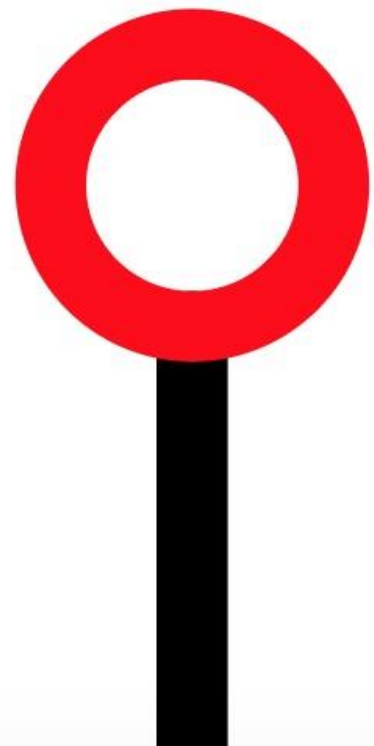
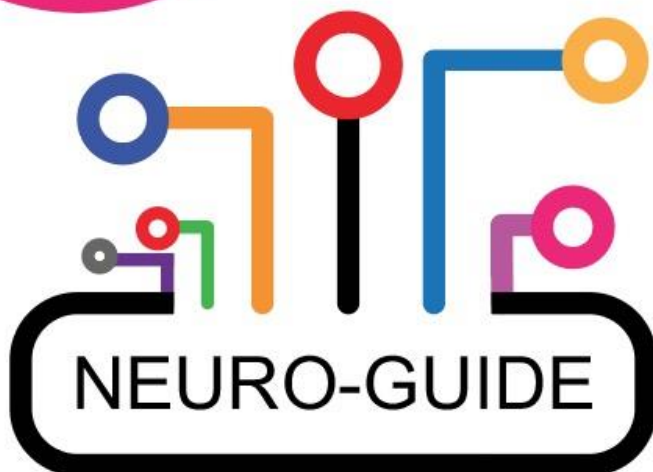


## ***O2: Täydennyskoulutusohjelma ja Käsikirja***



Building Key Competences Through  
Challenge Based Learning

**Tuotos nro:** 2  
**Johtava partneri:** UPIT  
**Editoija:** Georgeta Chirleşan  
**Disseminaation taso:** Rajoitettu muihin ohjelmaan osallistujiin (mukaan lukien Komissiopalvelut ja projektin arvioijat)  
**Status:** Lopullinen  
**Valmistelupäivä:** 20.12.2019  
**Versio:** 2

## Tekijät

	<b>Nimi</b>	<b>Organisaatio</b>
1	Georgeta Chirleşan	UPIT
2	Olena Tsilentsiy	INNEO
3	Artur Pinto	MLousada
4	Johnny Latham	Vita Education
5	Golfo Kateva	Synthesis

## Lista tehdyistä muutoksista

Nimi	Pvm	Kuvaus
Georgeta	03/10/2019	Dokumentin ensimmäisen luonnoksen toimittaminen.
Georgeta	20/12/2019	Dokumentin lopullisen version toimittaminen.

## Sisällysluettelo

	Sivu
1. Johdanto	4
2. Täydennyskoulutusohjelmasta	5
2.1.: Kohderyhmät	
2.2.: Koulutustyöpajat	
2.2.1.: Koulutuksen tavoitteet	
2.2.2.: Koulutuksen sisältö ja jaksottaminen	
2.2.3. Koulutuksen tahti	
3. Tästä käsikirjasta	7
4. Neuro-Guide käsikirja	9
5. Termien selitykset	21

## 1. Johdanto

Tämä käsikirja on kehitetty Erasmus+ projektiin **“Neuro-Guide: Avaintaitojen rakentaminen haastepohjaisen oppimisen avulla”** Euroopan Komission rahoituksella, ja sen on toteuttanut konsortio, joka koostuu 8 organisaatiosta, jotka tulevat 8 eri EU-maasta – Portugalista, Irlannista, Suomesta, Puolasta, Tšekistä, Kyprokselta, Iso-Britanniasta ja Romaniasta.

Käsikirjan ovat suunnitelleet johtavat partnerit, eli University of Pitești (Romania) ja Município de Lousada (Portugali), jotka ovat myös kehittäneet täydennyskoulutusohjelman sekä käsikirjan (niin sanotun oppijan manuaalin). Projektipartnerit käyttävät niitä ammatillisen koulutuksen osajien täydennyskoulutuksen toteuttamiseen.

Euroopan Unionin (EU) talouden kehittyessä kovaa vauhtia, koulutuksen järjestäjien odotetaan tarjoavan uudenlaista koulutusta vastaamaan uusien markkinoiden tarpeisiin. Kuitenkaan monissa tapauksissa sopivaa täydennyskoulutusta ei ole tarjolla. Neuro-Guide ehdottaa kokonaisvaltaista koulutuksellista ratkaisua, jossa ammatillisen koulutuksen tarjoajien, eli tässä tapauksessa avainhenkilöiden, tarpeet huomioidaan aivan yhtä tärkeinä kuin niiden nuorten henkilöiden, jotka tulevat olemaan resurssien loppukäyttäjiä.

Ehdotettu täydennyskoulutusohjelma ja käsikirja ammatillisen koulutuksen tarjoajien tukemiseen, joka myös hyödyntää uusien dynaamisten ja monimediaisten verkkopakopelihuoneresurssien potentiaalin, edustaa merkittävää innovaatiota ammatillisen koulutuksen ammattilaisten kentällä.

Projektipartnerit kehittivät räätälöidyn täydennyskoulutusohjelman ja tämän käsikirjan varmistaakseen, että ammatillisen koulutuksen tarjoajat ovat täysin koulutettuja valjastamaan käyttöönsä Neuro-Guiden verkkopohjaiset pakopelihuoneresurssit sekä verkkoalustan, joilla autetaan kohderyhmään kuuluvia henkilöitä kehittämään valikoituja avaintaitoja liittyen luovaan ja kriittiseen ajatteluun sekä yrittäjyysosaamiseen, jotka ovat kaikki erittäin arvostettuja asioita eurooppalaisilla työmarkkinoilla.

Tämä käsikirja vastaa niihin erityisiin haasteisiin, joita Neuro-Guide konsortion kehittämät uudet resurssit asettavat ammatillisen koulutuksen tarjoajille, ja tukee heidän jatkuvaa ammatillista kehitystään niin, että he pystyvät saamaan irti täyden hyödyn näistä uusista tarjotuista resursseista.

Neuro-Guide käsikirja siis käsittelee innovatiivisia pedagogisia metodologioita koulutuksen tarjoamiseksi dynaamisissa verkkoympäristöissä ja dynaamisten oppimistyökalujen kehittämistä, jotka perustuvat verkkopohjaisiin pakopelihuonehaasteisiin.

Neuro-Guide käsikirjaa käytetään täydennyskoulutuksen pilotointivaiheessa Irlannissa 16. kuukautena, sekä koulutusohjelman myöhemmässä käyttöönottovaiheessa, jossa on mukana 10 aikuiskouluttajaa/amatillisen koulutuksen tarjoajaa jokaisesta partnerimaasta, 18. kuukautena.

## 2. Täydennyskoulutusohjelmasta

### 2.1.: Kohderyhmät

Neuro-Guide koulutuksen *pääkohderyhmä* sisältää ammatillisen koulutuksen tarjoajat ja ammattilaiset, joskin myös muunlaiset aikuiskouluttajat voivat siitä hyötyä. Koulutettavilla tulee olla jonkinlaiset perustiedot siitä, kuinka tietokonetta ja internetiä käytetään, jotta he voisivat käyttää tarjottuja työkaluja ja resursseja.

### 2.2.: Koulutustyöpajat

#### 2.2.1.: Koulutuksen tavoitteet

Täydennyskoulutusohjelman *pääavoitteet* ovat:

- ▶ vastata niihin erityisiin haasteisiin, joita uudet resurssit (jotka ovat monimediaisia ja interaktiivisia) asettavat ammatillisen koulutuksen tarjoajille;
- ▶ tukea heidän jatkuvaa ammatillista kehitystään, jotta he saavat täyden hyödyn irti näistä tarjotuista uusista resursseista;
- ▶ tutustuttaa ammatillisen koulutuksen tarjoajat niihin uusiin lähtökohtiin, joita tarvitaan uusien resurssien tehokkaaseen käyttöön ja niiden integroimiseen jokapäiväisiin aktiviteetteihin.

Yksityiskohtaisempina *tavoitteina* täydennyskoulutusohjelmalle on myös varmistaa, että, liittyen ehdotettuihin uusiin, monimediaisiin ja interaktiivisiin resursseihin, kaikki ammatillisen koulutuksen tarjoajat:

- ▶ tuntevat olonsa varmoiksi työskennellessään resurssien kanssa ei-perinteisissä oppimisympäristöissä (eli uusissa, dynaamisissa verkko-oppimisympäristöissä: älypuhelimilla, muilla mobiililaitteilla sekä sosiaalisen median alustoilla);
- ▶ ovat vakuuttuneita verkko-oppimisen tuomista hyödyistä;
- ▶ ovat täysin tietoisia niistä riskeistä, joita verkkoympäristöihin liittyy;
- ▶ pystyvät torjumaan mahdollisia negatiivisia puolia, joita verkko-oppimiseen liitetään.

#### 2.2.2.: Koulutuksen sisältö ja jaksottaminen

Täydennyskoulutusohjelma koostuu *12 tunnista lähiopetusta* ja *36 tunnista itseopiskelua*.

Täydennyskoulutusohjelma toteutetaan *3 työpajan muodossa, jotka kestävät 4 tuntia kukin* sekä *36 tuntia kestäväällä verkko-osuudella*.

Työpajat voidaan järjestää peräkkäisinä päivinä, tai niin, että ne sopivat kouluttajien ja ilmoittautuneiden osallistujien tarpeisiin ja aikatauluihin.

Koulutustuntien jakautuminen per oppimisyksikkö on seuraava:

<i>Oppimisyksikkö (O.Y.)</i>	<i>Koulutustunnit</i>	<i>Toteutustapa</i>
<b>O.Y.1: Luova ja kriittinen ajattelu</b>	4	Lähiopetus
<b>O.Y.2: Yrittäjähenkisyys</b>	4	Lähiopetus
<b>O.Y.3: Työskentely uusissa, dynaamisissa verkko-oppimisympäristöissä</b>	4	Lähiopetus (Huom: Koulutettavien valmistelu itseopiskeluun O.Y.4:ssä ja ohjeet siihen annetaan tässä, O.Y.3:n aikana)
<b>O.Y.4: Verkkopohjaiset pakopelihuoneressit</b>	36	Itseopiskelu
<b>YHTEENSÄ</b>	<b>48</b>	

Ammatillisen koulutuksen järjestäjille ja ammattilaisille suunnitellut kolme työpajaa tarjoavat tarvittavat resurssit jokaisen esille tulevan avaintaitoalueen tehokkaaseen esittelyyn, ja Neuro-Guide konsortion kehittämät verkkopohjaiset pakopelihuoneressit tukevat niiden kehittämistä. Kolmen työpajan järjestys on seuraava:

### ***Työpaja 1: Luova ja kriittinen ajattelu***

Tässä työpajassa ammatillisen koulutuksen tarjoajat ja ammattilaiset saavat esittelyn Neuro-Guide projektista, he saavat tietää sen tärkeimmistä tuotoksista ja pääsevät omaksumaan luovaan ja kriittiseen ajatteluun liittyvän teoreettisen taustatiedon, joka on tarpeen projektikonsortion tätä aihetta varten kehittämien verkkoresurssien ymmärtämiseksi ja niiden tehokasta käyttöä ajatellen. Tämä työpaja toteutetaan lähiopetusmenetelmällä, sen kesto on 4 tuntia ja siihen sisältyy niin teoriaa kuin käytäntöä/soveltamista.

### ***Työpaja 2: Yrittäjähenkisyys***

Tämä työpaja tutustuttaa ammatillisen koulutuksen tarjoajat ja ammattilaiset yrittäjähenkisyyden pääaiheisiin, mikä on tarpeen projektikonsortion tätä aihetta varten kehittämien verkkoresurssien ymmärtämiseksi ja niiden tehokasta käyttöä ajatellen. Tämä työpaja toteutetaan lähiopetusmenetelmällä, sen kesto on 4 tuntia ja siihen sisältyy niin teoriaa kuin käytäntöä/soveltamista.

### ***Työpaja 3: Työskentely uusissa, dynaamisissa verkko-oppimisympäristöissä***

Tässä työpajassa ammatillisen koulutuksen tarjoajat ja ammattilaiset tukeutuvat ensimmäisestä kahdesta työpajasta saatuihin tietoihin ja kokemuksiin, ja siirtyvät soveltamaan saatua teoretietoa sekä uusia taitoja liittyen (i) Luovaan ja kriittiseen ajatteluun ja (ii) Yrittäjähenkisyyteen verkkoympäristöissä, miettien kuinka tulevat työskentelemään omien koulutettaviensa kanssa tällaisessa kontekstissa. Tämä työpaja toteutetaan

lähiopetusmenetelmällä, sen kesto on 4 tuntia ja siihen sisältyy niin teoriaa kuin käytäntöä/soveltamistakin.

Kolmen työpajan päätteeksi opittua arvioidaan. Osallistujat saavat tähän yleisarvioon ja kaikkien kolmen työpajan suorittamiseen perustuen osallistumistodistuksen (todistusohjan tarjoavat UPIT ja Municipio de Lousada).

Lisäksi kaikkien kolmen työpajan suorittamisen jälkeen osallistujien tulisi antaa palautetta ja mahdollisia parannusehdotuksia tehdystä työstä, koulutusmateriaaleista ja esitellyistä resursseista (palautekyselylomakkeen pohjan tarjoavat UPIT ja Municipio de Lousada).

### **Verkkosessio: Verkkopohjaiset pakopelihuoneresurssit**

Työpajojen toteutuksen jälkeen seuraa verkkosessio, jonka tavoitteena on antaa koulutettavien (ammattillisen koulutuksen tarjoajien ja ammattilaisten) tutustua verkossa oleviin pakopelihuoneresursseihin, totuttautua niiden käyttöön ja oppia omassa tahdissaan. He saavat myös käsityksen siitä, miten niiden kanssa työskennellään ja miten niitä voi soveltaa sopimaan heidän kohderyhmiinsä heidän päivittäisessä työssään.

Uudet resurssit ovat monimediaisia ja interaktiivisia, ja täydennyskoulutus tutustuttaa ammattillisen koulutuksen tarjoajat uusiin lähtökohtiin, joita tarvitaan uusien resurssien tehokkaaksi käyttämiseksi sekä niiden integroimiseksi osaksi heidän jokapäiväisiä aktiviteettejaan.

Tämä koulutuksen osuus pidetään kokonaan verkossa projektin verkko-oppimisalustalla, jotta päästään käyttämään verkossa olevia pakopelihuoneresursseja (se toteutetaan itseopiskeluna, jonka jokainen koulutettava suorittaa itsenäisesti). Sen kesto on noin 36 tuntia (arviolta keskimäärin 1 tunti per jokainen Neuro-Guiden verkossa oleva pakopelihuoneresurssi sekä siihen liittyvät tehtävät).

#### **2.2.3. Koulutuksen tahti**

Koulutuksen kokonaiskesto tulee olemaan 48 tuntia. Kukin moduuli kestää noin neljä tuntia. Koulutus voidaan jakaa kolmelle päivälle, omistaen yksi päivä kullekin työpajalle. Ne voidaan pitää joko peräkkäisinä päivinä, tai niiden välissä voi olla pieni tauko (esimerkiksi joka toinen päivä). Vaihtoehtoisesti, mikäli olosuhteet sen sallivat, koulutus voidaan pitää myös yhden päivän intensiivikurssina. Jokainen maa ja koulutuksen järjestäjä voi päättää vapaasti, millainen aikataulu on heistä sopivin heidän osallistujilleen (ammattillisen koulutuksen järjestäjille ja ammattilaisille).

## **3. Tästä käsikirjasta**

Neuro-Guide Käsikirja on järjestetty oppimisyksiköihin, jotka on suunniteltu yhteneväiselle pohjalle, joka on aiemmin hyväksytty projektikonsortion toimesta.



Se sisältää 4 oppimisyksikköä: 3 lähiopetuksella toteutettavaa sekä yhden, joka toteutetaan verkossa.

Oppimisyksiköt on suunniteltu niin, että ne kattavat yhteensä 48 tuntia koulutusta, kuten yllä osiossa 2 selitettiin.

Jokaiseen oppimisyksikköön liittyy ylimääräistä opetusmateriaalia (Power Point esityksiä, tehtävämonisteita, arviointikyselyjä, jne.). Niiden koon ja tiedostomuodon takia näitä materiaaleja ei voitu suoraan liittää osaksi Neuro-Guide käsikirjaa, mutta ne ovat saatavilla erikseen liitteinä, ja kuten myös itse käsikirjaan, niihinkin pääsee käsiksi projektin verkko-oppimisalustan kautta.

Jotta uutta, koulutustyöpajojen aikana omaksuttua tietoa, taitoja ja osaamista voitaisiin arvioida, tämä Neuro-Guide käsikirja sisältää aktiviteetteja, jotka tukevat reflektiota, aktiivista osallistumista ja oppimistavoitteiden käytännön toteuttamista annettujen tehtävien suorittamisen myötä. Keskustelujen avulla kouluttaja voi arvioida, kuinka hyvin koulutettavat ymmärtävät käsitellyt konseptit, ja antaa heille palautetta. Tämän käsikirjan liitteet sisältävät myös jokaiseen oppimisyksikköön liittyvän 10-15 minuuttia kestävän kirjallisen kyselyn, jossa on monivalintaperiaatteella suoritettavia arviointitehtäviä. Nämä arviointitehtävät tulisi suorittaa jokaisen oppimisyksikön lopussa. Nämä aktiviteetit ja keskustelutuokiot tarjoavat mahdollisuuksia myös itsearviointiin.

Seuraavilta sivuilta löydät varsinaisen Neuro-Guide käsikirjan.





## Neuro-Guide KÄSIKIRJA

Oppimisyksikkö 1: Luova ja kriittinen ajattelu Kehittänyt: Município de Lousada			
<b>Tavoite</b>	Tämän yksikön tavoitteena on esitellä Neuro-Guide projekti, kertoa tuotoksista sekä antaa teoreettinen viitekehys liittyen luovaan ja kriittiseen ajatteluun, joka on tarpeen, jotta voidaan ymmärtää ja käyttää tehokkaasti projektikonsortion kehittämiä, aiheeseen liittyviä verkkoresursseja.		
<b>Kokonaisoppimisaika, josta:</b>	<b>Lähiopetus</b>	<b>Itseopiskelu</b>	<b>Arviointi</b>
<b>4 h</b>	<b>4 h</b>	<b>0</b>	<b>10 min</b>
<b>OPPIMISTULOKSET</b>			
Suoritettuaan onnistuneesti tämän oppimisyksikön, opiskelijat:			
<b>Tiedot</b>	K.1.1. Osaavat määritellä ja kuvailla luovaa ajattelua. K.1.2. Pystyvät selittämään, mitä luova ajattelu on. K.1.3. Osaavat määritellä ja kuvailla kriittistä ajattelua. K.1.4. Pystyvät selittämään, mitä kriittinen ajattelu on.		
<b>Taidot</b>	S.1.1. Osaavat analysoida ja vertailla luovaa ja kriittistä ajattelua.		
<b>Osaaminen</b>	C.1.1. Pystyvät neuvomaan koulutettavia siinä, kuinka soveltaa luovaan ja kriittiseen ajatteluun liittyviä tekniikoita.		

Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin muoto (eli lähiopetus tai itseopiskelu)	Tämän aktiviteetin avulla saavutettavat oppimistulokset	Oppimisaika
<b>A1.1</b>	<i>Luova ja kriittinen ajattelu: Neuro-Guide projektin esittely, sen tärkeimmät tuotokset ja teoreettinen viitekehys liittyen luovaan ja kriittiseen ajatteluun, joka on tarpeen, jotta voidaan ymmärtää ja käyttää tehokkaasti projektikonsortion kehittämiä, aiheeseen liittyviä verkkoresursseja.</i>	Lähiopetus	K.1.1. K.1.2. K.1.3. K.1.4. S.1.1. C.1.1.	4 h
<b>Yleiskatsaus sisältöön</b>	<b>Kouluttaja esittelee:</b> - Kouluttaja esittelee opiskelijoille oppimisyksikön ja kertoo sen sisällöstä. (15 min) <b>Kouluttajan esitys:</b> - Käyttäen PowerPoint dioja (Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 1.pptx), kouluttaja esittelee Neuro-Guide projektin ja sen tärkeimmät tuotokset, sekä kertoo teoreettisesta viitekehuksesta			

liittyen luovaan ja kriittiseen ajatteluun, jota tarvitaan verkkoresurssien ymmärtämiseksi ja tehokkaaksi käyttämiseksi. (45 min) Liitteet: - Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 2.docx - Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 3.docx (Pohdintaa kriittisen ajattelun tärkeydestä ja hyödyistä); (45 min) - Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 4.docx (Määritelmiä, konsepteja ja termejä liittyen kriittiseen ajatteluun tai luovaan ajatteluun); (30 min) - Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 5.docx (Testaa luovaa ajatteluasi); (45 min)	
<b>Sisällön suorittaminen (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, Neuro-Guiden pakopelihuoneresssit, jne.)</b>	
Kouluttaja esittelee, yksilötyöskentelyä, keskusteluita.	
<b>Tarvittavat opetusmateriaalit (tehtävämoniste, taulukot, jaettavat monistemateriaalit, opetusvideo, katkelma kirjasta, ajatuskartat, jne.)</b>	
Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 2.docx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 3.docx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 4.docx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 5.docx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 6.doc	
<b>Yhteenveto verkossa olevista pakopelihuoneressseista (mikäli tarpeen)</b>	
Resurssin nimi tai numero kokoelmassa	Lyhyt ohjeistus siitä, kuinka resurssia käytetään
-	-
<b>Arviointimenetelmä</b>	
Arvioidaan harjoitusmonisteessa oleva tehtävä (Liite 5). Tehdään 10 minuuttia kestävä kirjallinen testi (Liite 6).	
<b>Viitteet</b>	
----	

Oppimisyksikkö 2: Yrittäjähenkisyys Kehittänyt: University of Pitești (UPIT)			
<b>Tavoite</b>	Tämän yksikön tavoitteena on tutustuttaa koulutettavat (ammattillisen koulutuksen tarjoajat ja ammattilaiset) yrittäjähenkisyyden tärkeimpiin osa-alueisiin ja konsepteihin, joita tarvitaan projektikonsortion tätä aihetta varten kehittämien verkkoresurssien ymmärtämiseksi ja tehokkaaksi käyttämiseksi.		
<b>Kokonaisoppimisaika, josta:</b>	<b>Lähiopetus</b>	<b>Itseopiskelu</b>	<b>Arviointi</b>
<b>4 h</b>	<b>4 h</b>	<b>0</b>	<b>10 min</b>
<b>OPPIMISTULOKSET</b>			
Suoritettuaan onnistuneesti tämän oppimisyksikön, opiskelijat:			
<b>Tiedot</b>	K.2.1. Osaavat kertoa yrittäjyyden määritelmän. K.2.2. Osaavat kertoa yrittäjän määritelmän. K.2.3. Osaavat listata, kuvailla ja selittää niitä taitoja, joita tarvitaan yrittäjyyteen. K.2.4. Osaavat esitellä yrittäjyyden arvoja.		
<b>Taidot</b>	S.2.1. Pystyvät antamaan esimerkkejä kuvaillakseen yrittäjyyden arvoja. S.2.2. Pystyvät arvioimaan koulutettavan yrittäjyystaitojen tasoa ja ehdottamaan tarvittavia parannuksia.		
<b>Osaaminen</b>	C.2.1. Osaavat ohjeistaa koulutettavia yrittäjähenkisyyteen liittyvien teoreettisten tietojen ja saatujen käytännön taitojen soveltamisessa.		

Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin muoto (eli lähiopetus tai itseopiskelu)	Tämän aktiviteetin avulla saavutettavat oppimistulokset	Oppimisaika
<b>A2.1</b>	<i>Neuro Guide projekti. Yrittäjähenkisyys: teoria</i>	Lähiopetus	K.2.1. K.2.2. S.2.1.	90 min
<b>Yleiskatsaus sisältöön</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kouluttaja toivottaa osallistujat tervetulleiksi, ja korostaa, että tämä oppimisyksikkö edustaa jatkumoa Neuro-Guiden O.Y.1:lle; <b>(1 min)</b></li> <li>Hän kertoo oppimistavoitteet tälle harjoitukselle, jotka ovat K.2.1.; K.2.2.; K.2.4. ja S.2.1 kuten kerrottu taulukossa yllä; <b>(2 min)</b></li> <li>Kouluttaja esittelee yrittäjyyteen ja yrittäjään liittyvät tärkeimmät konseptit käyttämällä apunaan “Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 1.pptx”, dioja 1-15. <b>(40 min)</b></li> <li>Hän kertoo tehtävästä 1, eli lyhyestä tapaustutkimuksesta (“Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 2.doc”) ja jakaa koulutettaville harjoitusmonisteet; <b>(2 min)</b></li> <li>Koulutettavat työskentelevät itsenäisesti tehtävän 1 parissa. Heidän työskennellessään kouluttaja antaa heille palautetta ja neuvoja; hän myös kommentoi ja tekee yleisarvion kunkin koulutettavan suoriutumisesta. <b>(30 min)</b></li> <li>Kun aika on loppunut, kouluttaja valitsee summittaisesti, tai vapaaehtoisten joukosta, 2-3 tapaustutkimusta ja pyytää kirjoittajia esittelemään ne, jonka jälkeen niistä keskustellaan yhteisesti. <b>(15 min)</b></li> </ul>			
<b>Sisällön suorittaminen (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätö, Neuro-Guiden pakopelihuoneresurssit, jne.)</b>				
Luento Keskustelu/väittely				



	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hän kertoo tehtävästä kaksi (“Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 3.doc”) ja jakaa koulutettaville harjoitusmonisteet; hän jakaa koulutettavat 3-4 ryhmään, joissa on suunnilleen sama määrä ihmisiä kaikissa; koulutettavat suorittavat tehtävän 2. (75 min)</li> <li>Kouluttaja esittää diat 26-28, tekee lyhyen yhteenvedon tärkeimmistä konsepteista ja korostaa saavutettuja oppimistuloksia; ennen oppitunnin päättymistä hän antaa viimeisenä tehtävänä koulutettaville vielä kirjallisen testin tekemisen. (15 min)</li> <li>Testin (“Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 4.doc”) jälkeen kouluttaja kerää paperit, kiittää koulutettavia mukanaolosta ja aktiivisesta osallistumisesta ja päättää oppitunnin. (15 min)</li> </ul>
<b>Sisällön suorittaminen (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, Neuro-Guiden pakopelihuoneresurssit, jne.)</b>	
Luento Keskustelu/väittely Itsenäinen työskentely Ryhmätyöskentely Arviointi	
<b>Tarvittavat opetusmateriaalit (tehtävämoniste, taulukot, jaettavat monistemateriaalit, opetusvideo, katkelma kirjasta, ajatuskartat, jne.)</b>	
Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 3.doc Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 4.doc kuten kerrottu yllä osiossa “Yleiskatsaus sisältöön”.	
<b>Yhteenveto verkossa olevista pakopelihuoneresursseista (mikäli tarpeen)</b>	
Resurssin nimi tai numero kokoelmassa	Lyhyt ohjeistus siitä, kuinka resurssia käytetään
Mikä tahansa resurssi väliltä 1-32	Valitse taso (perusteet, keskitaso, edistynyt, taitaja) sekä resurssi jommastakummasta aiheesta: luova ja kriittinen ajattelu TAI yrittäjyystaidot. Avaa resurssit Neuro-Guiden verkkoalustalla. Seuraa ohjeita kohdataksesi haasteet valitsemassasi resurssissa. Ratkaise resurssin haasteet yksi kerrallaan, kunnes peli (eli resurssi) loppuu.
<b>Arviointimenetelmä</b>	
Arvioidaan harjoitusmonisteissa oleva tehty tehtävä (Liite 3). Tehdään 10 minuuttia kestävä kirjallinen testi (Liite 4).	
<b>Viitteet</b>	
<a href="https://eshipnotes.wordpress.com/topics/class-xi/entrepreneurial-values/">https://eshipnotes.wordpress.com/topics/class-xi/entrepreneurial-values/</a> <a href="https://thegrittifund.com/entrepreneurship-definition/what-specifically-defines-entrepreneurial-spirit/">https://thegrittifund.com/entrepreneurship-definition/what-specifically-defines-entrepreneurial-spirit/</a> <a href="https://www.beafarmbureauagent.com/Blog/10-signs-you-have-an-entrepreneurial-spirit">https://www.beafarmbureauagent.com/Blog/10-signs-you-have-an-entrepreneurial-spirit</a> CEDEFOP, <i>Guiding principles on professional development of trainers in vocational education and training</i> Steve Blank, <i>The Startup Owner's Manual</i> : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=H2OkLcOCjEs">https://www.youtube.com/watch?v=H2OkLcOCjEs</a> <a href="https://www.pdfdrive.com/the-startup-owners-manual-the-step-by-step-guide-for-building-a-great-company-e159325895.html">https://www.pdfdrive.com/the-startup-owners-manual-the-step-by-step-guide-for-building-a-great-company-e159325895.html</a> Nature and Characteristics of Entrepreneurship, <a href="https://www.googlesir.com/nature-and-characteristics-of-entrepreneurship/">https://www.googlesir.com/nature-and-characteristics-of-entrepreneurship/</a> Entrepreneurship Defined: What It Means to Be an Entrepreneur, <a href="https://www.businessnewsdaily.com/7275-entrepreneurship-defined.html">https://www.businessnewsdaily.com/7275-entrepreneurship-defined.html</a>	

Oppimisyksikkö 3: Työskentely uusissa, dynaamisissa verkko-oppimisympäristöissä			
Kehittänyt: University of Pitești (Harjoitus 3.1.) ja Município de Lousada (Harjoitus 3.2.)			
<b>Tavoite</b>	Tämän oppimisyksikön tavoitteena on auttaa koulutettavia (ammattillisen koulutuksen tarjoajia ja ammattilaisia) tukeutumaan siihen tietoon ja kokemukseen, jota saatiin kahdesta ensimmäisestä oppimisyksiköstä, sekä siirtyä omaksutusta teoreettisesta taustasta tietojen, taitojen ja osaamisen soveltamiseen: (i) luovaan ja kriittiseen ajatteluun ja (ii) yrittäjähenkisyyteen verkkoympäristöissä, kun he työskentelevät koulutettaviensa (ihmisten, jotka ovat yhteiskunnan ja talousjärjestelmän marginaalissa) kanssa tällaisessa kontekstissa.		
<b>Kokonaisoppimisaika, josta:</b>	<b>Lähiopetus</b>	<b>Itseopiskelu</b>	<b>Arviointi</b>
<b>4 h</b>	<b>4 h</b>	<b>0</b>	<b>10 min</b>
OPPIMISTULOKSET			
Suoritettuaan onnistuneesti tämän oppimisyksikön, opiskelijat:			
<b>Tiedot</b>	K.3.1. omaavat tiedot ja pystyvät kuvailemaan: - verkko-oppimista; - verkko-oppimisympäristöjä (VOY) K.3.2. Pystyvät hahmottamaan ja kertomaan esimerkkejä verkko-oppimisen hyödyistä. K.3.3. Osaavat tunnistaa verkko-oppimisen haasteita (tai verkko-oppimiseen liitettyjä negatiivisia asioita). K.3.4. Osaavat tunnistaa verkkoympäristöihin liittyviä riskejä. K.3.5. Osaavat tunnistaa monenlaisia verkko-oppimisympäristöjä.		
<b>Taidot</b>	S.3.1. Pystyvät analysoimaan ja osoittamaan verkko-oppimisen hyötyjä. S.3.2. Osaavat keskustella ja havainnollistaa esimerkkien avulla verkko-oppimisen haasteita. S.3.3. Pystyvät kertomaan monenlaisten verkko-oppimisympäristöjen ominaispiirteistä. S.3.4. Osaavat kertoa periaatteista, joihin VOY:t perustuvat. S.3.5. Pystyvät harjoittelemaan ja osaavat käyttää Neuro-Guiden verkkopohjaisia pakopelihuoneresursseja, jolloin heillä on tarpeelliset taidot omien koulutettaviensa tukemiseen näiden resurssien tehokkaassa käyttämisessä. S.3.6. Osaavat käyttää oikein ja tehokkaasti älypuhelimia, muita mobiililaitteita ja sosiaalisen median alustoja opetus- ja oppimistarkoituksiin.		

<sup>1</sup> "Ihmisillä, jotka ovat yhteiskunnan ja talousjärjestelmän marginaalissa" tarkoitamme:

- heitä, jotka ovat marginaalissa koulutuksen suhteen, ja heidän tukemistaan moninaisen osaamisen rakentamisessa haastepohjaisen oppimisen lähtökohdista;
- nuoria henkilöitä, jotka tulevat heikoista sosioekonomisista taustoista;
- nuoria, joiden kohdalla muodollinen koulutus on epäonnistunut ja jotka ovat nyt yhteiskunnan ja talousjärjestelmän marginaalissa;
- nuoria, joilla on jokin sairaus tai vamma;
- sekä nuoria, jotka asuvat syrjäisillä alueilla, joilla räätälöityjen, avaintaitojen rakentamiseen keskittyvien koulutusohjelmien saatavuus on rajallista.

<b>Osaaminen</b>	C.3.1. Osaavat tarkkailla koulutettaviensa oppimis- ja työskentelyprosesseja näiden käyttäessä verkko-oppimista ja VOY:jä (eli Neuro-Guiden verkkopohjaisia pakopelihuoneresursseja).
------------------	---

Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin muoto (eli lähiopetus tai itseopiskelu)	Tämän aktiviteetin avulla saavutettavat oppimistulokset	Oppimisaika
<b>A3.1</b>	<i>Verkko-oppiminen ja -ympäristöt: määritelmä, ominaisuudet, hyödyt ja haasteet.</i>	Lähiopetus	K.3.1. K.3.2. K.3.3. S.3.1. S.3.2. S.3.3. C.3.1.	120 min
<b>Yleiskatsaus sisältöön</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kouluttaja kertoo tämän harjoituksen oppimistavoitteet, jotka on listattu taulukossa yläpuolella; <b>(1 min)</b></li> <li>Kouluttaja esittelee verkko-oppimisympäristöihin ja niiden ominaisuuksiin liittyvät pääkonseptit käyttäen apunaan “Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 1.pptx” <b>(20 min)</b></li> <li>Hän kertoo tehtävästä 1, eli siitä, kuinka suorittaa lyhyt verkkohaku ja sen miettimisestä, mitkä ovat verkko-oppimisympäristöjen hyviä ja huonoja puolia (“Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 2.doc”) ja jakaa harjoitusmonisteet koulutettaville. <b>(2 min)</b></li> <li>Koulutettavat työskentelevät itsenäisesti tehtävän 1 parissa. Heidän työskennellessään kouluttaja antaa heille palautetta ja neuvoja; hän myös kommentoi ja tekee yleisarvion kunkin koulutettavan suoriutumisesta. <b>(25 min)</b></li> <li>Kouluttaja esittelee verkko-oppimisen hyötyjä ja haasteita “Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 3.pptx” avulla. <b>(40 min)</b></li> <li>Hän kertoo “Tehtävä 2: Roolileikki” -harjoituksesta (kuten diassa 26 liitteessä 3). <b>(2 min)</b></li> <li>Koulutettavat työskentelevät itsenäisesti suorittaakseen tehtävän 2. Heidän työskennellessään kouluttaja antaa heille palautetta ja neuvoja; hän myös kommentoi ja tekee yleisarvion kunkin koulutettavan suoriutumisesta. <b>(30 min)</b></li> <li>Ennen harjoituksen 3.1 päättämistä kouluttaja antaa koulutettavien viimeiseksi tehtäväksi lyhyen kirjallisen testin. Testin (“Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 4.doc”) jälkeen kouluttaja kerää paperit, kiittää koulutettavia mukanaolosta ja aktiivisesta osallistumisesta ja päättää oppitunnin. <b>(15 min)</b></li> </ul>			
<b>Sisällön suorittaminen (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, Neuro-Guiden pakopelihuoneresurssit, jne.)</b>				
Luento Keskustelu/väittely Itsenäinen työskentely Ryhmätyöskentely Arviointi				
<b>Tarvittavat opetusmateriaalit (tehtävämoniste, taulukot, jaettavat monistemateriaalit, opetusvideo, katkelma kirjasta, ajatuskartat, jne.)</b>				
Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 2.doc Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 3.pptx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 4.doc				

kuten kerrottu yllä osiossa “Yleiskatsaus sisältöön”.	
<b>Yhteenveto verkossa olevista pakopelihuoneresursseista (mikäli tarpeen)</b>	
Resurssin nimi tai numero kokoelmassa	Lyhyt ohjeistus siitä, kuinka resurssia käytetään
-	-
<b>Arviointimenetelmä</b>	
Arvioidaan harjoitusmonisteessa oleva tehty tehtävä (Liite 2). Tehdään 10 minuuttia kestävä kirjallinen testi (Liite 4).	
<b>Viitteet</b>	
<a href="http://learn.bacone.edu/pluginfile.php/3793/mod_resource/content/4/What%20is%20Online%20Learning.pdf">http://learn.bacone.edu/pluginfile.php/3793/mod_resource/content/4/What%20is%20Online%20Learning.pdf</a> <a href="https://www.futurelearn.com/courses/blended-learning-getting-started/0/steps/7856">https://www.futurelearn.com/courses/blended-learning-getting-started/0/steps/7856</a> <a href="https://www.educations.com/study-guides/study-online/">https://www.educations.com/study-guides/study-online/</a> <a href="https://www.yourtrainingedge.com/the-4-biggest-fears-about-online-learning-and-how-to-overcome-them/">https://www.yourtrainingedge.com/the-4-biggest-fears-about-online-learning-and-how-to-overcome-them/</a> <a href="https://www.dexway.com/5-reasons-why-online-learning-is-more-effective/">https://www.dexway.com/5-reasons-why-online-learning-is-more-effective/</a> <a href="https://www.debate.org/opinions/is-online-study-is-better-than-traditional-study">https://www.debate.org/opinions/is-online-study-is-better-than-traditional-study</a> <a href="https://www.igi-global.com/dictionary/interacting-at-a-distance/21004">https://www.igi-global.com/dictionary/interacting-at-a-distance/21004</a> <a href="https://mcgraw.princeton.edu/initiatives/online-teaching-and-learning/online-learning-environments">https://mcgraw.princeton.edu/initiatives/online-teaching-and-learning/online-learning-environments</a> <a href="https://raccoongang.com/blog/strategies-success-online-learning-environment/">https://raccoongang.com/blog/strategies-success-online-learning-environment/</a> <a href="https://www.strayer.edu/why-online-learning/benefits-and-challenges">https://www.strayer.edu/why-online-learning/benefits-and-challenges</a> <a href="https://epale.ec.europa.eu/en/blog/rise-online-learning-benefits-and-challenges-teachers-part-one-benefits">https://epale.ec.europa.eu/en/blog/rise-online-learning-benefits-and-challenges-teachers-part-one-benefits</a> <a href="https://epale.ec.europa.eu/en/blog/rise-online-learning-benefits-and-challenges-teachers-part-two-challenges">https://epale.ec.europa.eu/en/blog/rise-online-learning-benefits-and-challenges-teachers-part-two-challenges</a> <a href="https://fisherpub.sjfc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1304&amp;context=education_ETD_masters">https://fisherpub.sjfc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1304&amp;context=education_ETD_masters</a>	

Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin muoto (eli lähiopetus tai itseopiskelu)	Tämän aktiviteetin avulla saavutettavat oppimistulokset	Oppimisaika
<b>A3.2</b>	<i>Verkko-oppiminen: periaatteet &amp; riskit. Neuro-Guiden verkkopohjaiset pakopelihuoneressit käytännössä.</i>	Lähiopetus	K.3.4 K.3.5 S.3.4 S.3.5 S.3.6 C.3.1	120 min
<b>Yleiskatsaus sisältöön</b>	<p>Kouluttaja esittelee:            - Kouluttaja tutustuttaa opiskelijat oppimisyksikön sisältöön ja kertoo tulevasta. <b>(5 min)</b></p> <p>Kouluttajan esitys:            - Käyttäen PowerPoint dioja (“Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 1.pptx”), kouluttaja esittelee teoreettisen taustan liittyen verkkoympäristöjen riskeihin sekä esittelee useita verkko-oppimisympäristöjä. <b>(25 min)</b></p> <p>Liitteet:            - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 5.pptx <b>(25 min)</b>            - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 6.docx <b>(20 min)</b>            - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 7.docx <b>(25 min)</b>            - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 8.docx <b>(15 min)</b>            - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 9.docx <b>(30 min)</b></p>			



<b>Sisällön suorittaminen (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, Neuro-Guiden pakopelihuoneressit, jne.)</b>	
Kouluttajan esitys, itsenäinen työskentely, keskustelut.	
<b>Tarvittavat opetusmateriaalit (tehtävämoniste, taulukot, jaettavat monistemateriaalit, opetusvideo, katkelma kirjasta, ajatuskartat, jne.)</b>	
Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 5.pptx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 6.docx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 7.docx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 8.docx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 9.docx	
<b>Yhteenveto verkossa olevista pakopelihuoneressuseista (mikäli tarpeen)</b>	
Resurssin nimi tai numero kokoelmassa	Lyhyt ohjeistus siitä, kuinka resurssia käytetään
-	-
<b>Arviointimenetelmä</b>	
Arvioidaan harjoitusmonisteessa oleva tehty tehtävä (Liite 8).	
<b>Viitteet</b>	
----	

## Oppimisyksikkö 4: Verkkopohjaiset pakopelihuoneressit Kehittänyt: University of Pitești (UPIT)

<b>Tavoite</b>	Tämän O.Y.:n tavoitteena on antaa koulutettavien (ammattillisen koulutuksen tarjoajien ja ammattilaisten) tutustua verkossa oleviin pakopelihuoneressit, totuttautua niiden käyttöön ja oppia omassa tahdissaan. He saavat myös käsityksen siitä, miten niiden kanssa työskennellään ja miten niitä voi soveltaa sopimaan heidän kohderyhmiinsä heidän päivittäisessä työssään.		
<b>Kokonaisoppimisaika, josta:</b>	<b>Lähiopetus</b>	<b>Itseopiskelu</b>	<b>Arviointi<sup>2</sup></b>
<b>36 h</b>	<b>0</b>	<b>36 h</b>	<b>---</b>
<b>OPPIMISTULOKSET</b>			
Suoritettuaan onnistuneesti tämän oppimisyksikön, opiskelijat:			
<b>Tiedot</b>	K.4.1. Pystyvät esittelemään verkkopohjaiset pakopelihuoneressit koulutettaville.		
<b>Taidot</b>	S.4.1. Pystyvät osoittamaan verkkopohjaisten pakopelihuoneressien relevanssin ja hyödyllisyyden. S.4.2. Osaavat näyttää käytännössä, kuinka verkkopohjaisia pakopelihuoneressit käytetään tehokkaasti.		
<b>Osaaminen</b>	C.4.1. Osaavat ohjeistaa koulutettavia verkkopohjaisten pakopelihuoneressien tehokkaassa käytössä.		

<b>Aktiviteetin koodi</b>	<b>Aktiviteetin nimi</b>	<b>Aktiviteetin muoto</b> (eli lähiopetus tai itseopiskelu)	<b>Tämän aktiviteetin avulla saavutettavat oppimistulokset</b>	<b>Oppimisaika</b>
<b>A4.1</b>	<i>Neuro-Guiden verkkopohjaiset pakopelihuoneressit: uudenlainen tapa kouluttaa yhteiskunnan ja talousjärjestelmän marginaalissa olevia ihmisiä haastepohjaisen oppimislähtökohdan avulla.</i>	Itseopiskelu	K.4.1; S.4.1.; S.4.2; C.4.1.	36 h
<b>Yleiskatsaus sisältöön</b>	Mene Neuro-Guiden verkkosivuille osoitteeseen <a href="http://www.neuroguide.eu">www.neuroguide.eu</a> (Neuro-Guide projektikonserktion kehittämä räätälöity, responsiivinen verkko-oppimisympäristö). Voit valita sivuston kielen yläoikealta, jossa näet lipun ja kielen lyhenteen.  Mikäli olet jo rekisteröitynyt, voit vain kirjautua sisään, ja mikäli et, ole hyvä ja luo itsellesi tili (seuraa verkossa olevia ohjeita luodaksesi tilin ja näin rekisteröityäksesi käyttäjäksi). (5 min)			

<sup>2</sup> Tällä viitataan viimeiseen arviointiin (joka tehdään itsearvioinnin, vertaisarvioinnin ja/tai kouluttajan havaintojen lisäksi), eli arviointiin, joka tapahtuu 15 minuutin kirjallisen testin avulla, jossa vastataan monivalintakysymyksiin.

<p>Mene harjoitukseen 4.1. <i>“Neuro-Guiden verkkopohjaiset pakopelihuoneresurssit: uudenlainen tapa kouluttaa yhteiskunnan ja talousjärjestelmän marginaalissa olevia ihmisiä haastepohjaisen oppimislähtökohdan avulla”.</i></p> <p>Lue huolellisesti läpi kaikki annetut materiaalit (listattu alla), itsellesi sopivassa luku- ja opiskelutahdissa. (60 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 1.pptx</li> <li>• Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 2.docx</li> <li>• Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 3.pdf</li> </ul> <p>Mene tämän jälkeen yksitellen läpi kaikki 32 pakopelihuoneresurssia Neuro-Guiden verkkoalustalla ratkaisten jokaisesta löytyvät haasteet. Aloita perusteista, ja etene sitten järjestyksessä keskitasolle, ja siitä edistyneen kautta taitajatasolle (32 h, keskimäärin 1 h per resurssi)</p> <p>Avaa “Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 4.docx”, lue se, ja ratkaise tehtävät ohjeiden mukaan. (180 min)</p>	
<p><b>Sisällön suorittaminen (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätö, Neuro-Guiden pakopelihuoneresurssit, jne.)</b></p>	
<p>Verkkopohjaiset pakopelihuoneresurssit Neuro-Guiden verkkosivuilta</p>	
<p><b>Tarvittavat opetusmateriaalit (tehtävämoniste, taulukot, jaettavat monistemateriaalit, opetusvideo, katkelma kirjasta, ajatuskartat, jne.)</b></p>	
<p>Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 1.pptx          Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 2.docx          Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 3.pdf          Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 4.docx          kuten kerrottu yllä osiossa “Yleiskatsaus sisältöön”.</p>	
<p><b>Yhteenveto verkossa olevista pakopelihuoneresursseista (mikäli tarpeen)</b></p>	
Resurssin nimi tai numero kokoelmassa	Lyhyt ohjeistus siitä, kuinka resurssia käytetään
1-32	<p>Valitse toinen kahdesta aiheesta: kriittinen ja luova ajattelu TAI yrittäjyystaidot.</p> <p>Mene resursseihin Neuro-Guiden verkkoalustalla.</p> <p>Aloita resurssista nro 1 perustasolta.</p> <p>Seuraa ohjeita ja kohtaa jokaisen resurssin haasteet.</p> <p>Ratkaise haasteet yksitellen niin, että pääset pelin (eli resurssin) loppuun.</p> <p>Siirry seuraavalle tasolle ja mene siellä esiteltuihin resursseihin.</p>
<p><b>Arviointimenetelmä</b></p>	
<p>Arvioidaan harjoitusmonisteissa olevat tehtävät (Liite 4).</p>	
<p><b>Viitteet</b></p>	
<p>----</p>	

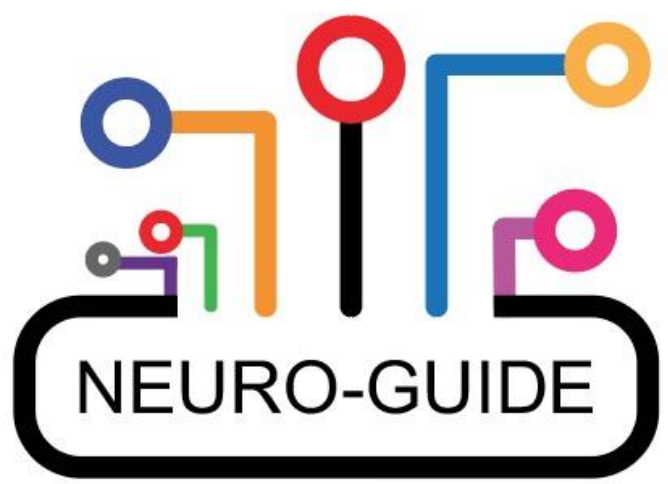
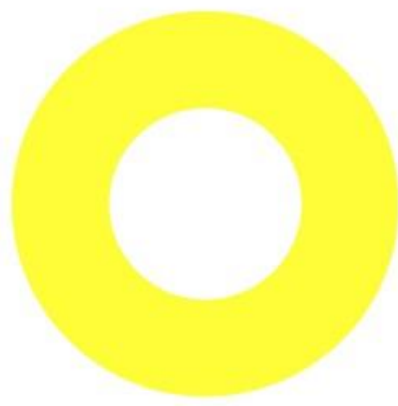
## Termien selitykset

aikuiskoulutus	kaikenlainen aikuiskoulutus, joko muodollinen tai ei-muodollinen, virallinen tai epävirallinen.
aikuiskouluttaja	aikuiskouluttaja on henkilö, jonka ammattina on edistää aikuisten oppimista käyttämällä työssään andragogiikan periaatteita.
sekoitettu oppiminen	opiskelun tapa, johon kuuluu oppiminen monilla eri tyyeillä. Käytetään usein viittaamaan kursseihin, joiden opetus tapahtuu sekä perinteisillä lähiopetustavoilla, työpajoilla tai seminaareilla, että etäopiskeluna verkossa (internet, televisio, video- tai puhelinyhteys).
verkko-oppimisalusta	koodattu virtuaalinen oppimisympäristö, jossa on mahdollista järjestää koulutusta, sekä hallita ja seurata niiden toteutumista ja käyttöä, ja jossa voidaan päästä käsiksi monenlaisiin materiaaleihin.
Euroopan komissio	EU:n poliittisesti riippumaton toimeenpanoelin. Se on yksin vastuussa ehdotusten laatimisesta uusiksi eurooppalaisiksi laeiksi, ja se laittaa täytäntöön Euroopan parlamentin ja Euroopan unionin neuvoston päätökset.
lähiopetus	perinteinen opetustapa, jossa opettaja ja opetettava ovat fyysisesti samassa tilassa yhtä aikaa.
rahoitettu projekti	projekti, joka on arvioinnin jälkeen todettu oikeutetuksi saamaan rahoituksen EU:n budjetista, jonkin EU:n ohjelman kautta.
täydennyskoulutus	koulutus, joka tapahtuu ollessasi samaan aikaan töissä jossakin.
avainosaaminen	perustiedot, taidot ja asenteet, joita kaikki yksilöt tarvitsevat henkilökohtaiseen kehitykseen, aktiiviseen kansalaisuuteen, sosiaaliseen osallisuuteen ja työllistymiseen, kuten Euroopan parlamentin ja neuvoston suosituksessa 2006/962/EY kuvataan.

oppimistulokset	toteamuksia siitä, mitä oppija tietää, ymmärtää ja osaa tehdä käytyään läpi oppimisprosessin, määriteltynä tiedon, taitojen ja osaamisen kautta.
oppimisyksikkö	abstrakti termi, jota käytetään viittaamaan mihin tahansa rajatun kestoiseen koulutukseen, esimerkiksi kurssiin, moduuliin, oppituntiin ja vastaaviin; ne ovat osa tutkintoa tai vastaavaa lopputulemaa, joka koostuu johdonmukaisesta (tiedoista, taidoista ja) osaamisesta, jota voidaan arvioida ja validoida.
verkko-oppiminen	uusi ja moderni metodi opetuksen antamiseen; ohjeistuksen antaminen etäyleisölle käyttäen välineenä internetiä.
verkkoympäristö	oppimisympäristö, joka ei sijaitse fyysisessä paikassa, ja missä opettajat ja opiskelijat eivät ole samassa tilassa, ympäristö, jossa opetus ja oppiminen tapahtuvat tietokoneiden ja internetin käytön välityksellä.
projekti	johdonmukainen joukko aktiviteetteja, jotka järjestetään määriteltujen tavoitteiden ja tulosten saavuttamiseksi.
projektikonsortio	kaksi tai tätä useampia organisaatioita, jotka osallistuvat yhteistyössä projektin tai projektin sisäisen aktiviteetin valmisteluun, toteutukseen ja seurantaan. Konsortio voi olla kansallinen (eli mukana on samasta maasta kotoisin olevia organisaatioita) tai kansainvälinen (mukana organisaatioita eri maista).
itseopiskelu	oppimisstrategia, jossa oppijat johtavat itse omaa oppimisprosessiaan (oppimistarpeiden tunnistaminen, oppimistavoitteiden asettaminen, oppimisstrategioiden valitseminen, ja oppimissuoritusten ja tulosten arvioiminen).
kohderyhmät	ihmiset ja/tai organisaatiot, jotka tulevat käyttämään projektin tuotoksia; he edustavat osajoukkoa projektin sidosryhmistä.
ammattillinen koulutus	yleissivistävää ja ammatillista koulutusta, jonka tarkoituksena on antaa ihmisille tiedot, tietotaito, taidot ja/tai osaaminen, joita vaaditaan tietyissä ammateissa tai laajemmin työmarkkinoilla. Ammatilliseen perus- tai jatkokoulutukseen



keskittyvät Erasmus+ -projektit ovat tukikelpoisia  
ammattillisen koulutuksen toimien puitteissa.



NEURO-GUIDE

Building Key Competences Through  
Challenge Based Learning



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.  
Project Number: 2018-1-PT01-KA202-047266