijoina. Muut kumppanit oppivat heiltä valtavasti.

Miten Erasmus+ -ohjelman mahdollisuuksia voisi paremmin hyödyntää digitaalisen siirtymän edistämiseksi?

Hanketoimijoiden näkemyksen mukaan päättäviä tahoja tulisi houkutella mukaan hankkeisiin, jotta saavutettaisiin suurempi juurruttamispotentiaali digitaalisen siirtymän edistämisessä. Tämä voisi avata uusia mahdollisuuksia ja vahvistaa sitoutumista digitaaliseen kehitykseen. Digitaalisen opettamisen leviäminen opettaja kerrallaan korostaa vertaistuen ja kollegojen esimerkkien merkitystä. Erasmus+ -ohjelman tarjoama lisärahoitus on ollut ratkaiseva tekijä materiaalien luomisessa ja tulosten saavuttamisessa, mikä korostaa ohjelman merkitystä digitaalisen siirtymän tukemisessa.

Erasmus+ -yhteistyöhankkeet ovat keskeisiä uusien yhteistyöverkostojen luomisessa ja uusien käytäntöjen innovoinnissa. Niiden avulla voidaan levittää digitaalisen opettamisen osaamista ja edistää alan kehitystä. Erasmus+ -ohjelman tarjoamia verkostoitumismahdollisuuksia voitaisiin hyödyntää paremmin pidentämällä hankkeiden toteutusaikaa. Tämä antaisi enemmän aikaa tulosten levittämiselle ja yhteistyölle muiden hankkeiden kanssa ja edistäisi digitaalisen muutoksen laajempaa vaikutusta.

Kohderyhmien, kuten kuntoutuksen ammattilaisten ja kuntoutujien, huomioiminen ohjelmissa voisi myös lisätä mahdollisuuksia digitaalisen muutoksen edistämiseen. Hankkeiden välisen keskustelun ja yhteisten tavoitteiden saavuttamisen tukeminen ja yhteisten tapaamisfoorumien mahdollistaminen voisi inspiroida ja edistää yhteisten päämäärien saavuttamista.

Erasmus+ -ohjelman mahdollisuudet.	Strand3-vaihtoehto edellyttää päättävien tahojen mukaantulon partnereina. Tämä luo jo aivan erilaisen juurruttamispotentiaalin, ja tämän hyödyntäminen on valtava mahdollisuus digitaalista muutosta edistettäessä.
	Digitaalinen opettaminen yleistyy opettaja kerrallaan, opettajalta opettajalle, ja kollegojen kannustavat esimerkit ja vertaistuki ovat kaikkein keskeisimmällä sijalla. Ilman Erasmus+ -ohjelman tuomaa lisärahoitusta oikeastaan hankkeessa luodut materiaalit eivät olisi syntyneet eikä tuloksia olisi saavutettu.
	KA2-ohjelman kaltaiset lisärahoitusohjelmat ovat ensiarvoisen tärkeitä uusien yhteistyöverkostojen ja uusien käytäntöjen innovoimisen mahdollistajina sekä digitaalisen opettamisen osaamisen levittäjinä.
	Hankkeen mukana tuli selväksi, että verkkopedagoginen osaaminen vaihtelee suuresti maittain Euroopassa. Tätä osaamista tulisi yhtenäistää ohjelman keinoin.
	Kaksivuotinen hanke oli hyvin työntäyteinen. Erasmus+ -ohjelman tarjoamia laajempia verkostoitumismahdollisuuksia ei ehditty hyödyntämään. Tähän toivoisimme lisäsatsausta hankkeen toteutusajan pidentämisenä, jolloin myös oma tulosten levitystoimintamme olisi laajentunut.
	Eiköhän mielikuvitus ole tässä rajana, kyllähän ohjelma antaa melko paljon mahdollisuuksia, kun vain osaa niitä hyödyntää. Kohderyhmien osalta digitaalisessa kuntoutuksessa sekä kuntoutuksen ammattilaiset että itse kuntoutujat ovat melko oleellisia. Ehkä näiden kohderyhmien huomioiminen paremmin ohjelmissa voisi antaa lisää mahdollisuuksia digitaalisen muutoksen edistämiseen.
	Enemmän hankkeidenvälistä keskustelua menetelmistä, tuloksista sekä etenkin yhteisten horisontaalisten prioriteettien ja tavoitteiden saavuttamisesta. Yksittäinen hanke on pieni tekijä – yhdessä hankkeet voivat viedä yhteisiä tavoitteita eteenpäin ja saada voimaa ja virtaa toisistaan. Joskus kaiken tekemisen lomassa tahtoo usko loppua omiin mahdollisuuksiin. Laajemmalla rintamalla käytävä keskustelu on inspiroivaa ja työntää eteenpäin.
	Digitaalisuus on oppimista mahdollistava ja jo tässäkin hankkeessa havaitsimme sen edut. Diginatiiveja alkaa saapua työelämään, ja heillä on erinomaiset valmiudet käyttää vastaavia.
	Hankkeen mukana tuli selväksi, että verkkopedagoginen osaaminen vaihtelee suuresti maittain Euroopassa. Tätä osaamista tulisi yhtenäistää ohjelman keinoin.
	Yhteiskehittämissankkeita ja hyvien käytänteiden jakamista tarvitaan.
	Ehkä tähän rinnalle voisi sopia pienempiä ja ketterämpiä mahdollisuuksia, digin kehitys on niin nopeaa, että jos tänään aletaan ideoida hankehakemusta, asia on jo mennyt ohi siinä vaiheessa, kun haku edes aukeaa. Uusi Erasmus-malli pienille hankkeille, joissa olisi jatkuva haku ja nopeat päätökset :)
	Erasmus+ -ohjelman säännöt voisivat tukea paremmin digitaalisia yhteistyömuotoja korkeakoulujen välillä, joustavuutta sääntöihin vaihtojen pituudesta. Kaivataan tukea myös kokonaan virtuaalisiin yhteistyömuotoihin.
	Myöntämällä rahoitusta, kouluttamalla ja antamalla uusia ideoita, joita projekteissa voitaisiin ottaa käyttöön.
	Hyvien käytänteiden vaihto -hanke (tai valmisteluhanke) eli yhteistyömalli, missä ei vielä varsinaisesti kehitetä mitään (ei outputeja) mutta minkä aikana voisi esim. vierailla tulevan hankekumppanin luona ja kirjoittaa hakemusta yhdessä.
	Nykyiset hankemallit sopivat tähän hyvin, ja liikkuvuusjaksojen avulla pääsee tutustumaan erilaisiin organisaatioihin.

6. ERASMUS+ -OHJELMAN MAHDOLLISUUDET DIGITAALISEN SIIRTYMÄN EDISTÄMISEKSI YHTEISTYÖHANKKEISSA

6.1 Hanketoimintaa edistävät toimintatavat Erasmus+ -yhteistyöhankkeissa

Hankkeen koordinaation ja viestinnän merkitys, erityisesti eri organisaatioiden välillä ja erilaisten vastoinikäymisten tai haasteiden kohdatessa, korostui hanketoiminnassa. Hankesuunnitelman noudattaminen nimettiin keskeiseksi tekijäksi hankkeen etenemisen ja menestyksen kannalta. Pandemian aiheuttamat haasteet ja muut vastoinikäymiset korostivat tarvetta joustavuudelle ja sinnikkyydelle hankkeen toteutuksessa. Hanketoimijat mainitsivat luottamuksen ilmapiiriin merkitykselliseksi hankkeen toteutuksen aikana ja kokivat, että hanketta käynnistettäessä on äärimmäisen tärkeää varmistaa kaikkien hankkeen kumppaneiden ymmärrys ja sitoutuminen yhteisiin tavoitteisiin ja käsitteisiin. Terminologian selkeys ja yhteisen näkemyksen jakaminen olivat avainasemassa hankkeen laadun kannalta. Lisäksi henkilökohtaiset suhteet hankekumppaneihin ja luottamuksen rakentaminen olivat tärkeitä tekijöitä onnistuneen yhteistyön varmistamiseksi.

Hankkeiden toteutuksen aikana kohdattiin haasteita, kuten koulukulttuurin ja opetusmenetelmien erilaisuus eri maissa, vaikeudet henkilökohtaisten suhteiden luomisessa uusiin kumppaneihin sekä odottamattomat tapahtumat, kuten pandemia, Ukrainan sota ja Turkin maanjäristys, jotka vaikuttivat tapaamisten järjestelyihin. Useat digitaaliseen muutokseen painottuneet hankkeet ajoittuivat pandemia-aikaan. Selviytyäkseen vastoinikäymisistä ja haasteista hanketoimijat keskittyivät avoimeen kommunikaatioon, yhteisen terminologian määrittelyyn ja jatkuvan palautteen keräämiseen.

Hanketoimijat totesivat, että uudet hanketoimijat ja kumppanit voivat tuoda mukanaan arvokkaita näkökulmia ja toisaalta tutut kumppanit saattavat helpottaa yhteistyötä. Hankkeen suunnitteluvaiheessa nähtiin hyödyllisenä panostaa erittäin tiiviiseen yhteistyöhön, jotta kaikki osapuolet voivat vaikuttaa hankesuunnitelmaan ja sitoutua yhteisiin tavoitteisiin paremmin. Hankkeet aloitettiin yhteisellä tapaamisella, jotta hankekumppanit voivat yhdessä hahmottaa paremmin eri hankekumppaneiden tilanteet ja tarpeet. Mahdollisiin henkilömuutoksiin varauduttiin ennalta ja varmistettiin riittävä henkilöstöresursointi. Hankkeen talousarvioita ja aikataulua suunniteltaessa realismin merkitys resurssien suhteen oli tärkeä pitää mielessä. Hanketoimijat kokivat, että hankkeen aikataulutuksen laatiminen etukäteen ja sen säännöllinen seuranta varmistivat aikataulun toteutumisen sekä hukka-ajan välttämisen.

Avoin kommunikaatio hankepartnereiden välillä sekä sopeutuminen ja yhteistyökyky muuttuvissa tilanteissa olivat avainasemassa haasteista selviytymisessä ja hankkeen onnistumisessa. Organisaatioiden johdon tuki koettiin merkittävänä hanketoimintaa edistävänä tekijänä.

6.2 Hanketoimijoiden suositukset digitaalisen siirtymän edistämiseksi

Digitaaliseen siirtymään painottuneissa hankkeissa kehitetyt simulaatiot, virtuaalilaboratoriot ja ryhmätyöskentelyalustat ovat olleet hyödyllisiä oppimisen työkaluja ja apuvälineitä. Niitä on voitu hyödyntää etenkin pandemian aikana. Hankkeen avulla kehitettyjen digitaalisten työkalujen ja menetelmien avulla on voitu tuoda myös kestävän kehityksen ajatuksia näkyväksi koulutuksen arkeen. Pandemian aikana hyödynnettiin digitaalisia työkaluja ja etätyöskentelyä tilanteiden muuttuessa ja niin vaatiessa. Digitaalisten oppimisympäristöjen infrastruktuuria ja sisältöjä tulee kehittää vastaamaan nykyajan ja tulevaisuuden tarpeita sisältäen esimerkiksi oppimisvaikeuksien huomioimisen sekä monikielisuuden ja -kulttuurisuuden monimuotoisuuden näkökulmat.

Hankkeiden aikana kehitettiin digitaalisia työkaluja, kuten esimerkiksi nuorisotyön youthcard.eu. Kehitettyjä työkaluja on voitu hyödyntää suoraan auttamistyössä nuorten ja oppijoiden parissa. Hanketoimijoiden näkemyksen mukaan oppijoita tulee rohkaista näkemään mahdollisuuksia sekä potentiaalia muutostilanteissa ja kehityksessä. Koulutuksen painopiste tulee siirtää pelkistä uhkakuvista kohti ratkaisukeskeisempää ja innovatiivista ajattelua.

6.3 Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden pysyvät vaikutukset ja merkitykselliset lähestymistavat

Hankkeen aikana yhteistyö ja verkostot vahvistuivat, ja hankekumppanit jakoivat osaamistaan tehokkaasti. Yhteistyö on jatkunut hankkeen jälkeen, ja uusia jatkoprojekteja suunnitellaan. Hankekumppaneiden kanssa tehty yhteistyö koettiin toimivaksi ja sitä kehitetään edelleen. Hankkeen aikana kehitetyt hankehallinnolliset mallit ovat jääneet elämään, ja niitä hyödynnetään myös muissa hankkeissa ja arjen toiminnassa. Hanketoimijoiden näkemyksen mukaan hankkeella oli merkittävä vaikutus sekä osallistujien että laajemman yhteisön kannalta, ja sen tuotokset ovat jääneet elämään organisaatioihin hankkeen päätyttyä.

Hankkeen aikana kehitettiin teknologian avulla useita uusia digitaalisia menetelmiä ja työtapoja. Hankekumppaneiden erilaiset kulttuuriset tekijät vaikuttivat hankkeen toteutukseen merkittävästi. Pandemian aiheuttamat haasteet korostivat digitaalisten taitojen tärkeyttä ja pakottivat muokkaamaan suunnitelmia joustavasti. Hanketoimijoiden kokemuksen mukaan tulevaisuuden haasteisiin vastaaminen edellyttää koulutusjärjestelmän muutosta kohti joustavampia ja yksilöllisempiä rakenteita. Hanketyössä on tärkeää pitää mielessä strateginen jatkuvuus ja toiminnan jatkuva kehittäminen. On tärkeää jakaa menestystarinoita sekä rakentaa avoimia ja yhteisöllisiä areenoita yhteistyölle eri sektoreiden välillä.

Hankkeiden pysyvät vaikutukset, merkitykselliset lähestymistavat ja tulokset:

Selvityksen perusteella Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden avulla ja tuloksena on edistetty digitaalista siirtymää monin eri tavoin:

Opetuksen laadun parantaminen ja digitaalisten työkalujen kehittäminen ja hyödyntäminen opetuksessa

Hankkeissa kehitettiin digitaalisia työkaluja, kuten simulaatioita ja virtuaalilaboratorioita, joiden käyttö osoittautui hyödylliseksi etenkin pandemia-aikana. Uusien työkalujen avulla voitiin tuoda kestävän kehityksen ajatuksia näkyväksi koulutuksessa. Hankkeissa kehitettiin digitaaliseen siirtymään liittyvää osaamista, joka kattoi sekä opettajien että opiskelijoiden tarpeet. Tavoitteena oli, että opettajat oppivat hallitsemaan uusia digitaalisia työkaluja ja alustoja opetuksen monipuolistamiseksi ja opiskelun tehostamiseksi.

Tulevaisuuden osaamistarpeiden tunnistaminen ja tarpeisiin vastaaminen

Hankkeiden tuloksena tunnistettiin tulevaisuuden osaamistarpeita, kuten digitaaliset taidot, medialukutaito, aktiivinen kansalaisuus ja vertaisoppiminen. Opetuksessa korostettiin tarvetta uudentyyppisille lähestymistavoille vastata muuttuviin tarpeisiin.

Kansainvälisen ja kulttuurisen yhteistyön vahvistaminen ja verkostojen luominen

Hankkeiden aikana yhteistyö ja verkostot vahvistuivat ja uusia jatkoprojekteja ryhdyttiin suunnittelemaan. Osallistujat ovat hankkineet uusia, työelämässä hyödyllisiä taitoja toimimalla kansainvälisissä virtuaalitiimeissä ja yritykset ovat hyötynet yhteistyöstä innovaatioiden luomisessa. Kansainvälinen yhteistyö on tuonut merkittävää lisäarvoa materiaalien valmistukseen, kokeiluun, testaukseen ja käyttöönottoon, ja se on ollut keskeinen tekijä projektien menestyksessä ja kestävän vaikutuksen saavuttamisessa. Hankekumppaneiden välillä jaettiin osaamista tehokkaasti, ja yhteistyötä jatketaan hankkeen päätyttyä.

Jatkuva kehittäminen ja strateginen suunnittelu

Hankkeissa korostui strategisen jatkuvuuden sekä organisaatioiden jatkuvan kehittämisen merkitys. Koettiin, että tulevaisuuden hanketyössä painottuvat vaikuttavuus ja yhteisöllisyys.

7. JOHTOPÄÄTÖKSET

Digitaalinen siirtymä tuo mukanaan monia uusia haasteita tulevaisuuden osaamistarpeisiin. Teknologian kehitys, erityisesti tekoäly, asettaa vaatimuksia ihmisen ja koneen välisten käyttöliittymien hallintaan sekä teknologian hyödyntämiseen yhteiskunnan eri osa-alueilla. Digitaalinen merkitys yhteiskunta korostaa merkitysten tuotantoa ja kansalaisten osallisuutta. Disinformaation ja virheellisen tiedon riskit lisäävät tarvetta digilukutaidon parantamiseen ja vääristyneen informaation torjunnan kehittämiseen.

Tulevaisuuden osaamistarpeet kattavat monia eri ulottuvuuksia, kuten ammatillisen ydinosaamisen, teknologisen osaamisen, aikaosaamisen, ympäristöosaamisen, systeemiosaamisen ja merkitysosaaamisen. Näiden lisäksi henkilökohtainen tulevaisuusstrategia ja ennakointiosaaminen nousevat keskeisiksi tekijöiksi muuttuvaan yhteiskuntaan ja työelämään valmistautumisessa. Digitaalinen merkitys yhteiskunta muuttaa ihmisten vuorovaikutusta teknologian kanssa ja tapaa rakentaa merkityksiä yhteiskunnassa ja vaatii vahvaa merkitysosaaamista ja digilukutaitoa. Tulevaisuuden osaamistarpeet kietoutuvat vahvasti teknologian hyödyntämiseen, merkitysten tuottamiseen ja yhteiskunnalliseen päätöksentekoon osallistumiseen.

On tärkeää tunnistaa ja korjata oppimistulosten heikkenemistä sekä tasoittaa eroja osaamisessa eri oppilaiden ja opiskelijoiden välillä. Tämä voi edellyttää yksilöllisempää ja joustavampaa opetusta sekä varhaista puuttumista oppimisvaikeuksiin teknologian ja digitaalisten työkalujen avulla.

Koulutuksen järjestäjien, opettajien ja muiden sidosryhmien välisen yhteistyön tulee olla monialaista ja joustavaa, jotta voidaan vastata nopeasti muuttuviin tarpeisiin ja mahdollistaa innovatiivisia pedagogisia ratkaisuja. Tulevaisuudentutkimus tulee sisällyttää opetussuunnitelmiin, jotta opitaan hahmottamaan ja analysoimaan tulevaisuuden kehityskulkuja sekä haasteita. Oppimisen tulee tukea oppilaiden ja opiskelijoiden muutos- ja sopeutumiskykyä muuttuvissa tilanteissa. Digitaalisen siirtymän muutostarpeiden tunnistaminen ja niihin vastaaminen edellyttävät laajaa yhteistyötä eri sidosryhmien välillä ja jatkuvaa kehitystyötä. Tarvitaan rohkeutta ja avoimuutta kokeilla uusia pedagogisia lähestymistapoja ja teknologian hyödyntämistä opetuksessa.

Hanketoimijat tunnistivat tulevaisuuden osaamistarpeissa uusia vaatimuksia. Yhteiskunnan ikääntymisen myötä vahvistuu ikäystävällisen yhteiskunnan tarve, samalla kun digitalisaatioon liittyvät haasteet, kuten digitaalisen osaamisen tarve ja digitalisaation lieveilmiöt, herättävät kysymyksiä. Tekoälyn ja robotiikan kehitys sekä jatkuva oppiminen vaativat uudenlaista lähestymistapaa opetuksessa. Oppimisen näkökulmasta keskeisiä ovat tulevaisuuden taidot ja kyvykkyudet, kuten digitaaliset taidot, aktiivinen kansalaisuus ja vertaisoppiminen. Lisäksi korostetaan sivistyksen merkitystä ja sen uudelleenmäärittelyä sekä nuorten tarvetta työkaluihin muutoksen käsittelyssä. Koulutusjärjestelmän muutostarpeet koskevat muun muassa pienempiä ja ketterämpiä opintokokonaisuuksia sekä poikkiammatillisuutta ja monialaisuutta.

Tulevaisuuden hanketyössä painotetaan strategisen jatkuvuuden ja vaikuttavuuden merkitystä sekä yhteisöllisyyden areenoita ja sektorien välistä yhteistyötä. Myös kansainvälisessä yhteistyössä on tärkeää huomioida erilaiset tulevaisuuden kehityspotut.

Erasmus+ -yhteistyöhankkeet ovat edistäneet digitaalista osaamista, innovaatioita pedagogiikassa sekä kansain- ja kulttuurienvälistä yhteistyötä. Yhteistyöhankkeet ovat toimineet merkittävänä lähteenä digitaalisen siirtymän edistämisessä vahvistaen samalla monimuotoisuutta, osallisuutta ja aktiivista kansalaisuutta. Hankkeiden tulokset ja opit ovat jättäneet pysyviä vaikutuksia organisaatioihin ja yhteisöihin ja luoneet vankan perustan tulevaisuuden kehittämistyölle ja koulutukselle.

LIITE 1. Valitut suomalaisten toimijoiden koordinoimat Erasmus+ -KA2 -hankkeet

From ME to WE – Networks for Empowering Teachers and Students

2017-1-FI01-KA219-034712 Koulujen välinen strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Hankkeen keskiössä oli pehmeiden arvojen korostaminen, kuten voimaantuminen, verkostoituminen ja positiivisuuteen keskittyminen sekä muutoksen tuominen yhteiskuntaan ja kouluyhteisöihin.

Tavoitteet: Hankkeessa edistettiin oppijoiden, henkilöstön, vapaaehtoisten, nuorisotyöntekijöiden ja nuorten liikkuvuutta. Hanke mahdollisti oppijoiden ja opettajien keskinäiset vierailut eri maissa monipuolisen oppimisen merkeissä. Tavoitteena oli vahvistaa oppijoiden itsetuntoa ja kulttuurituntemusta sekä kehittää oppijoiden pehmeitä taitoja, kuten esiintymistaitoja, ongelmanratkaisutaitoja, organisointitaitoja, digitaalisia taitoja, kielitaitoa sekä kriittisen ja luovan ajattelun taitoja.

Mittarit: Vahvemmat valmiudet, erityisesti englannin kielen taito, tietotekniset taidot, ongelmanratkaisukyky ja kriittinen ajattelu. Oppijoiden itsetunnon ja itsevarmuuden kasvu. Kansainvälisten ystävyyssuhteiden syntyminen ja niiden pysyvyys. Solidaarisuuden ja vastuunkannon kehitys. Oppijoille ja vanhemmille tehtiin kyselyt.

Menetelmät: Vierailut kumppanuuskouluihin eri Euroopan maissa. Vuorovaikutteinen oppiminen sosiaalisen ulottuvuuden kautta. Osallistuminen Euroopan parlamenttiin suunniteltuun vierailuun. Valokuvaprojekti, jossa oppilaat korostivat toistensa ainutlaatuisia piirteitä. "Against bullying" -stopmotion-videot kiusaamisen torjumiseksi. Hyväntekeväisyysprojekti yhteistyössä paikallisten yritysten kanssa.

Tulokset: Oppijoiden kehittynyt kielitaito, tietotekniset taidot, ongelmanratkaisukyky ja kriittinen ajattelu. Oppijoiden vahvistunut vastuunkanto, itsetunto ja itsevarmuus. Kansainvälinen koulutusyhteistyö, ystävyyssuhteet ja perheiden välinen läheisyys. Solidaarisuuden tunne ja vastuunkanto yli kansallisten rajojen. Oppijoista tuli monipuolisempia toimijoita. Koulun ilmapiiri parani, ja yhteistyö lisääntyi kaikilla tasoilla.

Innovaatiot: Pakottamaton oppiminen ja sosiaalisen ulottuvuuden korostaminen. Kulttuurien moninaisuuden ja solidaarisuuden edistäminen. Eurooppalaiset ystävyyssuhteet ja niiden merkitys oppijoiden kehitykselle. Hankkeessa kehitettiin uusia pedagogisia lähestymistapoja kiusaamisen torjumiseksi, kuten valokuvaprojekti ja stopmotion-videot.

Pysyvät käytännöt: Pysyvät kansainväliset verkostot ja yhteydet. Oppijoiden ja opettajien kansainväliset vierailut jatkuvat, vaikka Erasmus+ -yhteistyöhanke on päättynyt. Jatkoyhteistyö Espanjan Barcelonaan. Koulussa on otettu käyttöön uusia käytäntöjä, kuten Eurooppa-päivän juhliminen ja kansainvälisten ystävyyssuhteiden vaaliminen.

Hankkeen verkkosivut: [Erasmus+ Project: From Me to We – Networks empowering Teachers and Students \(wordpress.com\)](https://www.erasmus-project.com/From-Me-to-We-Networks-empowering-Teachers-and-Students)

Hand in hand - libraries and adult education centres for lifelong learning

2017-1-FI01-KA204-034768 Aikuiskoulutuksen strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Aikuiskoulutusorganisaatioiden ja kirjastojen roolien, menetelmien ja palvelujen uudelleenarviointi elinikäisen oppimisen palvelujen ja oppimisympäristöjen kehittämiseksi. Organisaatioiden väliset raja-aidat ylittävän yhteistyön lisääminen palvelujen ja ohjauksen saumattoman tarjoamisen parantamiseksi.

Tavoitteet: Vaihtaa käytäntöjä ja oppia tarjoamaan parempia ja helpommin saavutettavia palveluita asiakkaille. Tutkia, miten kirjastot ja aikuiskoulutusorganisaatiot voivat muuttua monikäyttöisiksi oppimiskeskuksiksi. Luoda synergioita palvelujen tarjoamiseksi yleisölle.

Kehittää elinikäisen oppimisen palveluja ja oppimisympäristöjä. Lisätä yhteistyötä palvelukeskusten välillä. Hankkia kansainvälistä näkemystä, jakaa kokemuksia ja pohtia yhteistyötä laajemmassa kontekstissa. Aktiivisen kansalaistoiminnan lisääminen asiakkaita osallistamalla.

Mittarit: Sähköiset asiakaskyselyt ja keskusteluhaastattelut asukkaille asiakkaiden näkemysten, odotusten, ideoiden ja toiveiden keräämiseksi. Keskustelut kyselyn tulosten pohjalta ja niiden hyödyntäminen yhteisten teemojen määrittelyssä. Pienten askelten suunnittelu yhdessä ja toimenpiteiden tekeminen palvelujen kehittämiseksi asiakkaiden odotusten mukaisesti.

Menetelmät: Asiakkaiden näkemyksiä hyödynnettiin suunniteltaessa ja muotoiltaessa toimintaa. Kehitettiin aktiviteetteja asiakkaiden ideoiden, tarpeiden, toiveiden, opintomatkojen ja omien kokemusten pohjalta. Kansainväliset tapaamiset ja työpajat eri maissa. Yhteiset aktiviteetit ja ryhmätoiminnot. Kyselyt ja keskustelut asukkaiden kanssa tarpeiden ymmärtämiseksi.

Tulokset: Asukkaiden toiveiden huomioiminen palvelujen suunnittelussa. Vertaisohjaus ja markkinointikanavien jakaminen. Vertaisoppimisen käyttö erityisesti teknologian käytössä, lukupiirien ja elokuvakerhojen aloittamisessa sekä tiedon jakamisessa epämuodollisesti. Kirjasto ja elinikäisen oppimisen keskus tarjoavat avointa tilaa, jossa ihmiset saavat ja jakavat tietoa sekä kehittävät taitojaan. Kehittynyt palvelualusta sekä muodolliselle että epämuodolliselle oppimiselle. Monisukupolviset tapahtumat ja tilat, joissa perheet voivat tehdä asioita yhdessä. Tilat, joissa voi rentoutua ja osallistua erilaisiin toimintoihin.

Innovaatiot: Paikallisen ja kansainvälisen yhteistyön merkitys elinikäisen oppimisen palvelujen kehittämisessä. Uudet käytännöt ja toimintamallit perustuvat asukkaiden tarpeisiin ja odotuksiin. Asukkaiden osallistaminen suunnitteluun ja yhteisten toimenpiteiden suunnittelun vaikutus paikallisten palvelujen monipuolisuuteen ja asukkaiden tarpeisiin. Avoimen ja yhteisöllisen oppimisen merkitys sekä asukkaiden aktiivisen roolin painottaminen palvelujen suunnittelussa. Vertaisoppiminen ja palvelujen kehittäminen asiakkaiden tarpeiden mukaan. Learning Circle -opetusmenetelmä ja monipuoliset oppimiskeskusten toimintatavat. Muistikapseleiden käyttö senioreille suunnatuissa palveluissa. Verkostoituminen paikallisella, alueellisella ja kansallisella tasolla.

Pysyvät käytännöt: Yhteistyö palvelukeskusten välillä jatkuu, ja toiminnan suunnittelu perustuu asukkaiden tarpeisiin. Henkilöstön välinen vuorovaikutus vahvistuu, ja uudet käytännöt juurtuvat organisaatioihin. Kirjasto ja elinikäisen oppimisen keskus tarjoavat avoimen, julkisen tilan monipuoliseen oppimiseen, itseohjautuvaan oppimiseen ja yhteisöllisyyteen. Asukkaat osallistuvat aktiivisesti suunnitteluun ja tuottavat toimintaa. Vertaisoppimisen, avoimuuden, läpinäkyvyyden, luottamuksen ja tasa-arvon edistäminen. Kasvava kiinnostus terveys- ja hyvinvointiaiheisiin. Kansainvälinen näkökulma paikallisella tasolla. Kokemusten ja ideoiden jakaminen kansainvälisesti.

Hankkeen kotisivu: <https://handinhandlibraries.wordpress.com>

Young talents creating new multicultural brands

2017-1 FI01 KA202 034774 Ammatillisen koulutuksen strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Ammatillisen koulutuksen haasteet, kuten varhaiset keskeyttämiset ja vastavalmistuneiden työllistymisen väheneminen. Pedagogisten menetelmien kehittäminen opiskelijoiden sisäisen motivaation lisäämiseksi.

Tavoitteet: Kehittää opiskelijoiden ammatillisia ja elinikäisen oppimisen taitoja ja parantaa ammatillisen koulutuksen brändiä Euroopassa. Saada valmennusta brändeistä yrityksiltä oppimiskokonaisuudessa, joka perustuu yritystoimintaan. Yritykset saavat tukea ja hyötyä opiskelijoiden luomista uusista brändeistä luomalla tukipohjaisen valmennusmallin opiskelijoille. Uusi vaihtoehtoinen opetussuunnitelma rakennetaan kilpailukykyiseksi ja oppimislähtöiseksi. Opettajat oppivat uuden pedagogisen mallin ja asenteen toimia tukevina valmentajana. Opiskelijat valmistuvat ajallaan ja työllistyvät hyvin varustettuina taidoilla.

Mittarit: Yrittäjyystutkimukset

Menetelmät: Opettajat käyttävät uutta pedagogista mallia ja toimivat tukevana valmentajina. Yhteistyö yritysten kanssa VET-koulutuksen kehittämisessä.

Tulokset: YOUNG TALENTS -oppimismallin luominen. Kansainvälisten yritysten perustaminen. Vocational Skills and Entrepreneurship -oppimateriaalin julkaisu. Oppilaat ovat myyneet tuotteita kolmessa maassa ja verkkokaupassa. Yrittäjien tuki ja uudet tuotteet koulujen käyttöön. Uudet digitaaliset pedagogiset työkalut kouluille. Opiskelijoiden taitojen kehittyminen monialaisten yrittäjyystutkimusten avulla. Parempi oppimisympäristö. Oppilaitoksille mahdollisuus uudelleen kohdentaa taloudellisia resursseja uusiin pedagogisiin painopisteisiin.

Innovaatiot: Opettajien muutos tukivalmentajien asenteeseen. Mahdollisuus levittää Young Talents -oppimismallia ja valmentaa uusia opettajia Young Talents Coach Academy -mallilla. Levittäminen muihin kouluihin hyvän tiedottamisen kautta.

Pysyvät käytännöt: Opiskelijat voivat perustaa, brändätä ja pyörittää yrityksiä kansainvälisillä markkinoilla. Yhteistyö yritysten kanssa jatkuu ja lisääntyy. Oppilaitosten taloudellisten resurssien uudelleenallokointi.

Hankkeen kotisivu: [YOUNG TALENTS - CREATING NEW MULTICULTURAL BRANDS - European Commission \(europa.eu\)](https://youngtalents-creatingnewmulticulturalbrands-commission.eu)

Learning ICT Supported Nursing for Self-Management of Patients

2017-1 FI01 KA203 034761 KA 203 Korkeakoulutuksen strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Opetussuunnitelman kehittäminen. Hankkeen taustalla oli kasvava tarve tukea potilaiden itsenäistä hoitoa Euroopan ikääntyessä.

Tavoite: Projektin keskeinen tavoite oli kehittää DigiNurse-malli sairaanhoitajien koulutukseen.

Mittarit: Konkreettiset tavoitteet opiskelijoiden digitaalisille taidoille, joita tarvitaan potilaiden itsensä hoitamisen valmennuksessa. Malliin liittyivät myös opettajien ja opiskelijoiden koulutustavoitteet mallin käytössä. Laatusuunnitelman seuranta ja arviointi. Hankkeen parhaiden käytänteiden arviointi digitaalisessa sairaanhoitokoulutuksessa, digitaalisessa valmennuksessa, valmennustekniikoissa, itsehoidon tuessa ja kokeellisessa tutkimuksessa terveydenhuollon teknologioista. Opiskelijakysely digitaalisten kompetenssien arvioimiseksi. Kysymykset perustuivat käytettyihin käsitteellisiin malleihin, kuten teknologian hyväksyntämalliin ja pedagogisiin malleihin. Tulokset tukivat DigiNurse-mallin käsitteellistä perustaa. Projektin osallistujat valitsivat pedagogiset perusteet, määrittivät avainkäsitteet DigiNurse-mallille, määrittivät digitaaliset oppimistavoitteet ja valmistelivat kokeilusuunnitelmat. Pilotit alkoivat kansallisesti ja myöhemmin kansainvälisesti opiskelijoiden parissa, ja palautetta kerättiin suullisesti ja kyselyjen avulla.

Menetelmät: Muodollisesti strukturoitu konsepti, johon kuului digitaalisten taitojen oppiminen sairaanhoitokurssille. Siihen sisältyi konkreettisia tavoitteita opiskelijoiden digitaalisille taidoille, joita tarvitaan potilaiden itsensä hoitamisen valmennuksessa. Malliin liittyivät myös opettajien ja opiskelijoiden koulutustavoitteet mallin käytössä. Hankkeen laatusuunnitelman laadinta.

Tulokset: Hankkeessa luotiin DigiNurse-malli. Koulutettujen opiskelijoiden määrä oli N=552 ja koulutettujen opettajien, mentoreiden ja tutkijoiden määrä oli N=165. DigiNurse-mallia tuki DigiNurse-yhteisö, joka koostui sairaanhoitokoulutuksen opettajista ja kouluttajista ja toimi alustana uusille ideoille ja digitaalisille innovaatioille sairaanhoitoalalla. Ohjeet, jotka tarjoavat verkkotietoa mallin soveltamisesta ja opetusmenetelmistä digitaalisessa sairaanhoitokoulutuksessa. Julkaistiin e-kirja, joka sisälsi parhaita käytäntöjä mallin käytöstä sekä käytännön neuvoja sen soveltamiseen ja mallin integroimiseen opetussuunnitelmaan. Hankkeesta tiedotettiin laajalti ja useita viestintätilaisuuksia järjestettiin.

Innovaatiot: Malli tarjoaa toimivan tavan ja menetelmän oppia ja opettaa potilaiden digitaalista valmennusta.

Pysyvät vaikutukset: DigiNurse-yhteisön jäsenmäärä kasvoi, mikä tukee hankkeen kestävyyttä. Yhteisö jatkaa opiskelijoiden ja opettajien koulutusta useiden vuosien ajan myös uusien hankkeiden, kuten DigiCare ja SmartNurse, kautta. Tämä tukee projektin kestävyyttä pitkällä aikavälillä.

Hankkeen kotisivu: [Learning ICT Supported Nursing for Self-Management of Patients - Diginurse | Tampereen korkeakoulu yhteisö \(tuni.fi\)](https://www.tuni.fi/en/learning-ict-supported-nursing-for-self-management-of-patients-diginurse)

Digitalized Learning Path for Educational Organizations

2018 1 FI01 KA202 047312 Ammatillisen koulutuksen strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Yhteistyöhankkeessa keskitytään kolmen digiosaamisen kehittämisen polun luomiseen: organisaation polku, kouluttajan polku ja yhteistyökumppaneiden polku.

Tavoitteet: Sitouttaa koko henkilöstö organisaation strategiaan tavoitteisiin. Kouluttaa henkilöstö vähintään organisaation määrittämälle digiosaamisen minimitasolle.

Mittarit: Kartoitusta mittaa osaamistasoja DigCompEdu:n osaamistasoasteikolla A1–C2. Check-In Tool tarjoaa yksilöille palautetta ja vinkkejä, joiden avulla seurata kehittymistä.

Menetelmät: Hankkeen aikana käynnistettiin Selfie-työkalulla toteutettu digiosaamisen nykytilan kartoitus, joka kattoi johdon, kouluttajat ja opiskelijat. Määriteltiin tarkemmat kehittämiskohteet ja asetettiin henkilöstön osaamistason minimivaatimukset. Osallistujat kehittivät omaa digiosaamistaan organisaation määrittämän minimin yli. Hyödynnettiin Check-In Tool -reflektointityökalua yksilöllisen digiosaamisen kehittämiseen. Jokainen kouluttaja muodosti oman polkunsä ja asetti kehittämistavoitteensa. Projektityöntekijät toimivat suunnannäyttäjinä ja esimerkkeinä omien polkujensa mallintamisessa. Kansainvälinen yhteistyö mahdollisti uusien näkökulmien tuomisen ja hyvien käytäntöjen jakamisen. Yhteistyöllä edistettiin organisaatiokohtaisten polkujen rakentamista. Kartoitus toteutettiin Selfie-työkalulla. Kouluttajien kehittämistä varten käytettiin Check-In Tool -reflektointityökalua.

Tulokset: Organisaation polulla määriteltiin kehittämiskohteet ja osaamistason minimivaatimukset. Kouluttajan polulla jokainen kouluttaja loi oman kehittämispolkunsa kohti organisaation tavoitteita.

Innovaatiot: Projektityöntekijöinä on myös organisaatioiden johtoa, joka varmistaa strategian mukaisen etenemisen. Hankkeen vahvuus on innostaminen ja onnistumisen kokemukset, jotka tukevat digiosaamisen kehittämistä organisaatiossa. Mentorointi ja kokemusten jakaminen ovat osoittautuneet erittäin hyödyllisiksi välineiksi kollegoiden tukemisessa ja motivoimisessa digitaalisten taitojen kehittämisessä.

Pysyvät käytännöt ja innovaatiot: Office 365 -perusteiden hallinnan koulutus on osa organisaation polkua. Digimentoritoiminta ja kokemusten jakaminen on vakiintunut osa organisaation sisäistä kehittämistä.

Hankkeen kotisivu: [Learning Path - Digitalized Learning Path for Educational Organizations - vucudvikling.dk](https://learning-path-digitalized-learning-path-for-educational-organizations-vucudvikling.dk)

IDEAL Flipped Learning in Adult Education

2018 1 FI01 KA204 047283 Aikuiskoulutuksen strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Hankkeessa keskityttiin tutkimaan pedagogiikkaa Flipped Learning -menetelmän avulla ja etsimään tapoja käyttää sitä aikuisten perustaitoja opiskeleville kohderyhmille. Flipped Learning -opetusmallin käyttöönotto aikuisopiskelijoille, joille oli vähän olemassa olevaa opetusmateriaalia.

Mittarit: Hankkeessa luotiin avointen osaamismerkkien järjestelmä, jota testattiin. Opettajille ja opiskelijoille myönnettiin avoin osaamismerkki arvioimalla koulutuksiin osallistuneiden taitoja. Osallistuneille myönnettiin digitaalinen merkki heidän oppimisestaan.

Tavoitteet: Hankkeen tavoitteena oli rikastaa perinteisiä pedagogisia strategioita teknologian avulla sekä edistää yksilöllisten menetelmien käyttöä aikuiskoulutuksessa ja luoda motivoivaa ja saavutettavaa sisältöä aikuisopiskelijoille, joilla on heikot digitaaliset taidot ja/tai perustaidot. Lisäksi tavoitteena oli avointen osaamismerkkien järjestelmän luominen ja testaaminen.

Menetelmät: Flipped Learning -opetusmallissa teknologia palveli yksilöllistä ja yksilöllisiin tarpeisiin räätälöityä sisältöä motivoiden opiskelijoita. Projektissa tuotettiin avointa oppimateriaalia aikuisopettajille. Mallin avulla pyrittiin syvempään oppimiseen ja edistämään kriittisen ajattelun taitojen kehittymistä käyttämällä aikaa luokahuoneessa kasvokkain tapahtuvaan keskusteluun ja uusien käsitteiden integroimiseen aiempaan tietoon. Opettaja siirsi teknologian avulla perinteisesti luokahuoneessa tapahtuvat opinnot, kuten luennot, pohdintatehtävät, videot ja digitaaliset materiaalit, luokkaopetuksen ulkopuolelle. Flipped Learning hyödynsi teknologiaa ja lisäsi siten luokkasisällön saavutettavuutta ja osallistumispotentiaalia. Aikuiskoulutusta ohjattiin Flipped Learningin perustaidoissa. Opetuksessa määritettiin selkeät oppimistavoitteet ja ilmaistiin ne opiskelijoille. Opetuksessa käytettiin lyhyitä videoita ja verkossa olevia ilmaisia resursseja. Motivoivia aktiviteetteja, ryhmätyötä ja vertaisoppimista käytettiin lähiopetuksessa. Opettaja antoi opiskelijoille välitöntä palautetta kysymyksiin ylläpitäen sitoutumista opiskeluun.

Tulokset: Flipped Learningin integroiminen luokahuoneeseen paransi opiskelijoiden ja opettajien vuorovaikutusta ja opiskelijoiden oppimistuloksia. Hankkeen aikana kehitettiin käytännön työkaluja Flipped Learning -menetelmien toteuttamiseen ja soveltamiseen aikuisopettajien osaamisen lisäämiseksi aikuisten perustaitojen opetuksessa. Aikuisten perustaidot, erityisesti lukutaito, digitaaliset taidot ja itsenäisen oppimisen taidot, kehittivät. Hankkeessa jaettiin kokemuksia eurooppalaisten aikuiskoulutuskumppaneiden kanssa Flipped Learning -käytännöissä. Luotiin ohjeistus avointen osaamismerkkien suunnittelusta, toteuttamisesta ja myöntämisestä.

Innovaatiot: ICT:n strateginen ja integroitu käyttö sekä virtuaalisten oppimisympäristöjen käyttö lisääntyivät aikuiskoulutuksessa.

Pysyvät käytännöt: Hankkeen jälkeen 27 koulutettua aikuiskouluttajaa jatkoi oppimistaan ja pilotoi oppejaan käytännön opetustyössä. Hankkeeseen osallistuneet järjestivät myös sisäisiä koulutustilaisuuksia kussakin kumppaniorganisaatiossa ja ohjasivat kollegoitaan käänteisessä oppimisessä. Verkostoituminen ja kokemusten jako aikuiskoulutuskumppaneiden kanssa jatkui.

Hankkeen kotisivu: [Flipped Learning in Adult Education | FLIP-IDEAL \(flipideal.org\)](https://flipideal.org)

Lean for work and lean for life

2018-1-FI01-KA202-047210 Ammatillisen koulutuksen strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Hankkeessa keskityttiin ammatillisen koulutuksen opettajien ja kouluttajien ammattitaidon kehittämiseen Lean-ajattelun innovatiivisilla tavoilla sekä avainkompetenssien kehittämiseen elinikäistä oppimista varten osana kyvykkyyden rakentamista.

Tavoite: Tavoitteena oli tarjota opettajille valmiuksia ohjata kollegoitaan ja opiskelijoitaan Lean-taitojen omaksumisessa vuorovaikutteisella, kokemuksellisella ja osallistavalla lähestymistavalla. Lisäksi tavoitteena oli organisaatioiden Lean-osaamisen ja kansainvälisen työn kapasiteetin lisääminen, yhteistyön lisääminen työelämän kanssa sekä osallistuvien opettajien elinikäisen oppimisen avaintaitojen kehittäminen.

Mittarit: Sähköiset kyselyt.

Menetelmät: Lean-taidot on määritelty "metataidoiksi", koska ne edustavat tietämisen tapaa. Lean-menetelmän avulla kehitettiin Lean-prosesseja. Opettajien/valmentajien kyvykkyyttä ja luotamusta Lean-taitojen opettamiseen rakennettiin innovatiivisella tavalla. Kehitettiin korkealaatuinen koulutuspaketti, jota testattiin VET-opettajilla kussakin kumppanuusorganisaatiossa. Jokainen kumppanimaa vastasi yhdestä työpaketista, ja kaikki osallistuivat kaikkiin työpakkauksiin. Kaikki materiaali on saatavilla hankkeen verkkosivuilla suomeksi, ruotsiksi, hollanniksi, espanjaksi ja portugaliksi.

Tulokset: Projektin aikana järjestettiin neljä kansainvälistä tapaamista kasvotusten, yksi kussakin kumppanimaaossa. LTT-kokeilutapahtuma ja loppukokous järjestettiin verkossa covid-19:n vuoksi, mutta se ei vaikuttanut hankkeen tuloksiin. Projekti päättyi eurooppalaiseen webinaariin, jossa esiteltiin tulokset. Projekti oli osa Euroopan VET Skills Week -tapahtumaa. Jokaisessa osallistuvassa organisaatiossa on nyt 6 opettajaa ja projektiin osallistuneet henkilöt, jotka voivat käyttää koulutusmateriaalia ja kouluttaa muita. Valmis Lean-kurssi VET-henkilöstölle ja opiskelijoille ja sitä tukevat harjoitukset, pelit ja 360-virtuaaliympäristöt. Hankkeeseen osallistuneet hallitsevat arvostetut Lean-taidot ja ovat houkuttelevia työmarkkinoilla. Euroopan teollisuudella on korkealaatuinen ja tuottava työvoima, jolla se voi kilpailla maailmanlaajuisilla markkinoilla.

Innovaatiot: Pilottikokeilujen aikana huomattiin, että kurssi ja useat harjoitukset voidaan toimittaa myös verkossa. Käynnistettiin uusi Erasmus-projekti Train2Sustain, joka yhdistää kestäväyyden, kiertotalouden ja Leanin. Uusi projekti on jatkoa Lean for work and Lean for life -projektille.

Pysyvät käytännöt: Hankkeen sisältöä käytetään ja tullaan käyttämään muissakin Erasmus-rahoituksissa hankkeissa. Kiinnostus Leanin käyttöönottoon ja Lean-taitojen toimittamiseen VET:ssä leviää hankkeen tulosten ja levittämisen kautta, ja materiaalia käyttävät myös muut tahot.

Hankkeen kotisivu: [LEAN FOR WORK AND LEAN FOR LIFE](#)

DIG IT 2: Digital Storytelling Meets the World of Work

2019-1-FI01-KA202-060859 Ammatillisen koulutuksen strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Projekti keskittyy koulun keskeyttämisen ehkäisemiseen sekä työelämään liittyviin teemoihin, nuorisotyöttömyyteen, yrittäjyyden oppimiseen sekä digitaalisten työkalujen ja sosiaalisen median integroimiseen koulutukseen.

Tavoitteet: Hankkeen tavoitteena oli parantaa eri-ikäisten opiskelijoiden työelämätaitoja, luoda yhteyksiä työelämään ja vahvistaa opiskelijoiden ammatillista identiteettiä digitaalisen tarinankerronnan avulla. Lisäksi tavoitteena oli tukea opiskelijoiden aitoja kontakteja työelämään korostamalla vuoropuhelun ja reflektion merkitystä, parantaa työelämätaitoja, tuoda oppimiskokemus lähemmäksi työympäristön todellisuutta, vahvistaa opiskelijoiden ja opettajien yrittäjähenkisiä taitoja sekä lisätä työmarkkinatietämystä.

Mittarit: Hankkeen etenemisen arviointi ja seuranta hankekokouksissa.

Menetelmät: Opiskelijoille järjestettiin työpaikkavierailuja ja tutustumista yrittäjyyteen pienissä innovatiivisissa yrityksissä, joissa opiskelijat kohtasivat yrittäjiä henkilökohtaisesti ja saivat näiltä neuvoja työelämässä menestymiseen. Projektin keskeisenä menetelmänä oli digitaalinen tarinankerronta, jota käytettiin työpaikkavierailujen reflektointiin, dokumentointiin ja jakamiseen. Videopajojen tärkein tavoite oli antaa opiskelijoille mahdollisuus reflektoida omia kokemuksiaan ja tuoda esiin piilossa olevaa osaamista. Hankkeessa hyödynnettiin joukkuevalmennusta, uraohjausta ja yrittäjyyttä. Hankkeessa järjestettiin useita työpajoja, online-tapaamisia ja kansainvälisiä kokouksia, joissa opiskelijat ja opetushenkilöstö työskentelivät yhdessä. Opettajia koulutettiin, ja joukkuevalmennuksen elementtejä käytettiin projektin toiminnoissa. Uravalmennus valmisti opiskelijoita työelämään harjoittamalla käytännön työhaastattelutaitoja, CV:n ja työhakemuksen kirjoittamista sekä antamalla henkilökohtaista valmennusta työllistymisen tueksi. Digitaalisen tarinankerronnan avulla opiskelijat dokumentoivat ja jakoivat työpaikkavierailujensa kokemuksia. Hankkeessa kiinnitettiin erityistä huomiota monikieliseen ja eri-ikäisten opiskelijoiden ryhmätyöhön. Osallistujien ei tarvinnut hallita tiettyä kieltä, ja mukaan otettiin myös niitä, joilla oli vaikeuksia kiinnittyä opintoihinsa.

Tulokset: Projektin tuloksena opiskelijoiden pehmeät taidot vahvistuivat ja uusien digitaalisten teknologioiden ja työkalujen integroiminen oppimisprosesseihin sekä sosiaalisen median käytön lisääminen itsensä markkinoinnissa ja työllistymisen parantamisessa edistivät. Hanke vähensi koulun keskeyttämistä ja tarjosi uravalmennusta ja joukkuevalmennusta opettajille.

Innovaatiot: Hankkeessa luotiin uusia verkostoja uraohjaajien, yrittäjien ja opettajien välillä. Onnistunut hanketyöskentely vaatii taitavaa delegointia, läpinäkyvyyttä ja avointa viestintää.

Pysyvät käytännöt: DIG IT 2 on jatkoa aikaisemmalle DIG IT -projektille, ja sen tavoitteena on edistää yhteisten arvojen omaksumista, tasa-arvoa ja syrjimättömyyttä innovatiivisten ja integroitujen lähestymistapojen avulla. Hanketyöskentely on ollut oppimiskokemus opettajille, ja se on tuonut lisäpotkua heidän arkeensa.

Hankkeen kotisivut: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2019-1-FI01-KA202-060859>

WIN on line: Women In Action

2019-1-FI01-KA204 060743 Aikuiskoulutuksen strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Hankkeen päämääränä oli tukea yli 40-vuotiaiden alikoulutettujen ja/tai heikosti koulutettujen naisten uudelleentyöllistymistä ja yrittäjyyttä digitaalisen verkkoliiketoiminnan avulla.

Tavoitteet: Hankkeen keskeisenä tavoitteena oli vastata haasteisiin, joita yli 40-vuotiaat naiset kohtaavat eurooppalaisilla työmarkkinoilla erityisesti sukupuoleen, ikään ja pitkittyneeseen työttömyyteen liittyvien ennakkoluulojen vuoksi, ymmärtää paremmin yli 40-vuotiaiden naisten odotuksia ja tarpeita liittyen uuteen teknologiaan ja verkkoyrittäjyyteen oppimisympäristössä sekä tarjota laaja tukiverkosto yrittäjyyspolulle.

Mittarit: Hankkeen tavoitteiden seuranta- ja arviointi hankekokouksissa.

Menetelmät: Hankkeen keskeinen toimenpide oli mentoroinnin ja verkostojen luominen, jotta kohderyhmä voi parantaa digitaalisia taitojaan ja aloittaa verkkoliiketoiminnan tai kehittää sitä edelleen. Kohderyhmältä edellytettiin perustasoa parempia luku-, kirjoitus- ja numerotaitoja. Hankkeessa kehitettiin uusia teknologioita ja pedagogisia malleja sekä pilotoitiin uusia menetelmiä digitaalisen ja yrittäjyysosaamisen kouluttamiseksi. Kohderyhmä tunnistettiin monipuolisena ryhmänä aikuisopiskelijoita, joiden koulutusta toteutetaan heidän tarpeidensa pohjalta. WinOnLine-hankkeen taustalla oli huoli naisten aliedustuksesta yrittäjinä, erityisesti yli 40-vuotiaiden naisten keskuudessa. Hanke vastasi haasteeseen tarjoamalla koulutusta ja tukitoimia, joilla parannetaan yli 40-vuotiaiden naisten mahdollisuuksia työllistyä ja menestyä yrittäjinä. Hankkeeseen osallistuneet organisaatiot vaihtoivat hyviä käytäntöjä keskenään.

Tulokset: Hanke tuotti tutkimustietoa, opetusmateriaalia, valmennuspaketteja, mentoriverkostoja ja digitaalisen verkkoalustan tiedon jakamiseen. Koulutus järjestettiin kohderyhmän tarpeiden mukaisesti. Hankkeessa luotiin teoreettiset perustiedot digitaalisuus- ja yrittäjyystaitojen koulutuksen toteuttamiseksi yli 40-vuotiaiden naisten uudelleen- ja täydennyskoulutuksessa. Hankkeen aikana on kehitetty koulutusmenetelmiä ja -välineitä naisten digitaalisen yrittäjyyden edistämiseksi. Kehitetyt työkalut on otettu osaksi organisaatioiden työkalutuuia, ja niiden avulla on toteutettu uusia strategisia toimia naisten e-yrittäjyyden vahvistamiseksi.

Innovaatiot: Digitaalinen verkkoalusta, jossa organisaatiot voivat jakaa tietoa, parhaita käytäntöjä, työkaluja ja menetelmiä ja tiedottaa saaduista tuloksista. Hankkeen tuloksena syntyi uusia yrittäjiä Eurooppaan ja nostettiin verkkoliiketoimintaosaamisen tasoa.

Pysyvät käytännöt: Koulutusmenetelmät ja -välineet ovat saatavilla verkkosivuilla ja niitä voidaan käyttää, toistaa tai mukauttaa uusiin muotoihin ja tavoittaa laaja määrä osallistujia. Hankkeen verkosto tarjoaa myös foorumin, jossa organisaatiot voivat jakaa parhaita käytäntöjä, työkaluja, menetelmiä ja saatuja tuloksia. Tämän odotetaan edistävän yhteisöllisyyttä ja tiedonjakamista.

Hankkeen kotisivu: [WIN on-line: Women In Action - Eurosuccess Consulting \(eurosc.eu\)](http://WIN-on-line: Women In Action - Eurosuccess Consulting (eurosc.eu))

Computational Thinking and Acting

2019-1-FI01-KA203-060877 Korkeakoulutuksen strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Tukea opettajien virtuaalisen ajattelun käsitettä opetuksessa eri puolilla Eurooppaa.

Tavoitteet: Tavoitteena oli vaikuttaa digitaalisen ajattelun opetukseen kouluissa. Ideana oli hyödyntää lähestymistapaa kahdella tavalla: 1) Pieniä robotteja ja muita laitteita käytettiin luomaan aistittavia kokemuksia ja 2) tietotekniikkaa kytkettiin fyysisiin, käytännön elämän toimintoihin, jotta tietokoneet eivät jäisi passiivisiksi istuma-aktiiviteeteiksi. Tavoitteena oli myös selvittää digitaalisen ja virtuaalisen ajattelun esteitä opetuksessa kumppanimaiden peruskouluissa.

Mittarit: Sidosryhmähaastattelut osallistuvissa maissa. Opettajien ja asiantuntijoiden haastattelut ja ryhmäkeskusteluiden palaute kompetenssikehyksestä. Sidosryhmätarpeiden analyysi (COTA-sidosryhmätarpeiden analyysiraportti), kompetenssikehyks (Pedagogical and Competency Framework -raportti), oppimisskenaariot 5 kielellä (verkossa osoitteessa <https://cota-project.eu/>), pilotti- ja arviointikokemukset, jotka johtivat hyvien käytäntöjen luetteloon tietokoneellisen ajattelun opettamisessa peruskouluissa (validointiraportti).

Menetelmät: Luotiin ja käännettiin viidellä kielellä (äidinkielet ja englanti) 120 digitaalista ajattelua käsittelevää oppimisskenaariota, jotka pilotoitiin peruskouluissa kumppanimaissa. Yli 1 000 opettajaa ja opiskelijaa osallistui pilottivaiheeseen. COTA-hanke loi myös digitaalisen ajattelun kompetenssikehyksen, joka linkittyy neljän maan peruskoulujen opetussuunnitelmiin. Sidosryhmähaastatteluiden perusteella tunnistettiin keskeisiä näkökohtia siitä, miten digitaalista ja virtuaalista ajattelua voidaan tuoda kouluihin. Lisäksi kartoitettiin digitaalisen ajattelun kompetensseja neljän maan opetussuunnitelmien suhteen ja valmisteltiin kompetenssikehystä palautteen perusteella opettajilta ympäri Eurooppaa. Hankkeessa testattiin 120 digitaalisen ajattelun oppimisskenaariota yli 1 000 opettajan ja opiskelijan kanssa Euroopassa. Hanke loi kaksi skenaariota ukrainaksi ja järjesti kaksi verkkotyöpajaa ukrainalaisille opettajille keväällä 2022.

Innovaatiot: Oppijoiden digitaalisten taitojen ja ajattelun kehittäminen ongelmanratkaisun, algoritmisen ajattelun, medialukutaidon, tieto- ja viestintätekniisten ohjelmien käytön avulla.

Pysyvät käytännöt: Digitaalisen ajattelun oppimisskenaarioiden ja kompetenssikehyksen käyttöönotto.

Hankkeen kotisivu: [LUOT0073 Computational thinking and 21st century skills in teaching and learning | Opinto-opas 2022-2024 \(utu.fi\)](#)

Cybersecurity Curricula Recommendations for Smart Grids

2020-1-FI01-KA203 066624 Korkeakoulutuksen strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Erasmus+ -yhteistyöhankeessa Cybersecurity Curricula Recommendations for Smart Grids tarkastellaan energiasektorilla tapahtuvaa paradigmanmuutosta, joka on ollut ratkaisevaa viime vuosina.

Tavoite: Hankkeen tavoitteena oli analysoida teollisuuden kohtaamat haasteet älyverkoissa kyberturvallisuuden alalla, kehittää älykkäiden sähköverkkojen kyberturvallisuuden koulutukselle kansainväliset ohjeistukset ja antaa suosituksia ja suuntaviivoja asiaan liittyville sidosryhmille siitä, miten kouluttaa nykyistä ja tulevaa työvoimaa älyverkkojen kyberturvallisuudessa. Hankkeessa pyrittiin helpottamaan Euroopan jatkokoulutusohjelmien sopeuttamista siten, että ne sisältävät tietoturvaan liittyviä oppimistavoitteita muiden joukossa, jotta voidaan kouluttaa työvoimaa, joka on koulutettu sekä voimajärjestelmien että tieto- ja viestintätekniikan yhdistelmäalalla kyberturvallisuuden edistämiseksi.

Menetelmät: Hankkeen toteutuksessa hyödynnettiin kirjallisuuskatsauksia tunnistamaan tietämyksen puutteet. Lisäksi järjestettiin työpajoja ja seminaareja, joissa ymmärrettiin paremmin käytännön tarpeita, kehitettiin yhdessä älykkäiden sähköverkkojen kyberturvallisuuteen liittyviä intellektuaalisia tuotoksia ja levitettiin tuloksia. Muutosten käyttöönotto toimeenpantiin luotettavassa verkossa, koska niihin liittyy lähes reaaliaikainen tietojen vaihto, jolla verkkoa säännellään.

Tulokset: Hankkeessa tuotettiin neljä raporttia, jotka käsittelivät älykkäiden sähköverkkojen kyberturvallisuuden tilaa, oppimisteorioiden soveltamista opetussisältöön, älykkäiden sähköverkkojen opetusohjelmien muokkaamista kyberturvallisuuskäsitteestä ja opettajien käsikirjaa reaaliaikaisen fyysisen kyberturvallisuuden Massive Open Online Course (MOOC) -kurssin toteuttamiseen.

Innovaatiot: Kyberturvallisuuden integroimista älykkäiden sähköverkkojen koulutukseen tukevat opetusmenetelmät ja opetussuunnitelmat. Observatorion luominen yliopistoissa ja uusien tutkimustulosten jatkuva seuranta. Asiantuntija- ja tutkijatietokannan luominen yhteistyöhön ja opetuksen suunnitteluun. Joint Masters -ohjelmien luominen, eurooppalaisten akkreditointijärjestelmien harmonisointi, yliopistojen ja tutkimuskeskusten infrastruktuurien yhdistäminen, kurssimoduulirekisterin luominen ja oikeudellisten käsittelyiden roolin vahvistuminen. Yhteistyön edistäminen sidosryhmien kesken korkean tason säännöllisesti kokoontuvan vuoropuhelufoorumin perustamiseksi. Suurten tapahtumien järjestäminen oppilaitoksissa teollisuuden tukemana, jotta opiskelijat voivat tutustua alaan ja valita kyberturvallisuuden urapolun. Ammattilaisten koulutus käytännön harjoitusten avulla, sertifikaattien hankkiminen ja jatkuvan osaamisen kehittäminen. Lainsäätäjien merkittävä rooli laajemmissa kysymyksissä, kuten GDPR ja NIS-direktiivi, sekä yhteisten standardien ja protokollien käyttö jäsenvaltioiden välillä.

Pysyvät käytännöt: Tiedonjakamisen ja yhteistyön foorumit, jotka edistävät jatkuvaa vuoropuhelua sidosryhmien välillä.

Hankkeen kotisivu: [Cybersecurity Curricula Recommendations for Smart Grids \(CCRS\) – A research project \(uwasa.fi\)](#)

Virtual reality Education & Game based Achievements in classrooms

2020-1-FI01-KA201-066641 Yleissivistävän sektorin strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Hanke keskittyi opettajien kohtaamaan haasteeseen saavuttaa opiskelijoiden kiinnostus ja osallistuminen eri koulutustasoilla ja opetettavista aineista riippumatta.

Tavoite: Tavoitteena oli käyttää tietokone- ja mobiilipelien sekä virtuaalitodellisuuden ja lisätyn todellisuuden sovellusten pohjalta tapahtuvaa opetusta tähän haasteeseen vastaamiseksi ja oppijoiden oppimisprosessin helpottamiseksi ottaen huomioon kognitiiviset, sosiaaliset ja kulttuuriset taustat ja täyttämällä samalla opetussuunnitelman vaatimukset.

Mittarit: Analyysit ja tutkimukset virtuaalitodellisuuden resursseista koulutuksessa. Tutkimus tietokonepeleistä ja ohjelmasovelluksista koulutuskäytössä. Selvitykset osoittivat, että huolimatta joistakin riskeistä ja vaaroista virtuaalitodellisuuden teknologian käytöllä kouluissa on lukuisia etuja.

Menetelmät: Euroopan koulutusverkosto (European Schoolnet) toteutti tutkimuksen pelien käytöstä kouluissa kannustaen opettajia tutkimaan pelipohjaista oppimista laajasti opetussuunnitelmassa. Opettajat eivät olleet varmoja, miten pelejä ja digitaalisia sovelluksia tulisi integroida opetukseen, ja he kokivat, että on vaikea löytää laadukkaita pelejä ja sovelluksia, jotka sopivat opetussuunnitelmaan. Lisäksi koettiin, että teknologia on vaikeaa ja kallista. Tavoitteena oli vastata näihin tarpeisiin esittelemällä pelipohjaista oppimista tietokoneilla, mobiileilla ja VR/AR-peleillä ja sovelluksilla koulussa sekä tarjoamalla opettajille konkreettisia digitaalisia pelejä ja VR/AR-sovelluksia, jotka ovat saavutettavia ja joustavia valittujen oppiaineiden opetussuunnitelmien tarpeisiin. Tämän saavuttamiseksi järjestettiin kaksi opettajien koulutusta, jotka kehittivät ja toteuttivat opetusskenaarioita. Opetusskenaarioita kehitettiin niiden integroimiseksi koulun opetussuunnitelmaan. Oppitunteja testattiin opettajien ja opiskelijoiden kanssa kokeiltavien materiaalien laadun varmistamiseksi.

Tuotokset: Hankkeen aikana luotiin julkaisu, joka on tarkoitettu käytännön oppaaksi opettajille. Valmistettiin materiaaleja, jotka motivoivat uusia opettajaryhmiä käyttämään pelejä ja digitaalisia sovelluksia opetukseen. Tulosten laaja levittäminen laajemman vaikutuksen saavuttamiseksi. Kertojapahtumia (Multiplier Events) järjestettiin osana tiedon levitystä ja hyödyntämiskampanjaa.

Innovaatiot: Tutkimustulokset tietokonepelien ja VR/AR-sovellusten käytöstä vertailuna useiden eurooppalaisten maiden opetussuunnitelmiin. Pedagogisen taustan luominen VEGA-tutkimuksen yhteenvedon perusteella, joka selittää pedagogiikan periaatteita digitaalisten pelien ja virtuaalisten sovellusten käyttöön tehokkaina oppimisen työkaluina.

Pysyvät käytännöt: Tietokone- ja mobiilipelien sekä virtuaalitodellisuuden ja lisätyn todellisuuden sovellusten pohjalta tapahtuvan opetuksen käyttö ja opetusmenetelmien integroiminen opetussuunnitelmaan.

Hankkeen kotisivut: [VEGA Project – Blue Beehive](#)

Pro Youth Empowering youth workers and youth in the protection 2020–3-FI01-KA205-092491 Nuorisolan strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Hankkeessa käsiteltiin kunniaväkivaltaa, mukaan lukien kunnarikokset, pakkoavioliitot sekä sukupuoleen perustuvat konfliktit ja väkivalta.

Tavoitteet: Hankkeen tavoitteena oli kehittää yhteistyössä työmenetelmiä, jotka tukevat kunniaväkivaltaa kokevia nuoria tai sen uhkaa. Kohderyhminä olivat ammattilaiset ja viranomaiset, jotka työskentelevät nuorten parissa, sekä itse nuoret. Hankkeessa valmisteltiin tietopohjaa, työkaluja ja menetelmiä ammattilaisille, jotka työskentelevät nuorten parissa. Hanke loi käytäntöjä ja käytännön työkaluja monikulttuurisella lähestymistavalla niin nuorten kuin nuorisotyössä toimivien ammattilaisten käyttöön, jotta kunniaväkivallan ja konfliktien ymmärtäminen ja niiden torjuminen olisi tehokkaampaa.

Mittarit: Kyselytutkimukset jokaisessa maassa, nuorten ja ammattilaisten parissa.

Menetelmät: Menetelmiä kehitettiin ammattilaisten käyttöön sosiaalityöntekijöille, nuorisotyöntekijöille ja poliisille. Lisäksi luotiin työkalu, jonka avulla nuoret voivat helpommin löytää apua ja tukea kohdatessaan kunniaväkivaltaa tai siihen liittyvää uhkaa. Jokaisesta kumppanimaasta osallistui asiantuntijoita, jotka työskentelevät kunniaväkivallan ja konfliktien parissa. Hankkeessa kehitettiin yhdessä menetelmiä, jotka paransivat ammattilaisten kykyä tukea kunniaväkivaltaan ja konflikteihin joutuneita nuoria. Yhteistyötä tehtiin paikallisten järjestöjen, viranomaisten ja yhteisöjen kanssa jokaisessa kumppanimaassa.

Tuotokset: Hankkeessa tuotettiin materiaalia nuorten ja ammattilaisten käyttöön (ammattilaisten Pro Youth -käsikirja, ammattilaisten Pro Youth -koulutusmateriaali poliisille, sosiaali- ja nuorisotyöntekijöille, nuorille suunnattu verkkopohjainen You are not alone -työkalu, joka helpottaa paikallisen tuen ja avun löytämistä.) Projektitiimin online-kokoukset ja kansainväliset projektikokoukset. Hanketoimijoiden järjestämät monistustapahtumat, paikalliset seminaarit Italiassa ja Jordaniassa sekä loppuseminaari Suomessa. Opintomatkat Italiaan ja Jordaniaan. Materiaalin testaus jokaisessa kumppanimaassa.

Innovaatiot: Ammattilaisten Pro Youth” - käsikirja, ammattilaisten Pro Youth -koulutusmateriaali poliisille, sosiaali- ja nuorisotyöntekijöille, nuorille suunnattu verkkopohjainen You are not alone -työkalu, joka helpottaa paikallisen tuen ja avun löytämistä.

Pysyvät käytännöt: Uusien menetelmien käyttöönotto osallistuneissa organisaatioissa. Materiaali on saavutettavissa sähköisesti sekä ammattilaisten ja nuorten käytettävissä.

Hankkeen kotisivu: [Pro Youth - kansainvälinen kunniaan liittyvän väkivallan hanke - Suomen Setlementiliitto](#)

Maritime Engine Room Simulator Online

2020–1 FI01 KA226 HE 092597 Strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Hankkeessa keskityttiin merenkulkualan koulutuksen kehittämiseen verkko-opetuksen avulla. Pääpaino oli digiajan innovatiivisten käytäntöjen käyttöönotossa korkeakouluopetuksessa.

Tavoitteet: Pää tavoitteena oli vahvistaa verkko-opetuksen käyttöä merenkulkualan koulutuksessa ja samalla syventää kansainvälisiä yhteyksiä sekä tukea opiskelijoita vaihto-ohjelmissa. Lisäksi tavoitteena oli kehittää merenkulun konehuonetutkimuksen verkko-opintomoduuleja, opiskeluarvioinnin moduuleja ja erityisohjelmisto ERS:ää sekä luoda konehuonesimulaattori verkko-opetuksen tueksi.

Mittarit: Opiskelijoiden teoreettisen tietämyksen testaus arviointimoduuleissa.

Menetelmät: Yhteistyö edellytti kumppanuutta koulutuslaitosten ja yritysten välillä. Näistä suurin osa edusti korkeakoulutuslaitoksia, jotka jo säännöllisesti toimivat yhteistyössä liike-elämän kanssa. Opiskelijoiden teoreettista tietämystä testattiin arviointimoduuleissa, ja Engine Room Simulator (ERS) Online -ohjelmisto haastoi tämän tiedon käytännössä.

Tuotokset: Hankkeessa luotiin kahdeksan online-opinto- ja arviointimoduulia merimoottorijärjestelmistä ja laitteista kaupallisilla aluksilla, joille on kehitetty myös opettajille suunnattu online-koulutusohjelma. Lisäksi valmistettiin 21 videoharjoitusta sisältävä Maritime Engine Room Simulator Online -ohjelmisto sekä 30-sivuinen opas liiketoiminnasta alan toimijoille kuudella kielellä. Suomessa, Ukrainassa, Liettuassa, Turkissa ja Espanjassa otettiin isoja askelia verkko-opetuksessa, erityisesti simulaattorin avulla. Tämä oli merkittävää, sillä maailmassa vain Hollannissa, Isossa-Britanniassa ja Suomessa osan merenkulun korkeakouluopintojen ohjatusta harjoittelusta voi suorittaa simulaattorissa. Hankkeessa suunniteltiin kuusi moninkertaistamistapahtumaa, yksi kutakin kumppanimaata kohti.

Innovaatiot: Hankkeessa vastattiin kansainvälisen merenkulkujärjestön (IMO) ja International Association of Maritime Universities (IAMU) huoleen siitä, että pandemia vaarantaa merenkoulutuksen päivittämisen eikä kunnioita riittävästi Standards of Training, Certification and Watchkeeping for Seafarers (STCW) -säännöstöä, joka asettaa vähimmäisvaatimukset merimiehille. Hankkeessa tunnistettiin osaamisvaje perinteisen merenkoulutuksen ja alan tarpeiden välillä. Hankkeessa syntyi herätteitä ja innostusta digitaalisen ja virtuaalisen opetusympäristön mahdollisuuksiin sekä yhteistyöhön kouluttajien, opiskelijoiden ja digitaalisten ratkaisujen kehittäjien kesken. Hankkeen aikana syntyi myös globaali huippuosaajien liitto.

Pysyvät käytännöt: Hanketoiminnassa muodostuneet verkostot jatkavat toimintaansa ja yhteistyötä. Osa ukrainalaisista opiskelijoista siirtyi jatkamaan merenkulkualan opintojaan Liettuan Klaipedassa. MERSol-tuloksia tullaan hyödyntämään laajalti Merenkulkualan koulutus- ja tutkimuskeskuksessa (MET).

Hankkeen kotisivu: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/71330ef3-9e60-4b59-b68b-d4d482f931de/Guide_book_for_Mersol.docx

Learn to Change Collaborative Digital Storytelling for Sustainable Change

2020–1 FI01 KA226 HE 092760 Strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Hanke keskittyi osallistavan pedagogiikan ja materiaalien käyttöönottoon sekä digitaaliseen oppimiseen ja opetukseen korkeakoulupedagogiikassa.

Tavoitteet: Hankkeen tavoitteena oli tukea kouluttajia ja opiskelijoita soveltamaan avoimen lähdekoodin digitaalisia työkaluja, sovelluksia ja alustoja laajemmin ja luovemmin korkeakouluopetuksen rikastamiseksi. Hankkeessa tavoiteltiin muutosta kestävään suuntaan matkailu- ja palvelualan koulutuksessa Euroopassa. Tavoitteena oli myös tukea opettajia kehittämään digitaalisia kykyjään ja tarjota monipuolisempia ja osallistavampia oppimiskokemuksia opiskelijoilleen. Hankkeen taustalla oli korkeakouluopiskelijoiden tarve tehdä digitaalisesta oppimisesta merkityksellisempää, vuorovaikutteisempaa ja osallistavampaa, erityisesti huomioon ottaen pandemian aiheuttama etäopetusjakso.

Mittarit: Opiskelijoiden, opettajien ja teollisuuskumppaneiden antamaa haastattelu- ja palautetietoa analysoitiin. Haastatteluiden ja palautteiden perusteella laadittiin toimintasuunnitelma materiaalien kehittämisestä pitkäaikaisen digitaalisen tarinankerronnan yhteistyön tukemiseksi.

Menetelmät: Hankkeessa luotiin, testattiin ja viimeisteltiin helppokäyttöisiä verkkopohjaisia oppimateriaaleja kouluttajien, opiskelijoiden ja yrityskumppaneiden yhteistyössä kestävä muutoksen edistämiseksi oppimisessa, matkailussa ja elämäntavoissa. Hankkeessa koottiin parhaita käytäntöjä digitaalisesta oppimisesta ja opetuksesta sekä yhteiskehittämisestä ja yhteistyöstä. Hankkeessa järjestettiin kolme oppimis-, opetus- ja koulutustapahtumaa, viisi moninkertaistamistapahtumaa ja useita monen sidosryhmän yhteiskehittämistyöpajoja verkossa.

Tuotokset: Parhaiden käytäntöjen pohjalta luotiin osallistava pedagoginen kehys yhteistoiminnalliselle digitaaliselle tarinankerronnalle, digitaalinen työkalupakki avoimilla työkaluilla ja oppimateriaali kouluttajien tueksi. Virtuaalisen liikkuvuuden kokeilut yli kulttuurirajojen suoritettiin osallistamalla kumppaneiden oppitunneille etäyhteyden välityksellä. Oppitunneilla testattiin erilaisia digitaalisia työkaluja ja ratkaisuja yhteistoiminnalliseen oppimiseen ja opetukseen liittyen. Tämän pohjalta suunniteltiin digitaalinen työkalupakki ja digitaaliset tarinankerrontamoduulit, jotka koostuivat sekä mobiili- että työpöytäympäristössä käytettävistä verkkotehtävistä. Tehtäviä kokeiltiin yli 600 opiskelijan kanssa, ja ne viimeisteltiin ja julkaistiin avoimina oppimateriaaleina hankkeen verkkosivustolla. Hankkeessa pilotoitiin ja julkaistiin 48 e-Learning-tehtävää avoimina oppimateriaaleina. Luotiin myös toimintasuunnitelma, joka tarjoaa ohjeita opiskelijoille, opettajille ja teollisuuskumppaneille materiaalien pitkäaikaiseen hyödyntämiseen. Levitysmateriaaleina tuotettiin blogikirjoituksia, opinnäytetöitä, esityksiä akateemisissa tapahtumissa sekä ammatillisia ja akateemisia julkaisuja.

Innovaatiot: Yhteistoiminnallisen digitaalisen tarinankerronnan tehokas monitieteinen pedagoginen lähestymistapa korkeakouluopetuksessa. Avoimet oppimateriaalit hankkeen verkkosivustolla.

Pysyvät käytännöt: Pedagogisen kehyksen käyttö digitaalisessa tarinankerronnassa

Hankkeen kotisivu: [Learn to change \(haaga-helia.fi\)](https://haaga-helia.fi/learn-to-change)

Competences for the new era of user-driven digital rehabilitation

2020-1-FI01-KA226-HE-092634 Strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Hankkeessa keskitytään terveydenhuoltojärjestelmään kohdistuvan paineen kasvaessa kotona tapahtuvaan kuntoutukseen.

Tavoitteet: Hankkeen tavoitteena oli edistää kuntoutusjärjestelmien joustavuutta kehittämällä digitaalisen kuntoutuksen osaamista opettajien, opiskelijoiden ja työssä olevien ammattilaisten keskuudessa. Projektin erityistavoitteet olivat digitaalisen kuntoutuksen osaamisen kehittäminen opettajille, opiskelijoille ja ammattilaisille digitaalisen kuntoutuksen osaamisen edistämiseksi sekä oppimismahdollisuuksien lisääminen digitaalisessa kuntoutuksessa teoriaan ja näyttöön perustuvan käytännön avulla. Lisäksi tavoitteena oli kehittää digitaalisia kuntoutusratkaisuja, jotka vastaavat asiakkaiden tarpeisiin ja helpottavat terveydenhuoltojärjestelmän kasvavaa painetta.

Mittarit: Kysely digitaalisen kuntoutuksen osaamisesta luotiin ja toteutettiin metodologisesti. Hankkeen aikana toteutettiin kyselyitä, fokusryhmähaastatteluja ja sidosryhmätapaamisia. Kyselyiden, haastatteluiden ja tapaamisten tulosten perusteella laadittiin aineistokirjasto, wiki sekä viitekehys tarvittavista kompetensseista digitaalisen kuntoutuksen omaksumiseksi.

Menetelmät: Hankkeessa luotiin viitekehys olemassa olevista teknologioista ja tarvittavista osaamisalueista, avoin pedagoginen käsikirja sekä avoimesti verkossa käytettävissä oleva opintomoduuli kiinnostuneille sidosryhmille. Laadittiin kirjallisuuskatsaus digitaalisen kuntoutuksen megatrendeihin sekä katsaus digitaalista kuntoutusta edistäviin toimenpiteisiin, esteisiin ja tiedon puutteeseen. Opiskelijoiden näkemykset tunnistettiin, suoritettiin mobiililaitteiden katsaus ja toteutettiin käsikirja projektin verkkosivustolla. Lisäksi toteutettiin 10 opintopisteen opetussuunnitelma ja osana sitä pilotoitiin 2 opintopisteen MOOC. Hankkeessa kehitettiin keskustelua tukeva tekoäly ja sen kehitys jatkuu projektin päätyttyä. Projektin aikana toteutettiin erilaisia tiedotus- ja viestintätoimintoja ja hankkeen tärkeimmät tulokset jaettiin paikallisella tasolla.

Tuotokset: Hankkeessa suoritettu kartoituskatsaus tunnisti digitaaliset teknologiat kotona tapahtuvaan kuntoutukseen, ennakoivat uusia tai nousevia kuntoutuksen suuntauksia ja raportoi COVID-19-pandemian vaikutuksista kuntoutukseen. Tulokset osoittivat, että kotona tapahtuvaan kuntoutukseen käytetään jo laajasti sensoreita, robotiikkalaitteita ja pelillistämistä virtuaali- ja lisätyn todellisuuden sekä digitaalisten ja mobiilisovellusten muodossa. Uusia ja nousevia suuntauksia ovat tekoäly ja koneoppiminen sekä digitaaliset ja mobiilisovellukset. Hankkeessa tarkasteltiin näiden teknologioiden etuja ja haittoja. Tulokset osoittavat, että kotona tapahtuvassa kuntoutuksessa on jo käytössä useita työkaluja, mutta teknologiassa on rajoituksia, ja erityisesti tekoäly ja koneoppiminen voivat olla ratkaisevia kuntoutuksen uudelleensuunnittelussa. Tulokset korostavat tarvetta asiakkaiden tarpeisiin vastaaville toteutuskelpoisille ja tehokkaille lähestymistavoille digitaalisen kuntoutuksen toteuttamiseksi poikkeustilanteista huolimatta.

Innovaatiot: Käsikirja mobiilioppimisen pedagogiikasta julkaistiin projektin verkkosivustolla. Kehitetylle 10 opintopisteen opintomoduulille luotiin ja julkaistiin opetussuunnitelma projektin verkkosivustolla. 2 opintopisteen johdantokurssin digitaaliseen kuntoutukseen kurssimateriaalit tuotettiin ja julkaistiin DigiCampus-alustalla MOOCina. Digitaalisten teknologioiden kirjasto luotiin ja otettiin käyttöön MOOCissa.

Pysyvät käytännöt: Kurssi ja kaikki materiaalit ovat avoimia kaikille Creative Commons -lisenssillä. Lisäksi kehitettiin muita opetusmateriaaleja, jotka ovat saatavilla DIRENE-verkkosivustolla, kuten esteettömyysopas opettajille.

Hankkeen kotisivu: <https://www.jamk.fi/en/project/direne>

European Network for Virtual lab & Interactive Simulated ONLINE learning 2027 2020–1 FI01 KA226 HE 092653 Strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Hankkeessa keskityttiin arvioimaan nykykäytäntöjä ja ongelmia biotieteiden digitaalisessa opetuksessa kyselytutkimuksen avulla. Painopisteenä on tarjota opiskelijoille virtuaalinen laboratorio- ja virtuaalitiimityö -kurssimoduulit verkossa.

Tavoitteet: Hankkeen tavoitteena oli vahvistaa digitaalista koulutusta eurooppalaisissa korkeakouluissa ja informoida päätöksentekijöitä nykyisistä mielipiteistä, osaamisesta ja digitaalisten opetusmenetelmien käytöstä biotieteissä korkeakouluissa.

Mittarit: Hankkeen aikana tehtiin kysely 54 opettajalle 5 eri maassa ja analysoitiin vastaukset. Kysely käsitteli digitaalisten työkalujen käyttöä biotieteiden opetuksessa korkeakouluissa ennen pandemiaa, sen aikana ja sen jälkeen.

Menetelmät: Hankkeessa tutkittiin, innovoitiin ja kokeiltiin uusia e-oppimisen kurssimoduuleja laboratorioharjoituksissa ja tiimityössä digitaalisissa ympäristöissä. Kokeiltiin 35 eri kurssilla eri biotieteiden aiheista Labster®-simulaatioita, jotka johti 19 opettajaa 3 yliopistossa, ja kerättiin palautetta opiskelijoilta. Opetuksessa luotiin osallistava oppimisympäristö, jossa opiskelijat olivat vastuussa omasta oppimisestaan ja edistymisestään ja voivat oppia ja harjoitella tärkeitä metataitoja tulevaa työllistymistään varten valvotussa ja turvallisessa ympäristössä. Laboratorioharjoitukset ovat keskeinen osa biotieteiden opetusta korkeakouluissa. Digitaalisten ympäristöjen luomisen tavoitteena ei ollut korvata vaan täydentää paikan päällä tapahtuvia laboratorioharjoituksia ja parantaa opiskelijoiden tasa-arvoa tarjoamalla digitaalisia keinoja jatkuvaan oppimiseen. Virtuaalisen tiimityön moduulit integroitiin seitsemälle eri kurssille neljässä yliopistossa ja kerättiin palautetta opiskelijoilta ja opettajilta tutkimuksen aikana siitä, miten opettajat voivat parhaiten tukea opiskelijoiden yhteistyöoppimista virtuaalisissa ympäristöissä.

Tuotokset: Tutkittiin, miten virtuaalinen laboratorio ja virtuaalinen tiimityö voidaan integroida kurssimoduuleihin opiskelijoiden oppimisen mittaamiseksi, jotta saavutetaan parempia oppimistuloksia ja -kokemuksia digitaalisissa kursseissa opiskelijoiden oppimispolkujen paremman ymmärtämisen vuoksi ja jotta voidaan antaa opettajille tietoa siitä, missä he voivat parantaa opetustaan tai kurssimoduuleitaan. Tehtiin systemaattinen kirjallisuuskatsaus empiirisistä julkaisuista arvioimaan Learning Analyticsin (LA) käyttöä virtuaalisessa laboratorioympäristössä. Tämän jälkeen LA ja Social Network Analysis (SNA) otettiin käyttöön viidellä kurssilla digitaalisessa tiimityössä 240 opiskelijalle neljässä yliopistossa käyttäen Discord®-alustaa viestintään. Järjestettiin kansainvälinen verkko-konferenssi tulosten jakamiseksi useissa suullisissa esityksissä ja/tai konferenssikäsikirjoituksissa, jotka on julkaistu <https://ceur-ws.org/-sivustolla>.

Innovaatiot: Digitaalinen ympäristö mahdollistaa oppimisen yhdessä paikasta ja taustasta riippumatta. Yksilöllisten oppimiskokemusten luominen opiskelijoille perustuen reaaliaikaiseen Learning Analyticsiin, joka on integroitu e-oppimisen kurssimoduuleihin.

Pysyvät käytännöt: Päivitetyt, analyysipohjaiset suositukset hyvistä digipedagogisista käytännöistä virtuaalisten kurssimoduulien käyttöönotossa. Lopulta projekti pyrki luomaan tien.

Hankkeen kotisivu: <https://sites.utu.fi/envision2027/>

Sector specific skills development in Coastal and Maritime Tourism

2020–1 FI01 KA203 066457 Korkeakoulutuksen strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Hankkeessa keskityttiin matkailuelinkeinolle tarpeellisen osaamisen vahvistamiseen merellisessä toimintaympäristössä kehittämällä rannikko- ja merimatkailualan (CMT) korkeakoulutusta. Projektissa korostettiin tarvetta suunnata korkeakouluopetusta huomattavasti teemalliseen suuntaan sekä alueellisen talouden, työpaikkojen luomisen ja säilyttämisen stimulointiin rannikkoyhteisöissä.

Tavoitteet: Hankkeen tavoitteina oli lisätä ymmärrystä tarvittavista sektorikohtaisista taidoista ja pätevyyksistä taitokulujen ja epäsuhtien torjumiseksi, kehittää oppimistulosten suuntautunut opetussuunnitelma vahvistamaan korkeakoulujen strategista ja rakenteellista yhteistyötä CMT-koulutuksessa ja lisätä innovatiivisten digitaalisten teknologioiden, menetelmien ja työkalujen sekä avoimen oppimateriaalin käyttöä CMT-taitojen kehittämiseen.

Mittarit: Hankkeen tavoitteiden saavuttamisen arviointi hankekokouksissa.

Menetelmät: Opetuksessa tehtiin perustavanlaatuinen muutos sektorikohtaiseen taitojen kehittämiseen parantamalla teemallisen korkeakoulutuksen laatua ja digitalisointia rannikko- ja merimatkailualalla, sillä investointi ihmisiin on edellytys alan kestävälle ja kilpailukykyiselle kasvulle. CMT-alan keskeisistä ammateista luotiin ammattiprofiilit, joissa kuvattiin tietoja, taitoja ja pätevyyskäsitteitä. Tämä tehtiin ymmärryksen lisäämiseksi tarvittavista sektorikohtaisista taidoista ja pätevyyksistä taitokulujen ja epäsuhtien torjumiseksi. Luotiin rannikko- ja merimatkailulle teemallinen opetussuunnitelma kurssikuvauksineen vahvistamaan korkeakoulujen strategista ja rakenteellista yhteistyötä CMT-koulutuksessa. Kokeiltiin avoimia digitaalisia oppimismahdollisuuksia ja avoimia oppimateriaaleja opetussuunnitelman tueksi opetukseen.

Tuotokset: Hankkeessa luotiin kolmelle keskeiselle ammatille rannikko- ja merimatkailualalla eurooppalaiset ammattiprofiilit, joissa kuvataan tietoja, taitoja ja pätevyyskäsitteitä. Kehitettiin yhteinen eurooppalainen opetussuunnitelma rannikko- ja merimatkailualalle korkeakoulujen strategisen yhteistyön vahvistamiseksi sekä luotiin e-oppimismahdollisuuksia ja avoimia digitaalisia oppimateriaaleja opetussuunnitelman toteuttamiseksi. Opetussuunnitelma koostuu neljästä kurssista, joissa on 5 opintopistettä kutakin kohden ja jotka muodostavat pienen erikoistumisalan/opintojakson (20 opintopistettä) rannikko- ja merimatkailualalla.

Innovaatiot: Kehitettiin uusi opetussuunnitelma rannikko ja merimatkailualalle sekä otettiin käyttöön e-oppimisen mahdollisuudet sekä avoimet digitaaliset oppimateriaalit.

Pysyvät käytännöt: Opetuksessa on otettu käyttöön avoimia digitaalisia oppimismahdollisuuksia ja avoimia oppimateriaaleja. Kehitettyjen opintojaksojen toteuttaminen rannikko- ja merimatkailualalla.

Hankkeen kotisivu: <https://www.skills4cmt.eu>

Digital Career Stories

2020–1 FI01 KA226 HE 092733 Strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Hankkeen painopisteenä on kehittää innovatiivisia taide-, kertomus- ja suunnittelupohjaisia menetelmiä, jotka vahvistavat kulttuuri- ja luovalla alalla opiskelevien opiskelijoiden digitaalisia ja luovia taitoja, tukevat ammatillisen identiteetin rakentamista ja urasuunnittelua sekä soveltuvat niin verkkopedagogiikkaan, lähiopetukseen kuin korkeakoulujen opiskelu- ja uraneuvontaan.

Tavoitteet: Hankkeen tavoitteena oli vahvistaa taide-, kulttuuri- ja luovalla alalla opiskelevien opiskelijoiden resilienssiä ja tulevaisuususkkoa innostamalla heitä uudelleenarvioimaan mahdollisuuksiaan ja uravarojaan digitaalisesti tuetun ammatillisen itsearviointin avulla sekä tehostaa osallistuvien koulutusorganisaatioiden yhteistyötä uusien taide-, kertomus- ja suunnittelupohjaisten menetelmien kehittämisessä ja ottamisessa käyttöön verkkopedagogiikassa. Lisäksi tavoitteena oli mahdollistaa taide- ja kulttuuriopiskelijoiden kansainvälistyminen ja verkostoituminen sekä kehittää heidän digitaalisia taitojaan verkko- ja hybridityöpajoissa, jotka keskittyvät ammatilliseen reflektioon ja yhteistyöhön taide-, kertomus- ja suunnittelupohjaisilla menetelmillä.

Mittarit: Opiskelijoilta kerättiin palautetta jokaisen kokeilun jälkeen arviointitarkoituksiin.

Menetelmät: Hankkeessa testattiin DICO-menetelmää työpajaympäristöissä, konkreettisten käsillä tehtävien menetelmien parissa. Hankekumppanit suunnittelivat pilotointitoiminnot yhdessä, ja kukin partneri kokeili erilaisia menetelmiä paikallisesti opiskelijoidensa kanssa.

Tuotokset: Hankkeessa kehitettiin digitaalisen uratarinan metodologia, yhdistelmä taide-, kertomus- ja suunnittelupohjaisia menetelmiä, jotka voidaan sovittaa verkkopedagogiikkaan sekä lähiopetukseen ja korkeakoulujen opiskelu- ja uraneuvontaan. Lisäksi luotiin työkalupakki DICO Toolkit for Digital Career Stories, joka esittelee projektissa kehitettyjen menetelmien/työtapojen teoreettiset ja metodologiset perusteet, menetelmien käytännön soveltamisen, kuten esimerkkityöpajojen suunnitelmat, tulosten tutkimukseen perustuvan arvioinnin sekä oppimistoiminnot ja materiaalit, jotka voidaan soveltaa sekä digitaalisilla alustoilla verkkopohjaisessa oppimisessä että luokahuoneympäristöissä. Hankkeeseen osallistuneet opettajat ottivat käyttöön uusia, luovia opetusmenetelmiä. Opiskelijoiden ja opettajien digitaaliset ja verkkopedagogiset taidot vahvistuivat. Opiskelijoiden ammatillinen itsetuntemus ja -arvostus parantuivat. Pilotointien ja niiden arvioinnin perusteella tuotettiin työkalupakki esittelemään ja levittämään digitaalisen uratarinan metodologiaa. Vastuuopettajat jakoivat kokemuksiaan ja asiantuntemustaan oman alan menetelmistään kollegoilleen muista partnerikorkeakouluista hanketapaamisissa ja koulutustilaisuuksissa.

Innovaatiot: Digitaaliset uratarinat ja muut luovat ja taiteelliset työt, jotka opiskelijat ja opettajat tuottivat pilotointityöpajoissa. Pilotointien ja niiden arvioinnin perusteella tuotettu työkalupakki.

Pysyvät käytännöt: Osallistujat ovat ottaneet käyttöön uusia digitaalisia ja luovia opetusmenetelmiä ja -metodologioita.

Hankkeen kotisivu: <https://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult/issue/view/148>

Digital and hybrid teaching and learning of practical skills in higher education

2020–1 FI01 KA226 HE 092515 Strateginen kumppanuushanke

Painopisteet: Hankkeen taustalla on lisääntynyt digitaalisten tieto- ja viestintäteknologioiden käyttö sekä covid-19-pandemian aiheuttamat tarpeet virtuaaliselle opetukselle ja oppimiselle.

Tavoitteet: Hankkeen tavoitteena oli arvioida ja tukea sosiaali- ja terveysalan opetushenkilökunnan digitaalisia opetustaitoja käytännön taitojen osalta sekä lisätä opettajien tietämystä ja pedagogisia taitoja opiskelijoiden käytännönläheisten oppimistulosten tukemisessa digitaalisissa ympäristöissä. Lisäksi tavoitteena oli luoda verkosto online-pedagogiikan kehittämiseksi terveys- ja sosiaalialalla kuudessa yliopistossa kuudessa eri maassa. Tarkoituksena oli kartoittaa kokemuksia, nykyisiä toimintoja ja käytäntöjä digitaalisen online-teknologian käytöstä ainekohtaisessa käytännön opetuksessa, koulutuksessa ja oppimisessa korkeakoulutuksen sosiaali- ja terveysalalla. Tavoitteena oli kehittää uusia malleja ja käsitteitä hybridien ja digitaalisten opetusmenetelmien tukemiseksi sekä digitaalisten pedagogisten taitojen ja uusien online- ja tieto- ja viestintätekniikan työkalujen käytön edistämiseksi jakamalla resursseja, asiantuntemusta ja parhaita käytäntöjä. Lisäksi tavoitteena oli kehittää ja toteuttaa parhaita käytäntöjä koskevat ohjeet käytännön taitojen opettamisesta, koulutuksesta ja oppimisesta sosiaali- ja terveysalalla.

Mittarit: Opetushenkilöstö vastasi itsearviointikyselyyn digitaalisesta ja hybridisestä osaamisestaan ja opetuskompetenssistaan. Kyselyn perusteella laadittiin kuvaus opetushenkilökunnan digitaalisesta ja hybridisestä opetuskompetenssista standardoidun EduDigiComp-kyselylomakkeen avulla. Opettajat ja opiskelijat osallistuivat testaukseen, arviointiin ja kehitysprosesseihin. Focus Group -haastattelut kumppaniyliopistoissa.

Menetelmät: Hankkeessa kerättiin keväällä 2020 kokemuksia pandemian vuoksi nopeasti kehitetystä etäopetuksesta ja käytännön taitojen oppimisesta korkeakouluissa. Kirjallisuuskatsaus antoi uutta tietoa digitaalisten opetus- ja oppimismenetelmien käytöstä sosiaali- ja terveysalalla käytännön taitojen oppimisessa. Kokemukset käynnissä olevien digitaalisten ja hybridisten pedagogisten toimintojen vahvuuksista ja rajoituksista kumppaniyliopistoissa, jotka kerättiin keväällä 2021, perustuen Focus Group -haastatteluihin kumppaniyliopistoissa.

Tuotokset: Kumppaniyliopistoista kerätty data antoi yleiskuvan nykikäytännöistä, yleisistä ja ammatikorkeakoulukohtaisista digipedagogisista kompetensseista sekä uusista innovatiivisista online-malleista ja työkaluista kumppaniyliopistojen opetushenkilökunnalle. Valmisteltiin kuusi etäopetukseen perustuvaa hybridi- ja online-simulaatio- tai laboratorio-opetusskenaariota, joissa opiskelijoiden oli harjoiteltava käytännön taitoja ja opittava käytännön tietoa. Skenaariot testattiin kunkin kumppaniyliopiston opettajien ja opiskelijoiden kanssa Pilot-tutkimuksessa. Testauksen perusteella todettiin, että ratkaisevaa ei ole pelkästään opiskelijoiden taitava teknologian käyttö, vaan opetushenkilökunnan kompetenssit alan ammattiosaamisen lisäksi myös pedagogiikassa ja tieto- ja viestintätekniikassa. Laadittiin tarkistuslista digitaalisen ja/tai hybridin opetussuunnitelman valinnan tukemiseksi.

Innovaatiot: Sosiaali- ja terveysalalla käytännön taitojen oppiminen on osoittautunut erityisen haastavaksi verkkopedagogiikan näkökulmasta. Toimivien teknisten resurssien ja pätevän opetushenkilökunnan merkitys on välttämätön laadukkaalle koulutukselle. Digitaaliset teknologiat mahdollistavat uusia pedagogisia lähestymistapoja, jotka kannustavat aktiiviseen ja opiskelijakeskeiseen oppimiseen. Hybridimallit, jotka yhdistävät lähiopetuksen ja verkkopedagogiikan, ovat käyttökelpoisia.

Pysyvät käytännöt: Oppaaseen on kerätty skenaarioita, joissa on kuvattu sellaisia uusia ratkaisuja käytännön taitojen opetukseen ja oppimiseen, joita voidaan käyttää päivittäisessä käytännön alan opetustyössä.

Hankkeen kotisivu: [DITEPRACT: Digital and hybrid teaching and learning | Arcada](#)

Digital VET for all co-existing in the digital era

2021-1 FIO1 KA220 VET 000025516 Kumppanuushanke

Painopisteet: Hanke keskittyy ammatillisen koulutuksen opettajien tukemiseen muuttuvassa digitaalisessa ympäristössä. Taustalla on huoli siitä, että ammatillisen koulutuksen tarjoajat jäävät usein jälkeen työmarkkinoiden muutoksista, ja COVID-pandemia on kiihdyttänyt digitaalista muutosta vaikuttaen myös ammatilliseen koulutukseen. Opettajien tarve kehittää digitaalisia taitojaan korostuu, samalla kun teknologian nopea kehitys edellyttää nopeampia reaktioita työmarkkinoiden muutoksiin.

Tavoitteet: Hankkeen tavoitteena on lisätä opettajien digitaalista valmiutta ja kapasiteettia ja samalla tukea opiskelijoiden digitaalisten taitojen hankkimista. Tavoitteena on myös käsitellä inklusiivisuutta ja tasa-arvoa virtuaalisissa opetus- ja oppimisympäristöissä. Tavoitteena on tarjota opettajille virtuaalinen tila tiedon jakamiseen inklusiivisista opetusmenetelmistä. Kokonaisuudessaan hankkeen tavoitteena on tuoda eurooppalaiset ammatillisen koulutuksen opettajat yhteen verkossa kokeilemaan, luomaan ja jakamaan virtuaalisia ja digitaalisia kokemuksia ja käytäntöjä.

Mittarit: Palautekierrokset lähi- ja virtuaalisten tapaamisten jälkeen. Ohjausryhmä seurasi ja arvioi hankkeen etenemistä ja tavoitteiden saavuttamista säännöllisesti tapaamisissaan.

Menetelmät: Aktiviteetteihin kuului kaksi läsnä järjestettävää tapaamista kuukausittaisten verkko-tapaamisten ohella ja kolme oppimis-, opetus- ja koulutusjaksoa. Hankkeen loppuvaiheessa partnerimaissa järjestettiin useita moninkertaistustapahtumia paikan päällä ja virtuaalisina. Palautekierrokset järjestettiin fyysisten ja virtuaalisten tapahtumien jälkeen, ja hankkeen ohjausryhmä seurasi jatkuvasti hankkeen etenemistä ja tavoitteiden saavuttamista.

Tuotokset: Hankkeen tuloksena tuotettiin uusia lähestymistapoja ja koulutusmenetelmiä digitaalisessa ja virtuaalisessa ympäristössä. Hankkeen avulla vahvistettiin opiskelijoiden ja opettajien digitaalisia taitoja, käytettiin uusia teknologioita ja luotiin uusia opetus- ja oppimismenetelmiä. Hanke pyrki myös vastaamaan Euroopan komission digitaalisen koulutuksen toimintasuunnitelman painopisteisiin, erityisesti digitaalisen osaamisen ja kompetenssien edistämiseen.

Innovaatiot: Uusien, virtuaalisia elementtejä sisältävien digitaalisten sekä virtuaalisten lähestymistapojen ja koulutusmenetelmien kehittäminen. Kestävien ja saavutettavien menetelmien ja lähestymistapojen edistäminen ammatillisessa koulutuksessa.

Pysyvät käytännöt: Hankekumppanit huomioivat inklusiivisuuden tekemällä digitaalisista opetusmenetelmistä saavutettavia kaikille opiskelijoille iästä, taustasta tai kyvyistä riippumatta edistäten kestäviä menetelmiä ja lähestymistapoja. Opetukseen sisällytetään uusi lähestymistapa hybridioipiskeluun ammatillisessa koulutuksessa, joka sisältää virtuaalisia elementtejä, kuten virtuaalinen valmistelu, ohjaus ja viestintä liittyen liikkuvuusjaksoihin.

Hankkeen kotisivu: [Digital VET 4 all – Project \(digitalvetforall.net\)](https://digitalvetforall.net)

LIITE 2. Erasmus+ KA2 -hanketoimijoille lähetetty kysely

Kysely digitaaliseen siirtymään painottuneiden Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden vastuuhenkilöille hankkeiden innovatiivisista käytännöistä.

Hyvä Erasmus+ -yhteistyöhankkeen vastuuhenkilö,

Tervetuloa osallistumaan digitaaliseen siirtymään painottuvien Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden sähköiseen ennakkokyselyyn sekä huhtikuussa järjestettävään työpajaan. Tämä kysely ja syksyn työpaja tarjoavat tilaisuuden jakaa kokemuksia ja innovatiivisia käytäntöjä, oppia parhaista käytännöistä sekä verkostoitua muiden vastaavien hankkeiden vastuuhenkilöiden kanssa.

Opetushallitus haluaa selvittää jo päättyneiden digitaaliseen siirtymään painottuneiden Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden vastuuhenkilöiden näkemyksiä hankkeiden potentiaalisista ideoista ja innovatiivisista käytännöistä. Tuloksista julkaistaan selvitys, joka pyrkii kartoittamaan potentiaalisia innovaatioita sekä kannustamaan ja innostamaan hakijoita uudensuuntaisiin lähestymistapoihin. Kyselyn tuloksia hyödynnetään vastuuhenkilöille suunnatussa työpajassa huhtikuussa.

Erasmus+ -ohjelma tukee digiosaamisen suunnittelua ja kehittämistä, opettajien ja henkilöstön digitaalisten taitojen kehittämistä, digitaalista lukutaitoa, laadukkaita oppisisältöjä, käyttäjäystävällisiä välineitä sekä tietoturvallisia alustoja. Tavoitteena on saada digitaaliseen siirtymään mukaan kaikki oppijat, opettajat ja kouluttajat, nuorisotyöntekijät ja nuoret. Ohjelman avulla vahvistetaan eurooppalaista digitaalisen koulutuksen yhteistyötä, lisätään kriittistä ymmärrystä digiteknologian mahdollisuuksista sekä edistetään aktiivista kansalaisuutta. Kansainvälisessä yhteistyössä digitalisaation tuomia mahdollisuuksia hyödynnetään entistä enemmän. Verkko-oppiminen täydentää fyysistä liikkuvuutta ja ulkomaanjaksoja, ja hankekumppaneiden välisessä yhteistyössä hyödynnetään entistä enemmän tieto- ja viestintäteknologiaa. Virtuaalisen yhteistyön lisäämistä pidetään tärkeänä sekä menetelmien kehittämisen että oppimisen kannalta. Samalla on mahdollista tavoittaa yhä laajempi kohderyhmä sekä Euroopan unionissa että sen ulkopuolella.

Haluamme selvittää tämän lyhyen kyselyn avulla Erasmus+ -ohjelmassa toimivien kokemuksia ja ajatuksia siitä, miten digitaalista siirtymää on edistetty ja minkälaisia innovaatioita hankkeissa on kehitetty. Toivomme, että vastaat mahdollisimman avoimesti ja rehellisesti hankkeesi kannalta tärkeisiin kysymyksiin. Kyselyyn vastaaminen kestää noin 10–15 minuuttia. Osallistumisesi on erittäin tärkeää. Alustava kiinnostus keuhällä järjestettävään työpajaan osallistumiseksi kartoitetaan kyselyn lopussa. Kevään työpajaan osallistuminen on maksutonta. Opetushallitus vastaa osallistujien matkakuluista sekä tarjoaa osallistujille lounaan ja kahvitarjoilut. Pyydämme täyttämään kyselyn viimeistään 9.2.2024, jotta tulokset ehtivät mukaan kevään työpajaan. Vastauksesi on meille erittäin tärkeää.

Pakolliset tiedot on merkitty tähdellä (*)

Taustatiedot

Organisaation nimi*

Organisaatiotyyppi*

☐ kunnan opetus/sivistys/nuorisotoimi

- ☐ päiväkot
- ☐ peruskoulu
- ☐ lukio/yhtenäiskoulu
- ☐ ammatillinen oppilaitos
- ☐ yliopisto
- ☐ ammattikorkeakoulu
- ☐ vapaa sivistystyö
- ☐ yhdistys/järjestö
- ☐ yritys
- ☐ muu, mikä?

3. Hanketyyppi *

- ☐ KA 201 Yleissivistävän sektorin strateginen kumppanuushanke
- ☐ KA 202 Ammatillisen koulutuksen strateginen kumppanuushanke
- ☐ KA 203 Korkeakoulutuksen strateginen kumppanuushanke
- ☐ KA 204 Aikuiskoulutuksen strateginen kumppanuushanke
- ☐ KA 205 Nuorisolan strateginen kumppanuushanke
- ☐ KA 219 Koulujen välinen strateginen kumppanuushanke
- ☐ KA 229 Koulujen välinen vaihtohanke

4. Minä vuonna hanke on saanut rahoituksen?

- ☐ 2017
- ☐ 2018
- ☐ 2019
- ☐ 2020

5. Milloin hanke on päättynyt?

- ☐ 2018
- ☐ 2019
- ☐ 2020
- ☐ 2021
- ☐ 2022
- ☐ 2023

6. Mikä on hankkeen ensisijainen kohderyhmä? *

- ☐ opettajat / kouluttajat / nuorisotyöntekijät / muu henkilökunta
- ☐ oppijat/opiskelijat/lapset/nuoret
- ☐ työelämä
- ☐ järjestö
- ☐ muu, mikä?
- ☐ kaikki yhtä tärkeitä

Tavoitteet

7. Mihin tarpeeseen hankkeella pyrittiin vastaamaan?

8. Millaista digitaaliseen siirtymään liittyvää osaamista hankkeen aikana tavoiteltiin?

9. Mitkä tahot osallistuivat hankkeen suunnitteluun ja tavoitteiden asettamiseen?

Toteutus

10. Millä konkreettisilla keinoilla digitaalista siirtymää edistettiin?

11. Mikä oli niistä mielestäsi merkittävin/innovatiivisin?

12. Kuvailisitko lyhyesti menetelmän/idean ja siihen liittyvän kehitysprosessin?

13. Miten hankkeessa on huomioitu heikommassa asemassa olevat?

Tulokset

14. Millaisia digitaaliseen siirtymään liittyviä menetelmiä, käytännön sovelluksia tai osaamista hankkeen avulla kehitettiin?

15. Miten hankkeessa syntynyttä osaamista, konkreettisia menetelmiä ja käytännön sovelluksia hyödynnettiin?

16. Synnyttikö hanke uuden idean, jota mielestäsi voisi jatkokehittää? Jos, niin minkä?

17. Onko luotu pysyviä digitaalista siirtymää tukevia toimintatapoja ja innovatiivisia käytäntöjä? Jos on, niin millaisia?

18. Millaisia vaikutuksia hankkeella on ollut jokapäiväiseen työhön, osaamiseen ja ammatilliseen kehittymiseen?

19. Millaista lisäarvoa kansainvälinen yhteistyö toi hankkeelle ja organisaatiolle?

20. Miten Erasmus+ -ohjelman mahdollisuuksia voisi paremmin hyödyntää digitaalisen siirtymän edistämiseksi?

Syyskuussa järjestettävä työpaja Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden vastuuhenkilöille

21. Oletko kiinnostunut osallistumaan Opetushallituksen järjestämään Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden vastuuhenkilöille järjestettävään työpajaan huhtikuussa? *

- ☐ Kyllä
- ☐ En

22. Olisiko organisaatiostanne mahdollisesti myös toinen henkilö kiinnostunut osallistumaan työpajaan? *

- ☐ Kyllä
- ☐ Ei

23. Millaisia aiheita toivot työpajassa käsiteltävän?

LIITE 3. Erasmus+ KA2 -hanketoimijoiden työpajan keskeiset tulokset

Työpajan ohjelma

TYÖPAJA 15.4.2024/ ERASMUS+ KA2 -HANKETOIMIJAT

Alustava ohjelma

Paikka: Hotel Scandic Grand Central, Vilhonkatu 13, 00100, Helsinki.

9:00–9:30	Aamukahvit
9:30–9:45	Avaus ja esittelyt, Anita Varsa, OPH (yhteinen kokoustila/ Armas-Lindgren)
9:45–10:00	Selvityksen esittely ja alustavat tulokset, Minna Laatu, OPH (yhteinen kokoustila/ Armas-Lindgren)
10:00–11:00	Mitä opimme? (4 pienryhmätilaa, (Armas-Lindgren, Eero, Eva-Lisa, Juho) Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden tulosten lyhyet esittelyt pienryhmissä • Yhteiskunnallinen osallistuminen, yhteiset arvot ja kansalaisvaikuttaminen • Digitaalinen muutos Fasilitaattorit projektiasiantuntija Osku Haapasaari ja tutkimuskoordinaattori Riikka Saarimaa, Turun yliopisto, Tulevaisuuden tutkimuskeskus
11:00–11:15	Tauko
11:15–12:00	Merkitykselliset lähestymistavat, potentiaaliset kehitysideat, innovatiiviset käytännöt Pienryhmät esittelevät kokemuksensa ja ajatuksensa ryhmälle (yhteinen kokoustila / Armas-Lindgren) • Yhteiskunnallinen osallistuminen, yhteiset arvot ja kansalaisvaikuttaminen • Digitaalinen muutos
12:00–13:00	Lounas (Grand Brasserie, lasiterassi)
13:00–14:00	Digitaalinen merkitysyhteiskunta tulee – mitä vahvoja ja heikkoja signaaleita sinkoaa osaamistarpeisiin ja kansalaisvaikuttamiseen? Emeritaprofessori Sirkka Heinonen, Turun yliopisto, Tulevaisuuden tutkimuskeskus (yhteinen kokoustila / Armas-Lindgren)
14:00–14:45	Kehitysideat, yhteistyön edistäminen ja jatkosuunnitelmat pienryhmissä (4 pienryhmätilaa (Armas-Lindgren, Eero, Eva-Lisa, Juho)
14:45–15:15	Seuraavat askelmerkit, yhteenveto ja palaute (yhteinen kokoustila / Armas-Lindgren) • Yhteenveto päivän aikana käydyistä keskusteluista ja ideoista • Osallistujien palaute työpajapäivästä ja mahdollisista jatkotoimenpiteistä
15:15–15:45	Päätöskahvit ja tilaisuuden päätös

TERVETULOA!

Työpajan sisältö ja menetelmät

Työpajan tavoitteet:

- tarjota hankkeiden vastuuhenkilöille tilaisuus jakaa kokemuksia ja innovatiivisia käytäntöjä
- syventää selvityksen kyselyvaiheessa saatuja tuloksia
- oppia parhaista käytännöistä sekä
- verkostoitua muiden vastaavien hankkeiden vastuuhenkilöiden kanssa.

Työpajapäivän hankkeiden teemat: **aktiivinen kansalaisuus ja digitaalinen siirtymä**

Ennakkovalmistelut

Pienryhmissä kannettavat tietokoneet.

Osallistujille on annettu etukäteen pääsy HowSpace-alustalle, jossa heitä on pyydetty esittäytymään. Työpajassa on käytössä muistiinpanovälineitä (paperia ja kyniä), mutta ensisijaisena ajatusten tallettamisen välineenä käytetään HowSpacea.

Pienryhmätyöskentelyn yleisohjeistus

Pienryhmätyössä avustavilla on työpajassa kolme pääasiallista tehtävää:

1. Huolehtia siitä, että ryhmätyöskentelyn peruseriaatteina ovat tasa-arvo ja dialogisuus ja että kaikille annetaan mahdollisuus esittää kantansa ja ilmaista ajatuksensa. Jokaisessa ryhmässä on luonnostaan puheliaampia ja pohdiskelevampia osallistujia.
2. Ohjata ryhmää niin, että kaikki kysymykset ehditään käsitellä annetussa aikaraamissa. Työvaiheisiin on varattu reilusti aikaa, mutta keskustelun käydessä kiivaana kellon vilkuilu välillä unohtuu. Jos jokin kysymyksistä herättää paljon keskustelua, on mahdollista kuitenkin pyhittää sen käsitteilyyn enemmän aikaa kuin muiden.
3. Kirjata keskustelun aikana esiin nousevat keskeiset ajatukset tapahtuman HowSpace-alustalle. Osallistujia voi pyytää kirjoittamaan ajatuksiaan myös paperille ja kirjata täydennykset HowSpace-alustalle työvaiheen päätyttyä.

Osallistujat istuvat pöytäryhmissä. Jokaisessa pöytäryhmässä on 6–8 osallistujaa. Pienryhmätyön vetäjät osallistuvat ryhmätyöhön ja voivat tarjota omia näkemyksiään ja kokemuksiaan keskustelun sytykkeeksi. Pienryhmätyöskentelyn jälkeen ryhmät jakavat työskentelyn tulokset muille osallistujille. Ryhmä valitsee keskuudestaan raportoijan (mielellään hanketoimija).

Ohjelma	Kuvaus
9:00–9:30	Aamukahvit
9:30–9:45	Avaus ja esittelyt, Anita Varsa, OPH, Kokoustila Armas-Lindgren
9:45–10:00	Erasmus+ -yhteistyöhankeselvityksen esittely ja alustavat tulokset, Minna Laatu, OPH
10:00–11:00	Työvaihe 1: Mitä opimme? Erasmus+ -yhteistyöhankkeiden tulosten lyhyet esittelyt pienryhmissä. (teemoittain) Osallistujat jaetaan pöytäryhmiin sillä perusteella teemoittain. Jokaisessa ryhmässä on kaksi OPH:n osallistujaa. Työskentelyohjeet annetaan työvaiheen alussa, ja fasilitointikysymykset toimitetaan työpajoissa avustaville ennen tapahtuman alkua. Ryhmä valitsee keskuudestaan raportoijan (miehellään hanketoimija).
11:00–11:15	Tauko
11:15–12:00	Työvaihe 2: Merkitykselliset lähestymistavat, potentiaaliset kehitysideat, innovatiiviset käytännöt Siirtyminen yhteiseen tilaan (kokoustila Armas-Lindgren) Pienryhmät esittelevät kokemuksensa ja ideansa koko ryhmälle.
12:00–13:00	Lounas, ravintola Grand Brasserie
13:00–14:00	Digitaalinen merkitysyhteiskunta tulee – mitä vahvoja ja heikkoja signaaleita sinkoaa osaamistarpeisiin ja kansalaisvaikuttamiseen? Emeritaprofessori Sirkka Heinonen, Turun yliopisto, Tulevaisuuden tutkimuskeskus Kokoustila Armas-Lindgren
14:00–14:45	Työvaihe 3: Kehitysideat, yhteistyön edistäminen ja jatkosuunnitelmat, työskentely pienryhmissä (sektoreittain) Osallistujat jaetaan uudelleen ryhmiin niin, että he ovat saman koulutussektorin tai edunsaajatahon edustajien kanssa samoissa pöytäryhmissä. Työskentelyohjeet annetaan työvaiheen alussa, ja fasilitointikysymykset toimitetaan työpajoissa avustaville ennen tapahtuman alkua.
14:45–15:15	Yhteenveto ja palaute • Yhteenveto päivän aikana käydyistä keskusteluista ja ideoista • Osallistujien palaute työpajapäivästä ja mahdollisista jatkotoimenpiteistä Seuraavat askeleet, Anita Varsa OPH, Minna Laatu OPH Palaute
15:15–15:45	Päätöskahvit ja tilaisuuden päätös

Työpajojen yhteenveto, keskeiset keskustelunaiheet ja keskeiset näkökohdat

ERASMUS+ KA2 -YHTEISTYÖHANKKEET / PIENRYHMÄTYÖSKENTELY AAMUPÄIVÄ 15.4.2024 MITÄ OPIMME?

RYHMÄ 1

Mitä opimme? Mitä hankkeen tuotoksia, ideoita tai toimintatapoja jää/jäi elämään hankkeen päätyttyä? Syntyivätkö nämä tuotokset, ideat tai toimintatavat spontaanisti, vai olivatko ne suunniteltu osa hanketoteutusta?

- Menetelmiä jatkokehitettiin YAMK-koulutuksen piirissä, ja näistä on moni jäänyt projektista jäljelle. Todella toimiva hankekonsortio, jossa yhteistyö jatkuu hankkeen jälkeen ja kehitetään jatkohanketta. Suhteessa muihin hankkeisiin tuli esiin, miten paljon pystyy tekemään Zoomin tai Teamsin välityksellä.
- Projekti jatkaa toimintaa, ja lähdetään rakentamaan ja syventämään hankkeessa luodun yhteistyön pohjalta yhteistyötä ja uutta projektia. Myös CBHE-toiminnassa on yksi partneri konsortiosta mukana. Hankkeessa seurattiin hankesuunnitelmaa, ja se loi mukavasti pohjaa sille, mikä on tulevaisuus. Artikkelin pohjalta on tullut todella hyviä hankehallinnollisia malleja, jotka ovat jääneet elämään ja joita on voinut hyödyntää myös muissa hankkeissa. Miten saa luotua verkkoympäristöstä toimivan yhteistyön? Myös hankeviestintä ja sen merkitys korostui, mihin aikaan ja mitä kanavia pitkin viestintää tehdään. Projektilla oli uusi konsortio mutta otettiin mukaan myös heti partnerit työpakettien johtamiseen ja koordinoivalla korkeakoululla oli vasta viimeinen työpaketti projektin toteuttamisessa.
- Hankkeessa oli hyvä porukka tehdä yhteistyötä, samaa kulttuuria partnereiden kesken. Yhteistyö on johtanut Nordplus-hankkeeseen. Hallinnolliset kokoukset ei enää kasvotusten. Digitaalinen ryhmätyö oli todella antoisa ja loi hyvät käytänteet tähän. Opetusanalytiikan avulla selvitettiin, missä kohtaa tulee opettajan osallistua enemmän, jotta oppiminen kehittyy paremmin. Virtuaalilabran hyödyt tulivat myös esille, vaikka se ei korvaakaan aitoa labraa. Saatiin aloite kokeilla VR-labraa ja mahdollisesti viedä labratyöskentelyä seuraavalle tasolle.
- Kaikki, mitä hankkeessa tehtiin, pohjautui suunnitelmaan ja on jäänyt elämään. Hanke perustui aikaisempaan hankkeeseen, jossa opittiin hyvien käytänteiden jakamista, ja siinä saatiin alusta siihen, että digikehittämiseen liittyy samoja tarpeita, jotka johtivat hyvään hankehakemukseen. Jokaisesta organisaatiosta oli mukana myös johtoryhmän jäsen, joka vei hankkeen tulokset suoraan johtoryhmään eikä erillistä jalkautumista jouduttu tekemään, vaan sitouttaminen oli heti mukana. Ennen hanketta oli jo kehitetty henkilöstön Teams-osaamista, joka mahdollisti koronan aikana suoraan Teamsiin siirtymisen opetuksen osalta. Hyvä hyödyntää edellisiä kumppaneita. Jokainen kumppani ei tee ihan samaa, vaan vain viitemalli on sama, ja sillä kehitetään oma toteutus kumppaneiden kanssa.

Jos nostaisit esiin yhden asian, jonka olet oppinut hankkeen toteutuksen aikana, mikä se olisi?

- Avoin mieli ja kuunteleminen ja keskustelu, jonka kautta löytyy kipupisteet hankkeesta.
- Kannattaa tutustua tarkasti budjettiin ennen hankkeen aloittamista, että ei tule ikäviä yllätyksiä. Tehdä myös selväksi, mitä budjetilla voi tehdä.
- Voi hyvin olla yhteisiä taidehankkeita, joissa on osallistujia eri korkeakouluista ja jotka voidaan tehdä digitaalisesti. Taiteessa on paljon niitä muotoja, joissa kommunikaatiomuoto on toista. Samoja haasteita ja kysymyksiä löytyy eri korkeakouluista ympäri Euroopan.

- Järjestelmällisyys on tärkeää ja kaikille hankekumppaneille on selvää, miten asioita tehdään ja mihin tallennetaan tiedot. Kaikilla omat vastuut ja yhdessä tehtiin online-dokumentteja ja esim. loppuraporttia.
- Koordinaattorin roolissa on kyselty OPH:lta byrokratiasta. OPH:ssa oli avoin suhtautuminen ja mietittiin, voiko muutoksia tehdä. Kynnys kysyä kannattaa pitää aika matalana.

Kohtasiko hankkeen toteutus vastoinikäymisiä tai haasteita ja jos kohtasi, miten selvisitte niistä? Mitä olisit hankkeen toteutuksen aikana tehnyt toisin? Perusta vastauksesi omakohtaisiin kokemuksiin.

- Kannattaa aika ajon pysähtyä ja katsoa haketta, miten voidaan näillä resursseilla toteuttaa hanketta.
- Hankkeen aloitus hieman myöhästyi, ja loma aikojen erilaisuus toi haasteita. Täytyy olla hyvin aikataulutettua, että ei mene hukka-aikaa, koska hankeaika on hyvinkin rajoitettu.
- Henkilöstöresursointi on tärkeä hankkeissa, ja sitä tulee tehdä realistisesti ja tarpeeksi. Hyvä myös valmistautua henkilömuutoksiin ja varmistaa sitoutuneisuus.
- Substanssissa oli haasteita, mukana kaupallinen firma. Oppimisanalytiikkaa haluttiin käyttää ja täytyi neuvotella firman kanssa, että sai datan firmalta, jota voitiin käyttää. Löydettiin vaihtoehtoinen tie.
- Kumppaniorganisaatio ei voinut itse vaikuttaa siihen, mitä digijärjestelmiä sai käyttää, vaan päätökset tehtiin organisaatiosta erillään. Osa maista oli jäljessä digikehityksessä, joten piti etsiä vaihtoehtoisia tapoja, miten asian pystyi toteuttamaan kyseisten kumppaneiden organisaatioissa.

RYHMÄ 2

Mitä opimme? Mitä hankkeen tuotoksia, ideoita tai toimintatapoja jää/jäi elämään hankkeen päätyttyä? Syntyivätkö nämä tuotokset, ideat tai toimintatavat spontaanisti, vai olivatko ne suunniteltu osa hanketoteutusta?

Bioalan opetus kehittyi nopeasti, haluttiin tuoda opetukseen, sillä opiskelijat elävät siinä. Elämään ovat jääneet seuraavat:

- 1) Virtuaalilaboratoriot, pääsevät etukäteen tutustumaan tai pandemian aikana.
Haaste: lisenssisyystä ei voitu avata kaikille.
- 2) Ryhmätyöskentelyalustoja avattu, tärkeitä työelämätaitojen kehittämiseksi, tärkeätä oppia myös ottamaan kaikista vastuuta.
- 3) Miten oppimisanalytiikkaa voisi sisällyttää digitaalisiin alustoihin?
> Toteutettiin lopulta Discord-alustaan, sillä ensimmäinen yritys kaupallisen yrityksen kanssa ei onnistunut tuottamaan tuotetta, jota olisi voitu hyödyntää.

Bioalat itsessään ja terveys- ym. alan teknologiat, ml. tekoälyn hyödyntäminen, kehittyvät juuri nyt valtavaa vauhtia. On tärkeää, että alan opetus tuo tätä tietoa ja osaamista oppijoille.

Jos nostaisit esiin yhden asian, jonka olet oppinut hankkeen toteutuksen aikana, mikä se olisi?

- Globaalihankkeessa on tärkeintä, että otetaan ensin selvää aidosti, mitkä ovat olosuhteet yhteistyömaassa.

- Pitää varmistaa, että yhteistyökumppanit saisivat enemmän omistajuutta, oma rooli pikemminkin fasilitoivaa, toiminnan pitäisi olla kumppaneiden tarpeista lähtevää.
Esim. paikallisessa kulttuurissa mitään ei tapahtunut ennen kuin projektipäällikkö antoi käskyn.
- Yhdessä tekeminen oli tärkeintä. Jokaisella oli jotakin osaamista, mitä muilla ei ollut.
- Digi, ympäristöalustatyökalut. Selkeä käsitys siitä, mitä sillä tehdään.
Välineet vaihtuu ja kehittyy, mutta ymmärrys päämäärästä on tärkeä.
- Kunniaväkivaltaan liittyvä hanke: Suomi, Jordania ja Italia.
Kansalaisjärjestöt mukana kaikista muista, Suomesta myös poliisi ja THL:n edustaja.
- Tuotokset tärkeitä, mutta myös kohtaamiset ja vierailut ovat olleet tärkeitä.
 - Opas puuttumiseen, työhyvinvoinnin kysymyksiä selvitettiin.
 - Verkkosivu nuorille (alun perin appina).
- Kirjastot ja kansalaisopisto tekivät yhteistyötä.
- Kirjasto-oppimisympäristö oli Suomessa kirjoitettu lakiin, mutta tuotettiin osittain samoja toimintoja.
- Huomattiin, että oli tärkeää koordinoita, jotta saadaan haasteellisimmat oppilaat (syrjäytymisvaarassa olevat, vanhukset...) mukaan toimintaan.
- Digitaalinen saavutettavuus: striimaus ja etäopetus tulivat osaksi arkipäivää.
- Pysyvä yhteistyö kirjaston kanssa jäi elämään: tapahtuma- ja luentoyhteistyötä, kirjavinkkaus Valma-opetukseen.
- Lähdetään pois omien seinien sisältä.
- Yhteistyö ja suunnittelu on jäänyt elämään.
- Hanke mahdollisti tutustumisen muihin suomalaisiin toimijoihin, joilla on jo yhteistyötä.
- Kansainvälisiltä kumppaneilta saatiin oppia eri asioista. Esim. Tanskassa kirjastopedagogi-työpari, joka antoi paljon ideoita.
- Kun lähtee kotoa pois, niin näkee asiat uudesta näkökulmasta.
- Kokemus globaalista yhteistyöstä tarjosi onnistumisia: esim. potilaan ohjaustoiminta oli Bangladeshissa ja Vietnamsissa tuntematon käsite ja tuntui, että asia ymmärrettiin. Filosofinen ajattelu, miten voidaan hoitaa ja miten omistajuus pitäisi olla potilaalla.
- Myös opiskelijoilla pitää olla oppimisen osallisuus.
Etänäkin onnistuttiin toimimaan, vaikka yhteistyökumppanit eivät olleet tehneet aikaisemmin kansainvälistä yhteistyötä.
- Digitaalisten alustojen ja työkalujen sekä taidelähtöisten menetelmien yhdistäminen: miten lähiopetuspainotteista työtä voidaan toteuttaa digitaalisella alustalla liittyen ammatilliseen identiteettiin: opitaan näkemään omia mahdollisuuksia. Uraohjauksellista toimintaa.
- Poikkeuksellinen aika aiheutti toiminnan peruuntumista: paine muuttaa suunnitelmia ja toimia hybridisti.
- Ryhmytyminen etänä ja työpajojen suunnittelu ja toteutus etänä – saatiin myönteisiä kokemuksia.

Kohtasiko hankkeen toteutus vastoinkäymisiä tai haasteita ja jos kohtasi, miten selvisitte niistä? Mitä olisit hankkeen toteutuksen aikana tehnyt toisin? Perusta vastauksesi omakohtaisiin kokemuksiin.

- Ensimmäisen kokouksen olisi hyvä olla F2F, jotta pystyy hahmottamaan yhteistyökumppanin tilanteen ja tarpeet.
- OPH:n näkökulmasta hankkeet ovat edenneet yllättävänkin hyvin maailman tilanteen haasteista huolimatta.
- Hankkeen kirjoittamisvaiheessa pitäisi olla vielä tiukemmin yhteistyössä, jotta kaikilla on mahdollisuus vaikuttaa.

- Luottamus hanketoimijoiden kanssa on tärkeää. Nuoria olisi pitänyt ottaa enemmän mukaan kehittämistyöhön.
- Jos partneri ei ole ollut mukana hankkeen suunnittelussa, saattaa olla, että asioista ei olla samaa mieltä, mikä lisää valtavasti työtä.
- Dokumentoi hyvin yhteistyön tavat ja se mitä on sovittu, jotta on varmasti yhteinen käsitys. Kokousten tallentaminen (videointi), jotta pystytään palaamaan siihen, mitä oli sovittu, ja toisaalta jos on ongelmia yhteyksissä, niin asioihin on helppo palata. Kaikkien osallistaminen hankehakemukseen tärkeää, mutta joskus haasteellista.
- Partneriverkosto ei välttämättä aina toimi toivotulla tavalla. Emme ehkä ajattele samaa asiaa niin kuin on kirjoitettu.
- On tärkeää, että partnerit olisivat mukana hankkeen suunnittelussa.
- Pitäisi olla pidempikestoista yhteistyötä, 2-vuotinen hankeyhteistyö on liian lyhyt aika. Nopeasti muuttuvat tilanteet haasteena, mutta siitä selvittiin.
- Ei löytynyt sellaisia virtuaalimaailman tuottajia kuin tarvittiin. Puhuttiin eri kieltä. Oli vaikea saada viestiä perille.
- Firmapartnerin ja ylipäättään partnerin valinta on tärkeä.
- Oli hyvä, että kaikki näkivät digitaalisen osaamisen ja alustojen tarpeen.
- Tärkeää myös se, että on ollut mahdollista kokeilla erilaista ja uutta, jotta näkee, onko mahdollista, ja autetaan muitakin kehittämään.

RYHMÄ 3

Mitä opimme? Mitä hankkeen tuotoksia, ideoita tai toimintatapoja jää/jäi elämään hankkeen päätyttyä? Syntyivätkö nämä tuotokset, ideat tai toimintatavat spontaanisti, vai olivatko ne suunniteltu osa hanketoteutusta?

- Työkalupakki nuorisotyössä toimiville henkilöille. Mobiiliappi myös valmistunut, ja se tulee mahdollisesti käyttöön kielellisten haasteiden jälkeen.
- Työpajan toteutus: Konehuonesimulaatio. Kysymyspankki luotu, ja sitä käytetään edelleen.
- Erilaisia toiminta- ja työmalleja. Moodle-alusta koulutuspakettien työkaluna. Päivitystyötä on edessä.
- Kaikki opetusmateriaalit ja pedagogiikkaan liittyvät mallit ovat käytössä koko ajan. Hankkeelle oli selkeä tarve ja tuotokset vastasivat hankesuunnitelmaa.
- Hanke on mahdollistanut resurssin kehittämistyölle. Hankkeet myös täydensivät aiempia hankkeita ja toisiaan.
- Tuotoksia ovat olleet mm. työkalut ja metodit, joilla kestävän kehityksen ajatuksia on tuotu näkyväksi ammatillisen koulutuksen arjessa.
- Mm. oppilaitoksen kierrätystoimintaa on kehitetty ja yhteisten opintojen kestävän kehityksen Moodle-kurssi. Lisäksi kehitetty Kestävän kehityksen polku. Yhdistetty myös VASKI-hankkeen toimintoja.
- Lopputuloksena on syntynyt toimintamalleja erilaisten teemojen käsittelemiseen oppitunneilla.
- TAKK:lla kehitettiin organisaation ja henkilöstön digiosaamisen kehittämiseen liittyvä polkumalli. Kehityskeskustelujen runko on luotu, ja se on käytössä vielä nykyään.

Kohtasiko hankkeen toteutus vastoinkäymisiä tai haasteita ja jos kohtasi, miten selvisitte niistä? Mitä olisit hankkeen toteutuksen aikana tehnyt toisin?

- Työkulttuuriset haasteet ja tekijät nuorisotyön kentällä. Pandemia on myös vaikuttanut tähän.
- Pandemia, Ukrainan sota, maanjäristykset.
- Tuotosten yhteneväisyys ja mahdollisuus räätälöimiseen.

- Hankekumppaneiden roolien selväksi tekeminen, yhteinen terminologia. Koordinaattorin vaihtuminen. Hankkeen henkilöityminen.
- Henkilöstön HOKS-malli, joka toimii kehityskeskusteluiden runkona. Kehitetyt mallit ja aktiviteetit ovat edelleen osana henkilöstön kehittämistä.
- Ammatillisen koulutuksen kestävän kehityksen ajatusten ja globaalikasvatuksen tuominen osaksi arkea. Kumppanioppilaitoksen tiloissa oli tuotu esiin teemoja. Sivutuotteena lajittelu ja kierrätys on kehittynyt oppilaitoksessa. Oppilaitokseen kehitettiin kaikille pakollinen Moodlen verkkokurssi kestävän kehityksen teemoista. Kehitettiin kestävän kehityksen polku, josta tarjotaan valinnaiskursseja. Hanketta on jatkoyöstetty työpajoissa, joissa käydään läpi, miten eri kestävä kehitys on sisällytetty tutkintoihin. Eri hankkeiden välinen yhteistyö vahvistunut.
- Blended learning story telling -opetusmateriaali edelleen käytössä. Hanke on kehittänyt pedagogista lähestymistapaa.
- Konehuoltosimulaatio laivojen huoltoon liittyen. Uusiutuviin polttoaineisiin liittyvä kehitystyö jatkuu.
- Koota sähköistä työkalupakkia ja mahdollista mobiilisovellusta nuorten kunniaväkivaltaan liittyvissä tilanteissa nuorten auttamiseksi.
- Hanketoimijoiden vaihtuvuus.
- Hankkeen henkilöityminen (koordinaattori vaihtui hankkeessa).
- Hankekumppaneiden luotettavuus ja yhteiset arvot.
- Kaikkien hankekumppaneiden roolit on tärkeää määritellä tarkasti hankkeen alkuvaiheessa. Yhteisen ymmärryksen luominen hankkeen tavoitteista ja odotettavista tuloksista.
- Ukrainan sota ja Turkin maanjäristys vaikutti lopputapaamisen järjestelyihin.
- Pandemian vuoksi ei ollut mahdollisuutta henkilökohtaiseen tapaamiseen.
- Työkulttuuriset erot eri maissa. Nuorisotyöpuoli on erittäin hyvin organisoitunut Suomessa.
- Terminologian erilaisuus oli haaste. Tämän vuoksi määriteltiin yhteiset termit.
- **Jos nostaisit esiin yhden asian, jonka olet oppinut hankkeen toteutuksen aikana, mikä se olisi?**
- Opittiin paljon teemaan liittyvistä piirteistä ja terminologiasta eri maissa. Alussa on tärkeää määritellä yhteinen terminologia.
- Hankkeessa tapahtui paljon muutoksia ja niistä selvittiin.
- Järjestettiin yhteiskehittelytapoja virtuaalisesti. Opetushenkilöstö koordinoi toimintaa ja osa opettajista toimi hankkeen tutkijoina ja seurasi hankkeen tavoitteiden toteutumista. Hankkeen alusta lähtien hankekumppanit on sitoutettava. Jaettu johtajuus on keskeistä.
- Pandemian haasteista selvittiin ketterästi ja joustavasti.
- Hanke opetti paljon digitaalisuudesta ja etätoimimisesta. Vaikeuksista huolimatta jatkettiin suunnitelmien päivittämistä. Otettiin käyttöön uusia toimintatapoja. Joustavuus hankkeen toteutuksessa ja sinnikkyys.
- Johdon sitouttaminen organisaatiotasoon liittyvissä toimenpiteissä.
- Hankkeen kautta toteutetut yhteiskehittämisen työpajat (stakeholders) virtuaalisesti toteutettuna. Virtuaalisen tiimin Shared leadership -näkökulma. Tällä tavoin tiimin jokainen henkilö saatiin sitoutettua kehitystyöskentelyyn.
- Ukrainassa oleva sota: hanketoimintaan liittyvien muutosten hyväksyminen.
- Kunniaan liittyvä väkivalta.
- Kansainvälisyyden ja eri kulttuurien näkökulma. Sama terminologia ja sen määrittely.

RYHMÄ 4

Mitä opimme? Mitä hankkeen tuotoksia, ideoita tai toimintatapoja jää/jäi elämään hankkeen päätyttyä? Syntyivätkö nämä tuotokset, ideat tai toimintatavat spontaanisti, vai olivatko ne suunniteltu osa hanketoteutusta?

- Jäi elämään hankkeessa kehitetty digitaalisen nuorisotyön työkalu youthcard.eu, muutama kunta käyttää työkalua Suomessa. Muissa maissa käyttö on vähäisempää, myös digitalisaatio on jäljessä. Hankkeessa kokematon koordinaattori Euroopasta, nuoristyö koordinoimatonta muualla Euroopassa.
- Työpajamainen työskentely jäi elämään. Opiskelijat vaihtuvat työpajoissa, opettajat pysyvät. Rasminvastaaisessa hankkeessa lähetetään eri opettajat eri maihin, ajateltiin toiminnan vaikuttavuutta, hankkeen sisäinen kasvu jäi puuttumaan. Täytyy etukäteen miettiä toimintamalli.
- Koululaisten kanssa perusasiat mietityttävät, esim. ensimmäinen matka ulkomaille. Oppilaskunta- ja hallitustoiminta kehittyy. Pohdinnassa, miten opettajat laajentavat ja kohdentavat lasten osallisuutta ja osallistumista mahdollisimman laajalle. Vaihtoehtoiset toteutukset kun digitaaliset työkalut eivät mahdollisia, esim. Unkarissa digital escape room toteutettiin livenä ilman digilaitteita.
- Kohderyhmänä korkea-aste, muissa organisaatioissa kohderyhmät toisia, kommunikaatio jäi pin-tapuoliseksi. Tuotteet saatiin aikaan, mutta tuotteen lokalisointi Suomeen tarkoitti koko tuotteen kirjoittamista uudelleen Suomen tarpeisiin. Kehitetty malli juurtui omaan organisaatioon.
- Miro käytössä, iteratiivinen rakentuminen. Korona pisti improvisoimaan ja kaikki tapaamiset pidettiin hybridinä. Opittiin hybridityöskentelyä.
- Toolkitiä varten on kerätty tietoa, miten voidaan edistää digitalisaation saavutettavuutta korkea-koulussa, mutta huomattiin, ettei kannata keksiä pyörää uudelleen. Kumppaneiden tehtäväkuvauksien tulee olla mahdollisimman tarkkoja, että saadaan aikaan, mitä on hakemuksessa luvattu.

Kohtasiko hankkeen toteutus vastoinkäymisiä tai haasteita ja jos kohtasi, miten selvisitte niistä? Mitä olisit hankkeen toteutuksen aikana tehnyt toisin? Perusta vastauksesi omakohtaisiin kokemuksiin.

- On tärkeää, että on henkilökohtaiset suhteet hankekumppaneihin. On tärkeää tietää, kenen kanssa on tekemisissä, uusien kumppaneiden kanssa luottamuksen rakentaminen vie aikaa. Siksi helppo toteuttaa hankkeita tuttujen kumppaneiden kanssa.
- Kumppaneiden valinta hankkeen suunnitteluvaiheessa tärkeää, kaupalliset toimijat hankaloittavat hanketyötä, sisältö jää usein köyhäksi. Hankkeiden keskittyminen pienelle joukolle syö hankkeiden vaikuttavuutta.
- Hankkeen tavoitteista ei koskaan voi puhua liikaa. Käsitteet ja tavoitteet tärkeää avata. Tärkeää alussa ja koko hankkeen kulun aikana. Hankkeen kumppanit voivat olla hyvin erilaisia ja erikielisiä. Se, että kaikki käsittävät tavoitteen samalla tavalla, vaikuttaa hankkeen laatuun.
- Hakuvaiheessa realismi on tärkeää, ei kannata luvata liikaa rahoituksen toivossa. Kannattaa avata esim. mitä verkkosivuston ylläpito tarkoittaa. Hankkeen kirjoittaja voi olla toinen kuin toteuttaja.
- Liian kunnianhimoiset tavoitteet voivat hankaloittaa toimintaa, käsitteet tärkeää avata. Ei liian Suomi-keskeistä, vaan yleiseurooppalaiset tavoitteet ja toiminta.
- Palautteen kerääminen ja hankkeen kulkusuunnan muuttaminen tarvittaessa.
- Hankkeen partneriryhmän kokoaminen vahvuuksien ja osaamisen mukaan. Jos kehitetään digitalisaatiota, varmistetaan, että kaikilla kumppaneilla on riittävät laitteet hanketta varten.

Muita huomioita:

- Digitalisaatiota ja osallisuutta ei voi aina erottaa toisistaan.

RYHMÄ 5

Mitä opimme? Mitä hankkeen tuotoksia, ideoita tai toimintatapoja jää/jäi elämään hankkeen päätyttyä? Syntyivätkö nämä tuotokset, ideat tai toimintatavat spontaanisti, vai olivatko ne suunniteltu osa hanketoteutusta?

- Opetusmenetelmiä, uusia ideoita opetukseen kv-yhteistyöstä (esim. kumppaniorganisaatiossa oppilaiden ja poliitikkojen välinen pyöreän pöydän keskustelu – menetelmää hyödynnetty myöhemminkin), uutta osaamista, uusia verkostoja
- Oppaita, joissa käytännön harjoitteita; artikkeleita, joita käytetään koulutuksissa; MOOC-kurssi
- Hankkeessa toteutettu MOOC-kurssi (on mukana opetussuunnitelmassa, Itä-Suomen yliopiston valittava kurssi). Ei alun perin ollut hankesuunnitelmassa, mutta koronan myötä hankkeeseen tuli muutoksia ja toteutettiin MOOC.
- Hankepartnerien välinen verkosto, jossa kaikilla omaa osaamista. Hyvin toimiva verkosto.
- Yhteisen alustan käyttöönotto kaikissa partneriorganisaatioissa.
- Jos nostaisi esiin yhden asian, jonka olet oppinut hankkeen toteutuksen aikana, mikä se olisi?
- Miten tärkeää opiskelijoille on päästä työskentelemään konkreettisten ongelmien ja työskentelytapojen parissa teoreettisten opintojen ohella.
- Käytännöt hanketoiminnassa ja koulutuksen toteuttamisessa korkeakoulujen välillä vaihtelevat eri maissa. Tästä huolimatta yhteistyö on mahdollista.
- "Hanketehtailijoita" kannattaa välttää partnereiksi hankkeisiin.
- Maantieteen opiskelijoille toimisi pakollisena jaksena, hankekumppaneiden organisaatioissa vapaasti valittavana.

Kohtasiko hankkeen toteutus vastoinikäymisiä tai haasteita ja jos kohtasi, miten selvisitte niistä? Mitä olisit hankkeen toteutuksen aikana tehnyt toisin? Perusta vastauksesi omakohtaisiin kokemuksiin.

- Koulukulttuuri erilainen eri maissa. Tästä huolimatta yhteistyö sujui.
- Hankkeessa mukana olevien korkeakoulujen opetus- ja opiskelukulttuuri erilaisia keskenään (opiskelijälähtöisyys vs. opettaja luennoi). Keskustelu auttoi ymmärtämään erilaisia työskentelytapoja.
- Hankkeesta syntyi uusia ideoita, joita olisi tärkeä työstää yhdessä jatkossa, esim. tekoälyyn ja etäopetukseen liittyen.

ERASMUS+ KA2 -YHTEISTYÖHANKKEET/ PIENRYHMÄTYÖSKENTELY ILTAPÄIVÄ 15.4.2024 KEHITTÄMISIDEAT, YHTEISTYÖN EDISTÄMINEN, JATKOSUUNNITELMAT

RYHMÄ 1

Kehittämisisideat, yhteistyön edistäminen, jatkosuunnitelmat. Mitä ajatuksia iltapäivän puheenvuorossa esitelty tulevaisuuden osaamistarpeiden muutos herätti?

- Tulevaisuuden usko häviää – vain synkkiä kuvia tulevaisuudesta – vaikuttaa myös opetukseen/ koulutukseen sitoutumiseen
- Keskittyminen mahdollisuuksiin uhkien sijasta.
- Muutoksen vauhti valtava, miten muutoksessa pysytään mukana.
- Mitä ovat aikuisten perustaidot tulevaisuudessa? Millä tavalla vastataan näihin tarpeisiin ja tavoitetaan ihmiset?
- Oppilasmäärien väheneminen ja miten voidaan hyödyntää etä-/digiopetusta ilman, että suljetaan esim. pieniä kyläkouluja ja lähikouluja.
- Hyviä kokemuksia jo järjestämisestä verkossa eri sektoreilla. Pandemia pakottanut uusia kokeiluja. Uusia kokeiluja ennen kuin tulee jokin "pakko", esim. pandemia.

Millaisia muutostarpeita tunnistatte sektorillanne?

- Mielenkiintoinen linkki tämän päivän uutisista, liittyen teemoihin, joista työpajapäivässä keskusteltiin: <https://yle.fi/a/74-20081956>
- Aktiiviseen kansalaisuuteen kannustaminen ja opettaminen – aktiivisesta lapsesta tulee aktiivinen aikuinen. Kansalaistaitojen opettaminen (opettaa keinoja vaikuttaa).
- Tulevaisuuden tutkiminen mukaan myös opetussuunnitelmiin.
- Oppimistulokset ja perustaidot heikkenevät ja erot osaamisessa ovat valtavan suuret.
- Mitä taitoja halutaan priorisoida tulevaisuudessa ja miten ne resursoidaan.
- Digitaidot vs. mobiilitaidot – nuorilla ei niin hyvät taidot, kuin ajatellaan.
- Jos tieto ei ole helposti saatavaa, niin ei nähdä vaivaa sen etsimiseen.
- Miten saadaan oppimiseen käytetty vaivannäkö palkitsevammaksi. Miten saadaan mukaan myös ne, jotka eivät ole valmiita näkemään pitkäjänteistä vaivaa – esim. pelillistämisen tuoma palkinto kielenoppimisessa.
- Resilienssi merkitys korostuu tulevaisuudessa. Tälläkin hetkellä nuorilla kyky sopeutua uusiin tilanteisiin voi olla heikko, niin miten voidaan tukea tulevaisuudessa.
- Resursseja esim. vapaassa sivistystyössä vähemmän mutta tarve sama.
- Ihmiset tarvitsevat paikkoja, joissa luoda, tehdä käsillä ja kokea yhteisöllisyyttä, mitä vapaa sivistys tarjoaa.
- Erasmus+ -hankkeet konkretisoivat esim. kielitaidon merkityksen ja sitouttavat oppimiseen.

RYHMÄ 2

Kehittämisideat, yhteistyön edistäminen, jatkosuunnitelmat. Mitä ajatuksia iltapäivän puheenvuorossa esitelty tulevaisuuden osaamistarpeiden muutos herätti?

- Poikkisektoraalinen, monialainen yhteistyö tärkeää.
- Arvokeskustelu omalla sektorilla tärkeää.
- Ammatillinen koulutus: sivistyksen merkitys, tunne, että voi vaikuttaa esim. tutortoiminnan kautta ja osallistumalla muuten, demokratiakasvatus.
- Kännykät pois luokkahuoneista.
- Miten tuetaan nuorten kasvua ja elämää verkossa?
- Tulevaisuuden työelämätaidot? Esityksen listaus todellisuutta jo nyt.
- Missä sivistyksen itseisarvo ja oppimisen ilo? Pitääkö keksiä uudestaan?
- Jatkuva oppiminen, tehdäänkö kaikki vain hyötynäkökulmasta.
- Koulutus vs. sivistys.
- Myös empatia ja yhteistyökyky korostuivat, liittyvät sivistykseen.
- Tulevaisuusajattelu pitäisi tuoda myös koululaisille.
- Kuka tekee tulevaisuuden? > Tämän päivän lapset, ovatko tulevaisuuden tuottajia, vai onko sivistyksellinen itseisarvo?
- Amatit muuttuvat, mutta häviävätkö? Esim. video ei voi korvata opettajaa.
- Arvot melko muuttumattomia, millaisia arvoja halutaan edistää ja välittää?
- Osallistumista pitää opetella, esim. harrastustoiminnan kautta, vaikuttamismahdollisuuden kokemukset tärkeitä.
- Rutiininomaiset, tylsät työtehtävät voidaan korvata roboteilla ja tekoälyllä.
- Sivistyspohjan kapeneminen?
- On ihmisiä, jotka eivät halua tai pysty kehittämään omaa sivistystä, mitä se tarkoittaa? Miten pidetään kaikki mukana yhteiskunnassa?

- Miten voidaan tehdä toimintaa, jonne kaikki nuoret tervetulleita taustasta ja identiteetistä riippumatta? Esim. koulutus ja nuorisotoimi voisivat pohtia tulevaisuutta yhdessä sektorit ylittäen, ei vain kansainvälisesti, mutta myös paikallisesti.
- Itsetuntemuksen taidot tärkeitä. Onnistumisen, kuulumisen ja osallistumisen kokemukset tärkeitä.

RYHMÄ 3

Kehittämisideat, yhteistyön edistäminen, jatkosuunnitelmat. Mitä ajatuksia iltapäivän puheenvuorossa esitellyn tulevaisuuden osaamistarpeiden muutos herätti?

- Digitaaliseen oppimiseen vaikuttavat infrastruktuuri, oppimisvaikeudet, kielelliset ja kulttuuriset asiat. Laaja-alainen kenttä. Hyvä, jos mukana on monenlaista osaamista kovasta teknologiasta kulttuuriin ja sosiaaliin kysymyksiin.
- Maahanmuuttajaopiskelijat näyttivät marginaalisilta partnerimaissa. Ei ole tehty tutkimusta, kartoitusta.
Menestystarinoiden kerääminen voisi olla mielenkiintoista. Siitä voisi saada vihiä, mitkä tekijät luovat onnistumisen mahdollisuuksia ja esimerkkejä.
Belgia, Britannia, Espanja ja Romania > maahanmuuttajia on, mutta ei ole tutkimustietoa eikä tietoa siitä, keskeyttävätkö vai pärjäävätkö.
- Oppimisvaikeudet yleisenä teemana, koordinoijalla oli kiinnostusta ennen kaikkea maahanmuuttajien osaamiseen.
Käsikirjan kirjoittaminen oli haasteellista kumppaneille, sillä kontekstit olivat niin erilaisia.
- Mahdollistaa ihmetyksen ja oppimisen.
- Paikan ja maiseman merkitys ikäihmiselle on mietittävä asia? Yhteistyötä yli rajojen voisi olla enemmän. Sote-alan ja esim. maantieteen yhteistyö voisi tulla kyseeseen.
- Ikäystävällisen yhteiskunnan tekijöitä ovat myös muut kuin sote-alan ammattilaiset. Miten saada esim. insinöörit, tekniikka, liiketalous, kulttuuri, kaupunkisuunnittelu ym. osallistumaan ikäystävälliseen yhteiskuntaan?
- Viestinnän avulla voidaan kertoa vaihtoehtoista, mutta täytyy miettiä, miten saadaan muutkin innostumaan.
- Hankekumppaneilla on enemmän puhetta arkkitehtien ja insinöörien kanssa tehtävästä yhteistyöstä. Suomessa on lähinnä erityiskysymyksissä tehty yhteistyötä.
- Kenen vastuulla on se, millaisella kielitaidolla Suomessa voi työskennellä?
- Mikä on maahanmuuttajien kohdalla korkeakoulujen ja työelämän vastuu kielten opetuksesta ja oppimisesta, mikä on oppijan vastuu?
- Pitäisikö työnantajilla olla myös vastuuta tästä? Pitäisikö kantasuomalaisten oppia kuuntelemaan tietoisesti paremmin henkilöitä, jotka eivät puhu täydellistä kieltä?
- Geneerisiin taitoihin on alettu kiinnittää enemmän huomiota substanssiasioiden lisäksi.
- Tällaisia taitoja voivat olla digitaaliset taidot ja esim. kyky osata ottaa huomioon oppimisen haasteita.
- Tärkeää huomata opetussuunnitelmatyössä, että nykyiset opiskelijat ovat työelämässä vielä 40 vuotta.
- Vertaisoppiminen, "kannettavat taidot", ovat nousseet entistä enemmän esiin.
- Pitäisikö tulevaisuudentutkimuksen moduuli olla osa kaikkien alojen opintoja?
- Opiskelijoilla tulisi olla halua miettiä tulevaisuutta myös pahimman skenaarion mukaan. Ratkaisujen hakeminen pahimman skenaarion kanssa > Aktiivinen vaikuttaminen.
- Hyvä idea, että opiskelijat saavat itse valita, minkä tyyppiseen skenaarioon haluavat etsiä ratkaisuja. Motivoivaa, sopii muuhunkin.

RYHMÄ 4

Kehittämisasiat, yhteistyön edistäminen, jatkosuunnitelmat. Mitä ajatuksia iltapäivän puheenvuorossa esitelty tulevaisuuden osaamistarpeiden muutos herätti?

- Innostava puheenvuoro. Kosketettiin monia teemoja, jotka ovat omassa työssä mukana: Tulevaisuudentoimintaympäristöt YAMK-opiskelijoille, kestävä kehityksen opintojakso AMK-opiskelijoille, tulevaisuustietoisuus, opiskelijan identiteettityön kasvun pohdintaa taideakatemiassa: jatkuvan itsereflektion pohdinta.
- Hankeyhteistyössä monia paikkoja, joita voisi lähteä yhdessä kehittämään.
- Merkitysosaaminen on keskeistä taidealalla – tätä täytyy pohtia lisää alan koulutuksessa.
- Markkinoinnin ja viestinnän näkökulma. Esityksessä oli paljon markkinoinnin "peruskauraa" – markkinoilla on työkalut muutokseen ja markkinoinnilla hirveästi annettavaa merkitysten muotoilussa ja tunnetilojen ja elämysten tunnistamisessa.
- Vastaanotto markkinointinäkökulmaan ei aina niin vastaanottavaista eri tieteenalojen suunnalta.
- Markkinoinnissa mitataan vaikuttavuutta koko ajan.
- Hankehommissa strateginen jatkuvuus ja vaikuttavuus, 2–3-vuotiset hankkeet?
- Strateginen suunnittelu vuosikautia eteenpäin, miten tässä rahoitusinstrumentissa? Hankkeiden yhdistäminen vastaa tarpeeseen ja onnistuu kansainvälisessä ympäristössä hyvin. > Kun yksi hanke loppuu, hankkeen sisällä tulee miettiä systemaattisesti tulevaa.
- Kuntoutuksen lisääntyvä tarve syntyy megatrendeistä (väestönmuutos, ilmastonmuutos, digitalisaatio).
- Mustat joutsenet – esimerkiksi pandemia muutti kuntoutuksessa valtavan paljon ja jätti pysyviä jälkiä. Miten myyt ajatuksen rahoittajalle ja omassa organisaatiossa?
- Kuntoutus: vertaisryhmien merkitys – kuntoutus on aina muutosprosessi. Mitä mahdollisuuksia erilaiset digitaaliset alustat avaavat? Miten osata hyödyntää osana kuntoutusta?
- Digitalisaatio on työkalu: hankkeen tarpeellisuus syntyy siitä, että digitalisaatio on vain työkalu.
- Omassa ajattelussa ja projektitiimissä muutettava sitä, että ajateltaisiin pitkälle eteenpäin.
- Mediakriittisyys ja medialukutaito: on osattava arvioida ja analysoida, osattava etäännyttää.
- Digitalisaation kehittyessä asiat muuttuvat nopeasti – kun tietoa tulee lisää, pystyttävä muuttamaan hankesuunnitelmaa, jos uusi trendi nousemassa.
- Tulevaisuus ei kulje kansainvälisissä hankkeissa samaa rataa, erot voivat olla isoja ja isoja hyppäyksiä tapahtua eri tahdissa kuin meillä. Tämä näkyy esim. Itä-Afrikan maissa.
- Hiljaiset signaalit: kehitämme siitä näkökulmasta, mitä haluamme edistää. Suljemmeko silmät sellaisilta hiljaisilta signaaleilta, jotka ovat negatiivisia?
- Digitalisaatio vs. hidastaminen: esim. digikieltäytyjät – onko nousevat trendit? Nyt jo kieltäydytään tietyiltä alustoilta esim. tietoturvaan vedoten. --> Ihmiset rupeaa yksilöllisemmin hakemaan omia ratkaisuja.
- Sosiaalinen media sirpaloituu.
- En enää pelkää muutosta: maltan kuunnella paremmin kuin aiemmin.
- Yhteistyötä sektoreiden välillä tehtävä – yritys yhteistyötä ilman ei voi oppia.
- Muutoksen hitaus on turhauttavaa esimerkiksi ilmastonmuutoksen saralla, erityisesti suuret yritykset on saatava mukaan torjumaan ilmaston lämpenemistä.
- Joustavuuden merkitys nopeasti muuttuvassa maailmassa.
- Onko asiat tehty liian jäykiksi? Jos tulee niin iso muutos, että esimerkiksi hankesuunnitelmaa on muutettava?
- Innovaatioyhteistyö, miten voit tietää ennalta tulosta?

RYHMÄ 5

Kehittämisideat, yhteistyön edistäminen, jatkosuunnitelmat. Mitä ajatuksia iltapäivän puheenvuorossa esitelty tulevaisuuden osaamistarpeiden muutos

- Arvot ja tulevaisuudentutkimus (tutkimuksen puolueettomuus ja etiikka? Kuka valvoo?)
- Tulevaisuudentutkimus tulee omien arvojen pohjalta.
- Tulevaisuudentutkimuksen puolueettomuus?
- Universaalit arvot ovat painava pohja tulevaisuudentutkimuksessa. Tarvitaan arvojen näkökulmasta vahvaa reflektiota. Tulevaisuudentutkimuksen eettisyys. Tutkimusetiikka.
- Monitieteellisyys ja sektorien välinen yhteistyö avaavat näkemyksiä ja tuovat monitieteisyyden arvoonsa opetuksessa. Opetuksen näkökulmasta nämä tulisi ottaa huomioon. Mikä on formaalien tutkintojen tarve tulevaisuudessa?
- Perinteisiin oppiaineisiin perustuva koulutus saattaa loppua tulevaisuudessa – perustaidot luokitellaan ehkä tulevaisuudessa uudella tavalla. Miten opetetaan tulevaisuuden ammatteihin?
- Tulevaisuudessa painotetaan enemmän oppimisen mahdollistamista.
- Digitaalisuus edellyttää erilaisten ja moninaisten lukutaitojen kehittymistä.
- Tulevaisuuden muuttuvat työnkuvat edellyttävät mikro-opintokokonaisuuksia.
- Työnkuvat vaativat jo nykyään uudenlaista lähestymistapaa täydennyskoulutukseen.
- Opintohallintoa tulee myös kehittää ketterillä tavoilla – paljon on olemassa vielä ”jäykkyyttä”, joka ei mahdollista joustavaa kehittämistoimintaa (vanhat rakenteet).
- Miten disinformaatiota hallitaan?
- Tulevaisuuden tutkimusta tulee opettaa jo perusopetuksesta lähtien.
- Opetussuunnitelmaan tulisi sisällyttää tulevaisuusajattelua.
- Formaali opetus tulee muuttumaan ja perinteiseen oppiainejakoon perustava koulutus alkaa olla vaakaalaudalla.
- On mietittävä, mitä taitoja tulevaisuudessa tarvitaan, ja suunniteltava opetus sen pohjalta.
- Sopeutuminen uusiin tilanteisiin. Opetuksen erilaiset tavat tulee mahdollistaa.
- Työelämä muuttuu, myös koulutuksen on muututtava.
- Ajattelempa asioita eri lähtökohdista eri puolilla maailmaa.
- Pienemmät opintokokonaisuudet tulevat tarpeelliseksi.
- Tulevaisuudessa tarpeen mahdollisuus järjestää ristiin opiskelua ja kansainvälisiä koulutuskokonaisuuksia.
- Rakenteet ovat edelleen jykkiä. Järjestelmän tulee suoda joustavuus opinnoissa ja opintokokonaisuuksissa.
- Korkeakouluille on rakennettu yhteistä digitalustaa, käyttöön otossa teknisiä haasteita.

Millaisia muutostarpeita tunnistatte sektorillanne?

- Monialaisuus
- Moniammatillisuus
- Opetushallinnon joustavampi rakenne
- Opetussuunnitelman joustavampi ja yksilöllisempi rakenne
- Onko tähän mahdollista saada rahoitusta?
- Korkeakoulusektorilla opiskelijan tulee olla enemmän oman oppimisensa ohjaaja
- Aikaisemmin hankitun osaamisen tunnistaminen ja käyttäminen nykyisiin opintoihin
- Monipuolinen osaaminen on kilpailuvaltti työmarkkinoilla.

LIITE 4. Luettelo tietolähteistä

LÄHTEET

A compendium of the 2022 European Innovative Teaching Award laureates [compendio.pdf \(sepie.es\)](#)

Master Thesis/UiB /Hanna Birkeland, Understanding Collaboration in Virtual Labs: A Learning Analytics Framework <https://bora.uib.no/bora-xmlui/handle/11250/3001938?locale-attribute=en> (I05)

Data collection and analysis of Erasmus+ projects. [Focus on education for environmental sustainability: final report](#)

Data collection and analysis of Erasmus+ projects: [Focus on inclusion in education: final report](#)

EU:n digitaalisen koulutuksen toimintasuunnitelma

<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>

<https://ceur-ws.org/Vol-3393/> Elmoazen et al., CEUR-publication Vol 3393 intro and table of contents (I05)

<https://doi.org/10.1186/s40561-023-00244-y> Elmoazen et al., LA in virtual laboratories: a systematic review of empirical research (I05)

Erasmus+ -ohjelma – Mitä se tarjoaa (aikuiskoulutus)

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f6040443-39b7-11ed-9c68-01aa75ed71a1/language-en>

Erasmus+ -ohjelma – Mitä se tarjoaa? (yleissivistävä koulutus)

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/6ac1c50d-39b9-11ed-9c68-01aa75ed71a1/language-en>

Erasmus+ -ohjelman ja Euroopan solidaarisuusjoukkojen osallisuus- ja moninaisuusstrategia

[implementation-inclusion-diversity_apr21_fi.pdf](#)

Erasmus+ ja Euroopan solidaarisuusjoukot -ohjelmien Suomen kansallisen toimiston ympäristövastuullisuusstrategia

https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/E%2B%20ja%20ESC-ymp%C3%A4rist%C3%B6vastuullisuusstrategia%202021-2027_taitettu.pdf

Erasmus+ -vaikuttavuustyökalu

[Erasmus+ -vaikuttavuustyökalu | Opetushallitus \(oph.fi\)](#)

Ethical guidelines on the use of artificial intelligence (AI) and data in teaching and learning for educators [https://](https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/d81a0d54-5348-11ed-92ed-01aa75ed71a1/language-en)

op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/d81a0d54-5348-11ed-92ed-01aa75ed71a1/language-en

Euroopan komission Erasmus+ -ohjelmaopas

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/fi/programme-guide/part-b/part-b-information-about-the-actions-covered-by-this-guide>

Euroopan komission laatustandardit Erasmus Quality Standards - mobility projects - VET, adults, schools | Erasmus+ (europa.eu)

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/fi/document/erasmus-quality-standards-mobility-projects-vet-adults-schools>

Euroopan komission hanketietokanta <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects>

Euroopan komission delegoitu asetus (EU) 2023/2710, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/ALL/?uri=OJ:L_202302710)

[ALL/?uri=OJ:L_202302710](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/ALL/?uri=OJ:L_202302710)

Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus (EU) 2021/817, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/TXT/](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/TXT/HTML/?uri=CELEX:32021R0817)

[HTML/?uri=CELEX:32021R0817](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/TXT/HTML/?uri=CELEX:32021R0817)

Greening of the Creative Europe Programme - Good environmental practices guide for Creative Europe Programme

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/45b1d888-f52d-11ed-a05c-01aa75ed71a1/language-en>

https://ceur-ws.org/Vol-3393/TELL23_paper_1668_5.pdf Mairinoja et al., International Online Team-Based Learning in Higher Education of Biomedicine - Evaluation by Learning Analytics (I04+I05)

https://ceur-ws.org/Vol-3393/TELL23_paper_9675_6.pdf Misiejuk et al., Tackling the Challenges with Data Access in Learning Analytics Research: A Case Study of Virtual Labs (I03+I05)

OPH:n uutinen – Kestävää kehitystä edistetään parhaiten yhteistyössä ja kädet savessa. [https://www.oph.fi/fi/](https://www.oph.fi/fi/uutiset/2023/kestavaa-kehitysta-edistetaan-parhaiten-yhteistyossa-ja-kadet-savessa)

[uutiset/2023/kestavaa-kehitysta-edistetaan-parhaiten-yhteistyossa-ja-kadet-savessa](https://www.oph.fi/fi/uutiset/2023/kestavaa-kehitysta-edistetaan-parhaiten-yhteistyossa-ja-kadet-savessa)

OPH:n Erasmus+ -hankkeet esittelyssä <https://www.oph.fi/fi/erasmus-hankkeet-esittelyssa>

Opetushallituksen kansainvälisen toiminnan vaikuttavuus alueellisen tasa-arvon näkökulmasta – loppuraportti 2/2023

https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Selvitys%20kansainv%C3%A4lisen%20toiminnan%20alueellisesta%20tasa-arvosta_FINAL.pdf

Opetushallituksen kestävä tulevaisuus -opas [Kestävä tulevaisuus | Opetushallitus \(oph.fi\)](#)

Opettajien Erasmus+ -täydennyskoulutusjaksojen vaikutukset kouluissa (KA1). Kansainvälinen selvitys 2016 ja 2019.
<https://www.oph.fi/fi/ohjelmat/opettajien-erasmus-taydennyskoulutusjaksojen-vaikutukset-kouluissa-ka1>

https://doi.org/10.1007/978-3-031-16290-9_55 Saqr et al., Instant or Distant: A Temporal Network Tale of Two Interaction Platforms and Their Influence on Collaboration (I05)

<https://ceur-ws.org/Vol-3393/> Elmoazen et al., CEUR-publication Vol 3393 intro and table of contents (I05)

https://ceur-ws.org/Vol-3258/article_4.pdf (Mohammed Saqr and Sonsoles López-Pernas, The Why, the What and the How to Model a Dynamic Relational Learning Process with Temporal Networks / I05)

[Sitran 100 fiksua arjen tekoa 100 fiksua arjen tekoa – Sitra](#)

Unicef Innovation, Impact Brief 2023 [WIP Impact Brief 2023 \(unicef.org\)](#)

Vaikuttava kansainvälinen toiminta – Vaikuttavuus ja vaikuttavuuden arviointi kunnan kansainvälisen toiminnan kontekstissa <https://www.kuntaliitto.fi/julkaisut/2022/2184-vaikuttava-kansainvalinen-toiminta>

Vaikuttavuusajattelun nykytilanne ja osallistuvien organisaatioiden tarpeet. Opetushallitus. Raportit ja selvitykset 2019:10. [31197086_OPH_Vaikuttava_Erasmus_sivut_9_10.pdf](#)

Verkkojulkaisu
ISBN 978-952-13-6953-7
ISSN 1798-8926