



Miten tehdä tästä tilasta.....



joustava ja innostava oppimisympäristö?



Kuva: Arkkitehtitoimisto Kouvo & Partanen

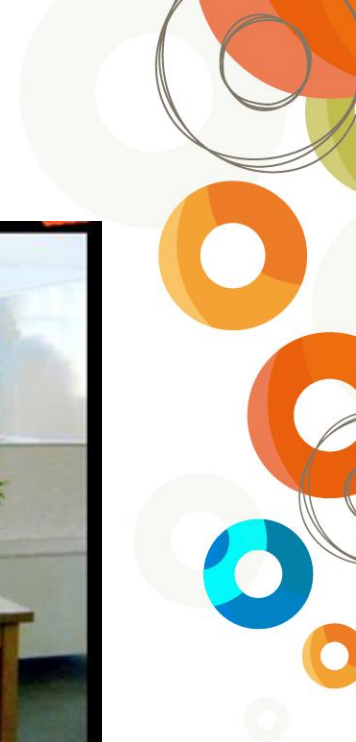
Arkkitehdin ensimmäinen luonnos...



Lähtokohtana tilan pedagoginen joustavuus









Joustavat ja välittävät oppimisympäristöt – projekti (JOTI) 2013-2015

Projektin tavoitteet ja tausta

- Kehittää pedagogisesti joutavia oppimisympäristöjä edistämään toimintakulttuurin muutosta
- Kehittää käyttäjälähtöistä ja yhteisöllistä suunnittelua ja yhteistyötä
- Kohteena mm. Munksnäs högstadieskola perusparannuskohde Helsingissä
- Projektia koordinoi Helsingin opetusviraston Mediakeskus ja se on Opetushallituksen rahoittama





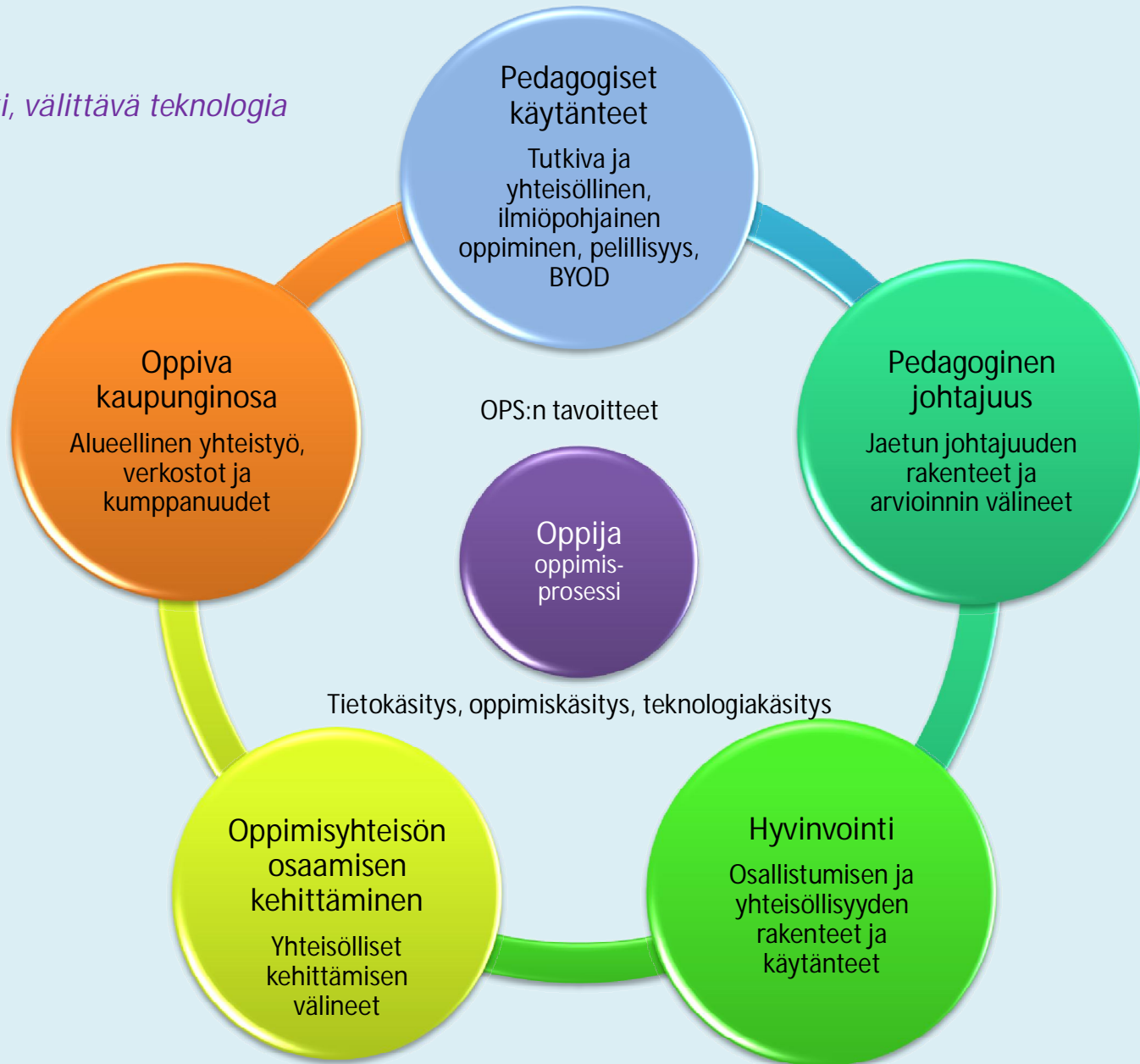
Konkreettiset lopputulokset

1. Malliesimerkit pedagogisesti joustavista oppimisympäristöistä
2. Julkaisu suunnitteluprosessista sekä pedagogisen toimintakulttuurin muutoksesta
2. Arviointi suunnitelmista, toteutuksista ja niissä käytetyistä osallisuuden prosesseista



Toimintakulttuuri joustavassa ja välittävässä oppimisympäristössä

Ubiikki, välittävä teknologia



Kuva 1. Joustavan ja välittävän oppimisympäristön toimintakulttuurin suunnittelun lähtökohtia (Ryymin & al., 2013).



Yhteistyökumppanit

oppilaat, opettajat, rehtorit
arkkitehdit, sisustusarkkitehdit
tietohallinnon suunnittelijat,
pedagogiset suunnittelijat,
Kouluttajat ja tutkijat,





Case ”Muncan prosessi”



Munksnäs högstadieskolassa kevätlukukaudella 2014 yhteisiä kehittäjätapauksia (työpajoja), joissa mukana opettajia, oppilaita, tietohallinnon ja mediakeskuksen suunnittelijoita sekä arkkitehtejä.

Kehittämisen pedagogisena lähtökohtana pelillisuus, yhteisöllisyys, liikunnallisuus, toiminnallisuus ja sosiaaliset taidot, luovuus ja yhteisöllinen ongelmanratkaisu.

Hankintojen lähtökohtana kestävyys, ekologisuus, kierrättäminen ja säästäväisyys.



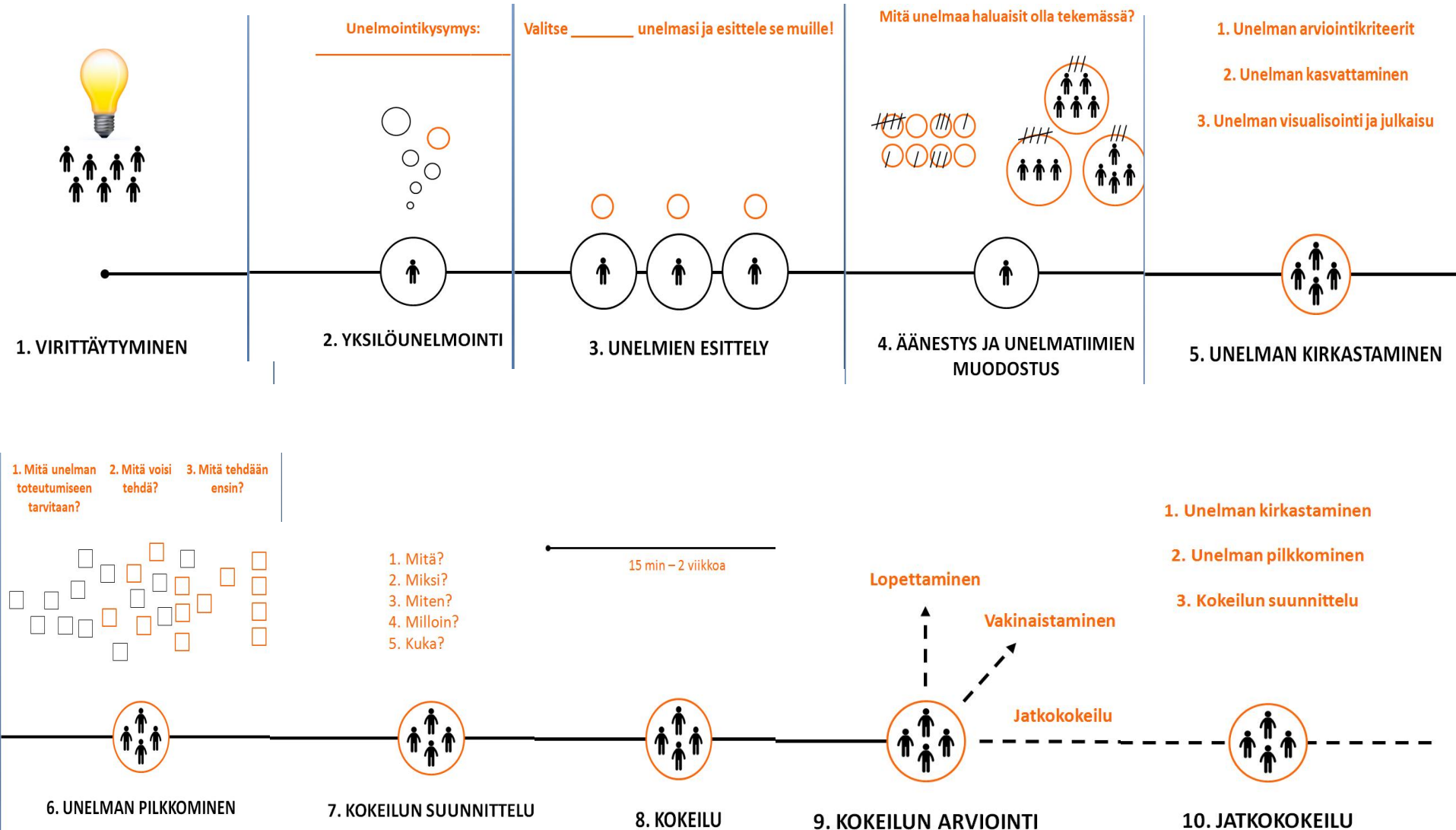
Muncan työpajojen sisällöt:

- Unelmien oppiminen ja oppimisympäristö
- Yhteisten unelmien äänestys ja kokeilujen suunnittelu
- Tilan ja sisustamisen suunnittelua
- Oppimisen ja opettamisen kokeilua ja vapaa-ajan toimintaa
- Teknologia oppimisen tukena
- Uusien toimintatapojen arviointia
- Kokonaisratkaisut / yhteisen suunnitelman muodostaminen





Yhteisöllinen prosessi – "unelmointi" työkaluna



1

OPETTAJA LUO TUNNUKSEN

Opettajan tunnuksesta voi luoda unelman ja päivittää unelmia.

Opettaja luo oppilailleen salasanan, jolla he voivat käyttää palvelua.

Oppilaiden luoma sisältö julkaistaan vasta, kun opettaja on tarkistanut sen.

2

OPPILAAT EIVÄT REKISTERÖIDY

Oppilaat käyttävät palvelua opettajan antaman salasanan avulla.

Oppilaat voivat luoda unelmia ja päivittää sisältöä opettajan hallinnoimiin unelmiin.

Opettaja hyväksyy oppilaiden luoman sisällön ennen julkaisua.

NÄE MISTÄ KOULUISSA UNELMOIDAAN





Munksnäs högstadie...

TIETOA

Munksnäs högstadieskola

SIJAINTI

Helsingfors, Finland

23

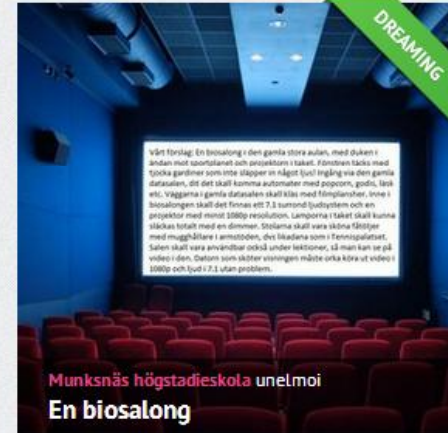
UNELMAT

10

SISÄLLÖT

UNELMAT

SISÄLLÖT





Munksnäs högstadieskola unelmoi

High-Tech Datasal

UNELMA

En high-tech datasal med ca 16 datorer med hög kvalitet samt 3D utrustning.

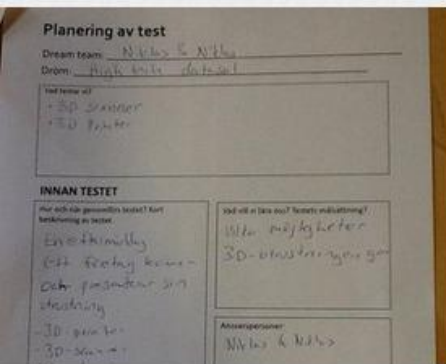


Munksnäs högstadieskola

Unelmaa ylläpitää Kristian Roos

23 UNELMAA

koululta Munksnäs högstadieskola



Planering av test



Niklas & Niklas

Datorer med hög prestanda

Få eleverna att se möjligheter med high tech teknisk utrustning. T.ex programmering.



Niklas & Niklas

Bild, ljud och former

Ge eleverna möjlighet att uttrycka sig genom - Proffsig ljudredigering - Proffsig videoeditering - 3D printer+scanner

Valitut unelmat:

Dröm	Vad vi vill göra....
Flexibel och mångsidig användning av "teket"	Ett utrymme som inspirerar elever och personalen till nytänkande. Möbler och inredning. Utrymme för grupper och individuellt arbete.
High tech datasal	En high-tech datasal med ca 16 datorer med hög kvalitet samt 3D utrustning.
Game room - utrymme för spel och drama	Ett utrymme där det finns dataspel(xbox med brädspel och andra spel. Även mobil utrustning som man kan spela med och använda till annat (t ex göra filmer med). En scen där man kan ha teater eller uppträda med något annat.
Café	Ett café där vi kan äta efter en lång skoldag och ett ställe där man kan umgås med vänner på rasterna. Där det också skulle finnas mycket mat och mycket att välja mellan!:)



Työkaluja suunnitteluun

Kokeilusuunnitelma

Työryhmä: _____

Unelma: _____

Mitä kokeillaan?

Mitä kokeiluun tarvitaan? (Materiaalit, välineet, tilat, luvat, osaaminen, avuntarve jne.)

Miten voitaisiin kokeilla? (Vaihtoehtoja)

Mitä tehdään ja milloin? Kuvaa kokeilu.

Mitä kokeilusta halutaan oppia? Mikä on kokeilun tavoite?

Kokeilun vastuhenkilö:

Tarkistusaika. Milloin kokeilu on viimeistään tehty? _____



Työkaluja suunnitteluun

Unelma: _____

Työryhmä: _____

TEHTÄVÄ:

Aiemmin esiteltyjä materiaaleja ja välineitä hyödyntäen, keksikää mahdollisimman monta tapaa hyödyntää niitä unelmassanne. Kirjoittakaa ideoita oheisiin laatikoihin.

--	--	--

Ideita, jotka saavat tilan ääriään myöten täyteen ihmisiä...

--	--	--

Ideita, joiden takia oppilaat eivät halua lähteä kotiin koulupäivän jälkeen...

--	--	--

Ideita, jotka saavat opettajat tappelemaan tilavaruuksista...

--	--	--

Ideita, jotka saavat innostumaan tylsimmästäkin kurssista...

--	--	--



Työkaluja suunnitteluun

TUOKIOSUUNNITELMA

Idea: _____

Tekijä / työryhmä: _____

Oppitunti Välitunti Muu, mikä? _____

Ennen kokeilua

Valmistelee tuokio, jonka voit toteuttaa seuraavan 2 viikon aikana tilassa siellä olevin välinein!

1. Millaista toimintaa haluat(te) saada aikaan? Valitse vähintään yksi.

- | | | |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Yhteisöllisyyttä | <input type="checkbox"/> Ongelmanratkaisua | <input type="checkbox"/> Itsenäistä työtä |
| <input type="checkbox"/> Pelillisyyttä | <input type="checkbox"/> Esittämistä / jakamista | <input type="checkbox"/> Viihtymistä |

2. Mikä on tuokion (oppimis)tavoite?

3. Mitä tuokioon tarvitaan? (materiaalit, välineet, luvat, osaaminen jne.)

4. Miten tuokio tehdään? (Mitä tapahtuu ja milloin?)

5. Mitä tuokiokokeilusta halutaan oppia?

Kokeilun jälkeen

6. Mitä kokeilusta opittiin?



Kuva: Kristian Roos



Kuva: Kristian Roos



Kuva: Kristian Roos



Miten tuetaan toimintakulttuurin muutosta?

- Pedagogisen johtajan ohjauksen välineet
(esim. tavoitteiden julkittaminen, ohjaus lukujärjestyksen avulla)
- Yhteisön osaamisen kehittäminen -> koulutusta uudessa tilassa uusin välinein, uusien pedagogisten menetelmien havainnollistaminen, kokeileminen ja tuunaaminen omaan opetukseen?
- Muuta, mitä?

