

EDIT PROJECT

2020-1-EE01-KA204-078012

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



EDIT KOOLITAJA KÄSIRAAMAT

OSKUSLIK TÄISKASVANUÕPPE ÕPPEDISAINER

Declaration

This intellectual output has been prepared in the context of the EDIT project. All other used published and unpublished source materials have been acknowledged.

Copyright

©2021 — EDIT project partners. All rights reserved. Licensed to the European Union under conditions.

Funding Disclaimer

The content of this document represents the views of the author only and is his/her sole responsibility. It cannot be considered to reflect the views of the European Commission or any other body of the European Union. The European Commission and the Agency do not accept any responsibility for the use that may be made of the information the document contain

Juhtpartner: OÜ Innowise, Eesti

Partnerid:

Arbeit und Leben DGB / VHS NRW e.V., Saksmaa

CEAD Profesor Félix Pérez Parrilla, Hispaania

Pučko otvoreno učilište "Ante Babić" Umag, Horvaatia,

13/06/2023

Sisukord

1. Sissejuhatus	4
1.1. EDIT projektist	
1.2. Koolitaja käsiraamatust	4
2. Projekti partnerid	4
3. Õppedisaini tähendus täiskasvanuhariduses	5
4. Käsiraamatu kasutamine	6
5. Koolituse ülesehitus	6

1. Sissejuhatus

1.1. EDIT projektist

EDIT projekt "Skilled Instructional Designer in Adult Education ehk "Oskuslik täiskasvanuõppe õppedisainer" on Erasmus+ strateegilise koostöö (K2) projekt. Projekti juhib OÜ Innowise (Eesti) ning selles osalevad rahvusvahelised partnerid Saksamaalt (Arbeit und Leben DGB / VHS NRW e.V.), Hispaaniast (CEAD Profesor Félix Pérez Parrilla) ja Horvaatiast (Pučko otvoreno učilište "Ante Babić" Umag).

EDIT projekti üldine eesmärk on arendada kvaliteetset õppedisaini täiskasvanuhariduse valdkonnas. Projekti tulemusena valmis täiskasvanuõppe õppedisaineri õppekava ja koolitusprogramm koos õppematerjalidega ning koolitaja käsiraamat, mis toetab koolitajat õppe läbiviimisel.

1.2. Koolitaja käsiraamatust

Käsiraamat on lisamaterjal projektis valminud täiskasvanuõppe õppedisaineri õppekava ja õppematerjalide juurde ning on kasutamiseks koolitajatele, kes viivad läbi täiskasvanuõppe õppedisaineri koolitust.

Käsiraamat on üles ehitatud järgides õppekava ja õppe läbiviimise struktuuri ning protsessi. Lisaks sisaldab see täiendavaid refleksiooniküsimusi koolituse õnnestumise ja parendamise kohta.

Koolituse õppekava ja õppematerjalid on leitavad aadressil:

<https://editproject.eu/outputs/>

2. Projekti partnerid

Juhtpartner: OÜ Innowise, Eesti

Innowise Koolitus ja Arendus (OÜ Innowise) on erakapitalil põhinev koolitusettevõtte. Innowise'i missioon on toetada täiskasvanuhariduse töötajate erialast arengut, luua kvaliteetseid ja mitmekesiseid õppimisvõimalusi ning edendada täiskasvanuhariduse kvaliteeti. Viime läbi avatud koolitusi, tellimuskoolitusi ning nõustamist inimeste arengu, koolituse ja koolitussüsteemide väljatöötamiseks. Meie kliendid ja õppijad on eraisikud, avalikud ja erasektori organisatsioonid, mittetulundusühingud ja haridusasutused.



Koduleht: www.innowise.ee

Partnerid:

Hispaania, CEAD Profesor Félix Pérez Parrilla

CEAD Profesor Félix Pérez Parrilla on avalik täiskasvanutele suunatud kaugõppekool Las Palmas de Gran Canarias, kus toimub täiskasvanute keskharidusõpe ja kutseõpe halduse ja rahanduse valdkonnas, keeleõppekoolitused ning pakutakse ettevalmistuskoolitusi kutseõppesse või ülikooli sisseastumiseks. Sihtgrupp on täiskasvanud, kes soovivad lõpetada eelnevad õpingud või edendada oma erialast karjääri.



Horvaatia, Pučko otvoreno učilište "Ante Babić" Umag

Pučko otvoreno učilište „Ante Babić“ Umag on Umagi linnale kuuluv koolitusasutus, millel on üle 65 aasta kogemusi täiskasvanuhariduses. Koolituskeskus pakub täiskasvanutele tasemeõppekoolitused, sh põhikooli, kutsekooli programme, erialaseid koolitused ja koolitusi, keelekoolitused ning mitteformaalsed programme Kolmanda Ea Ülikoolis. Sihtgrupiks on täiskasvanud alates 14. eluaastast.



Saksamaa, Arbeit und Leben DGB / VHS NRW e.V.

Arbeit und Leben NRW asub Düsseldorfis ja viib läbi koolitusi, töötubasid ja projekte kohalikul, riiklikul ja rahvusvahelisel tasandil. Projektid hõlmavad erinevaid teemasid, nagu demokraatia tugevdamine, poliitiline haridus, kultuuridevaheline suhtlus ja digiteerimine. Avaliku heaolu suunitlusega täiendõppeasutusena adresseerivad nad väga erinevaid sihtgruppe.



3. Õppedisaini tähendus täiskasvanuhariduses

Lühidalt öeldes on õppedisain protsess, mille käigus kavandatakse, arendatakse ja luuakse õppeprodukte ja õppekogemusi. Nende õppeproduktide hulka kuuluvad veebikoolitused, õppematerjalid, videojuhendid, õppesimulatsioonid jne. Õppedisainerid on õpikogemuse „arhitektid“.

Õppedisainer rakendab süsteemselt meetodikat, mille juured on õppimise toetamise ja juhendamise teooriates ja mudelites, et kujundada ja arendada sisu, kogemusi ja muid lahendusi uute teadmiste või oskuste omandamise toetamiseks.

Konkreetseid ülesandeid õppedisaineri töös:

- õppematerjalide kavandamine ja loomine;
- õppimise hindamisprotsesside kavandamine ja rakendamine;
- suhtlus-/sotsialiseerimiskanalite valik ja kasutamine koolitajate ja õppijate vahel;
- õppimisprotsesside ja kogemuste kavandamine ja loomine;

- väljundipõhise õppekava koostamine.

4. Käsiraamatu kasutamine

Käsiraamat on tihedalt seotud õppekavaga. Käsiraamatu eesmärk on pakkuda koolituse läbiviimiseks koolitajale võimalikult üksikasjalikku juhendit ja struktuuri. Kasutajatel on siiski vabadus struktuuri ja protsessi muuta, seejuures silmas pidades, et õpiväljundid oleksid saavutatud. Kasutada võib ka alternatiivseid vahendeid ja tehnoloogiaid, mis toetavad õpiväljundite saavutamist.

Legend:



Aeg õppetüki läibimiseks



Õppetüki eesmärk



Õppetüki sisu



Õppetüki ettevalmistus



Õppemeetod



Töövahendid

5. Koolituse ülesehitus

Järgnev peatükk annab ülevaate õppe sisust, ülesehitusest ja mahust. Välja on toodud ka detailne ajakava.

Koolitus on kavandatud 95-tunnise põimõppena, millest 41 tundi on auditoorset tööd ja 54 tundi iseseisvat tööd. Auditoorne töö sisaldab füüsilist kontaktõpet ning sünkroonset ja asünkroonset e-õpet, seejuures on auditoorse õppe ülesehitus jaotatud kolme sessiooni: e-õpe, kontaktõpe ja e-õpe. Iseseisva tööna loovad õppijad enda mini e-õppe projekti.

Mõningate metodoloogiliste kohanduste ja muudatusega on võimalik kogu koolitus läbi viia ka veebipõhiselt. Projektis loodi koolituse sisu autorvahendiga Rise 365 ja seda saab importida või redigeerida SCORM-failina teistes õpihaldussüsteemides.

Täiskasvanuõppe õppedisaineri koolitus on jagatud viieks sisumooduliks.

TÄISKASVANUÕPPE ÕPPEDISAINERI KOOLITUSE MOODULID		
Moodul 0 SISSEJUHATUS KOOLITUSESSE	Moodul 1 ÕPPEDISAIN TÄISKASVANUÕPPES	Moodul 2 VAHENDID JA TEHNOLOOGIA
Moodul 3 VEEBIÕPPE KOGEMUSE LOOMINE	Moodul 4 TÖÖTAMINE ÕPPEDISAINERINA	Moodul 5 PROFESSIONAALNE ARENG

Õppe läbimiseks vajavad õppijad:

- arvutit, töötavat kaamerat ja mikrofoni, kõlareid, internetiühendust;
- e-posti aadressi.

Koolitusel osalejatel on vaja valmisolekut luua erinevate veebitööristade ja keskkondade kasutajakontosid.






Moodul 0 – SISSEJUHATUS KOOLITUSSE


MOODULI ÕPIVÄLJUNDID:	
<ul style="list-style-type: none">• Osalejatel on ülevaade koolituse ülesehitusest• Osalejad teavad, milliseid tegevusi tuleb teha, et luua koolituse lõpuks oma e-õppe projekt.	
ÕPPEMAHT	ÕPPESISU
Iseseisev õpe: ettevalmistus sünkroonõppeks ja refleksioon: 20 min	<u>Õpihaldussüsteemis</u> <ul style="list-style-type: none">• Esimesed sammud õpihaldussüsteemis (20 min)

Sünkroonne õpe:	<u>Arutelu virtuaalses klassiruumis</u> <ul style="list-style-type: none"> • Õppekava ja õpiväljundite tutvustus • Kohtumine koolitaja ja kaasõppijatega • Õpikeskkondade tutvustus
Praktika iseseisva tööna: 1 ak tund	<u>Praktika</u> <ul style="list-style-type: none"> • Õpiahaldussüsteemi tundmaõppimine ja kasutamine

Moodul 0: SISSEJUHATUS KOOLITUSSE. Õpekohtumine 1; Samm 1







Teema: ülevaade õppe ülesehitusest ja korraldusest

	20 min.		Tutvumine koolitaja ja kaasõppijatega.
	<p>Tere tulemast koolitusele.</p> <p>Teemad:</p> <p>Üksteisega tutvumine.</p> <p>Mis on koolituse eesmärk?</p> <p>Milline on koolituse ajakava?</p> <p>Millistest keskkondades õpe toimub?</p> <p>Saame tuttavaks!</p> <p>Tutvusta lühidalt iseennast:</p> <p>Millised on sinu praegused tööülesanded?</p> <p>Miks otsustasid sellel koolitusel osaleda?</p> <p>Mida soovid seda koolitus läbides saavutada?</p>		
	Slaidid 1 ja 2 õppematerjalides		<p>-soojendusülesanne (vabal valikul)</p> <p>-koolitaja(te) ja õppijate tutvustuse meetodid</p>

	<p>-virtuaalne klassiruum, õpiahaldussüsteem, rühmatöö sessioon (<i>breakout room</i>),</p> <p>-slaidide näitamine ekraani jagades</p>
---	--

Moodul 0: SISSEJUHATUS KOOLITUSSE; Õppekohtumine 1 ; Samm 2

Teema: Ülevaade õppe ülesehitusest ja korraldusest

	20 min.		<p>Osalejatel on ülevaade koolituse ülesehitusest. Osalejad teavad, milliseid tegevusi tuleb teha, et luua koolituse lõpuks oma e-õppe projekt.</p>
	<p>Koolituse ülesehituse ja ajakava tutvustus</p> <p>Moodul: Õppedisain täiskasvanuhariduses ja õpiväljundid</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Moodul: Õppedisain täiskasvanuõppes 2. Moodul: Vahendid ja tehnoloogia 3. Moodul: Veebiõppe kogemuse loomine 4. Moodul: Töötamine õppedisainerina 5. Moodul: Professionaalne areng <p>Õppijate loodud e-õppe projektide tutvustamine</p> <p>Virtuaalklassiruumi, õpiahaldussüsteemi (Moodle) tutvustamine, sisselogimine, koolituse tegevus- ja ajakava tutvustamine.</p>		
	Moodle'i ligipääsude loomine õppijatele.		Sünkroonne veebiõpe
	<p>Virtuaalne klassiruum, õpiahaldussüsteem (Moodle), ekraani jagamine</p>		

Moodul 1 – ÕPPEDISAIN TÄISKASVANUÕPPES




MOODULI ÕPIVÄLJUNDID:




- Osaleja teab õppedisainerite tüüpe ja erinevust ettevõtte- ja akadeemiliste kultuuride vahel.
- Tunneb täiskasvanuõppe teooriaid.
- Rakendab väljundipõhist õpet ja Bloomi taksonoomiat õpet kavandades.

ÕPPEMAHT	ÕPPESISU
Iseseisev õpe: ettevalmistus sünkroonõppeks ja refleksioon: 70 min	<u>Õpiahaldussüsteemis</u> <ul style="list-style-type: none"> • Õppedisain täiskasvanuõppes (25 min) • Õppedisain kui koostöine praktika (20 min) • Õppedisaini projekti juhtimine (25 min)
Sünkroonne õpe: 4 akadeemilist tundi	<u>Arutelu virtuaalses klassiruumis</u> <ul style="list-style-type: none"> • Sissejuhatus koolitusse ja õpiväljundid • Tutvumine koolitaja ja kaasõppijatega • Õpikeskkondade tutvustus • Ülevaade lõputööna valmivast e-õppe projektist • Õppedisain täiskasvanuõppes, võimalused ja piirangud. • Arutelu ja kaaslaste tagasiside: oma projektiidee tutvustamine <p>(4 h)</p>
Praktika iseseisva tööna: 5 akadeemilist tundi	<u>Praktika</u> <ul style="list-style-type: none"> • Oma projektiidee valik, projekti meeskonna määratlemine (5 h)



Moodul 1: ÕPPEDISAIN TÄISKASVANUÕPPES; Õppekohtumine 1 ; Samm 3





Teema: Ülevaade väljakutsetest e-õppe loomisel täiskasvanud õppijatele. Ülevaade täiskasvanuõppe õppedisaineri kompetentsidest.

	20 min.		Õppijate ootuste väljaselgitamine
	E-õpe täiskasvanuõppes: Arutage järgmiste küsimuste üle gruppides. Valmistuge oma grupi arutelu tulemusi esitlema.		

	<p>Tehke märkmeid ja pange oma mõtted kirja.</p> <p>Milliseid on väljakutsed, kui loote e-õpet täiskasvanud õppijatele?</p> <p>Milliseid oskusi vajab täiskasvanuõppele spetsialiseerunud õppedisainer?</p> <p>Sinu personaalne õpikeskkond:</p> <p>Kirjelda oma personaalset õpikeskkonda (PÕK).</p> <p>Millised (digitaalsed) vahendid toetavad sind ennastjuhtivas õppimises?</p> <p>Järgmiseks õppekohtumiseks:</p> <p>Tööta läbi iseseisva töö materjal. Tee endale märkmeid ja läbi enesehindamise ülesanded.</p> <p>Mõtle läbi, millise e-õppe projektiga soovid koolituse jooksul tegeleda. Pane oma mõtted kirje ja ole valmis oma projektiidee tutvustama järgmisel kohtumisel.</p> <p>Küsimused ja selgitused</p>		
	<p>Koolitaja kontaktid (QR kood)</p> <p>Slaidid 4-7 õppematerjalides</p>		<p>Sünkroonne e-õpe</p>
	<p>Virtuaalne klassiruum, ekraani jagamine</p>		




Moodul 1: ÕPPEDISAIN TÄISKASVANUÕPPES; Õppekohtumine 3 ; Samm 1
Teema: Oskus arvestada täiskasvanud õppija eripäraga e-õppe kavandamisel ja läbiviimisel.




	<p>30 min.</p>		<p>Osalejad teavad, millised on täiskasvanuõppe õppedisaineri tööülesanded. Osalejad omavad ülevaadet täiskasvanud õppija eripärast.</p>
---	----------------	---	--

	<p>Mis on planeeritud tänaseks?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miks tuleb täiskasvanud õppija eripäraga õpet planeerides arvestada? - Õppedisaineri tööülesanded. - Personaalsed projektid 		
	<p>Slaidid 8-9 õppematerjalides</p>		<p>Sünkroonne e-õpe</p>
	<p>Virtuaalne klassiruum, ekraani jagamine</p>		

Modul 1: ÕPPEDISAIN TÄISKASVANUÕPPES; Õppekohtumine 3 ; Samm 2







Teema: Oma õpikogemuse refleksioon

	<p>30 min.</p>		<p>Osalejad on reflekteerinud omandatud oskuste üle</p>
	<p>Sli.do kasutamise õppimine</p> <p>Eelmisest õppekohtumisest:</p> <p>Sli.dot kasutades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pane kirje üks mõte eelmisest õppekohtumisest. 2. Hinda oma selle nädala õppimise kogemust “5” – olen enda iseseisva õppimisega täiesti rahul “1” – ei ole rahul oma iseseisva õppimise kogemusega <p>Sli.do kasutamine</p> <p>Kuidas sul läks?</p>		

	Slaid 13 õppematerjalides Sli.do + QR-kood		Interaktiivne meedia
	Virtuaalne klassiruum Sli.do		







Moodul 1: ÕPPEDISAIN TÄISKASVANUÕPPES; Õppekohtumine 3 ; Samm 3

Teema: Grupis on arutatud täiskasvanud õppija eripära üle e-õppes.

	10 min.		Õppijad teavad, millega arvestada täiskasvanutele e-õpet planeerides.
	<p>Arutelu gruppides (max 4 inimest ühes grupis)</p> <p>Täiskasvanud õppija eripäraga arvestamine e-õppe kujundamisel Rühmatöö tulemused Padletis</p> <p>Padlet: Täiskasvanud õppija eripäraga arvestamine e-õppe kujundamisel: Padleti kasutamine – kuidas kasutada Padletit</p> <p>Ekspert jagab oma kogemust õppedisainerina (valikuline, kui teil on keegi: Õppedisaineri elu tutvustus)</p>		
	- Virutaalne klassiruum, Padlet, slaid 14 õppematerjalides. - Võimalusel külalis-õppedisaineri kaasamine.		Grupi arutelu, tulemuste esitlemine.
	Virtuaalne klassiruum, Padlet		




Moodul 1: ÕPPEDISAIN TÄISKASVANUÕPPES; Õppekohtumine 3 ; Samm 4




Teema: oskus sõnastada õpiväljundeid Bloomi taksonoomia alusel

	10 min.		<ul style="list-style-type: none"> - Osalejad teavad täiskasvanud õppija eripäraga arvestamise võimalusi e-õppes; - Osalejad suudavad määratleda endale õpiväljundid, kasutades Bloomi taksonoomiat.
	<p>Isiklik projekt: Grupp: Jagage oma projektiidee grupiga. Küsige grupikaaslastelt nende arvamust idee kohta ning paluge nende soovitusi ja sisendeid. Individuaaltöö: Bloomi taksonoomia aitab arendada väljundipõhist õppimist. Proovige välja mõelda 2-3 väljundit oma e-kursuse/õppesisu jaoks, kasutades Bloomi taksonoomiat. Väikestes gruppides arutelu.</p>		
	Slaid 12 õppematerjalides		Grupiarutelud, individuaalülesanded
	Virtuaalne klassiruum		

Moodul 1: ÕPPEDISAIN TÄISKASVANUÕPPES; Õppekohtumine 3 ; Samm 5

Teema: Ühe minuti refleksioon kõige olulisema õpitu kohta.

	10 min.		Osalejatel on ülevaade, kuidas valmistuda järgmiseks õppekohtumiseks.
	<p>Järgmiseks õppekohtumiseks: Lugege iseseisvalt materjal põhjalikult läbi (Moodul: töövahendid ja tehnoloogia). Tehke märkmeid. Tooge kaasa sülearvuti ja laadija füüsilise kontaktõppe kohtumisele. Kui võimalik, tooge kaasa mõned õppematerjalid (PowerPoint slaidid, Wordi dokument jne). Ühe minuti refleksioon Mis oli täna kõige olulisem asi, mille õppisite? Milline küsimus jääb teie mõtetes endiselt avatuks?</p>		

	Slaid 14 õppematerjalides		Grupi arutelu, individuaalsed ülesanded
	Virutaalne klassiruum, ekraani jagamine		

Moodul 2 – VAHENDID JA TEHNOLOOGIA

MOODULI ÕPIVÄLJUNDID:

Osaleja:

- kasutab e-kursuse loomisel autorvahendit;
- teab videote ja ekraanivõtete tegemise põhitõdesid;
- omab ülevaadet õpihaldussüsteemist (*Learning Management System*) ja õpikogemuse toodetest;
- tagab, et kursused ja vahendid vastavad ligipääsetavuse nõuetele.







ÕPPEMAHT	ÕPPESISU
Sünkroonne õpe: 35 akadeemilist tundi	<u>Sünkroonne kontaktõpe (näost näkku või virtuaalne)</u> <ul style="list-style-type: none"> • Autorvahendid • Videod ja tööriistad, tools • Audio kasutamine • Õpihaldussüsteem and LXP • Ligipääsetavus (35 h)
Praktika iseseisva tööna: 5 akadeemilist tundi	<u>Praktika</u> <ul style="list-style-type: none"> • Töötamine autorvahenditega, video ja audio töötlisele tööriistadega (5 h)

Viiepäevane töötuba-koolitus füüsilises kontaktõppes.

Töötoa soovituslik kestvus on hommikust varajase pärastlõunani. Kokku on soovitatav 5 päeva jooksul läbida 27 akadeemilist tundi.

Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA ; Päev 1 ; Samm 1




Teema: Padlet ja Google Keep




	45 min.		Osalejad oskavad kasutada Padleti platvormi Osalejad kasutavad Google Keepi kui märkmikku ja andmebaasi ning järgmiste tööriistade lingikogumit.
	Koolitaja tutvustab märkmiku tööriista, näiteks Google Keep. Kuidas hinnata õpитеhnoloogiat? Märkmed tööriistade kohta: 1. Millist tüüpi õppimist saab selle tööriistaga toetada? 2. Kuidas saaks seda tööriista kasutada täiskasvanuõppes? 3. Näited tööriistade kasutamisest. 4. Teave konto loomise kohta.		
	Padlet Sandbox Google Keep		Esitlused
	Virtuaalne klassiruum, ekraani jagamine		

Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA; Õppepäev 1 ; Samm 2

Teema:




- **Infograafiku loomine – „naljakad idioomid“**
- **Esitluse tegemine Canva live'is.**




	90 min.		-Osalejad teavad tööriistu ja on saanud nendega töötamisest esmase kogemuse. -Omavad ülevaadet nende kasutuse eesmärgist.
	Häälestusülesanne: Mis on sinu oma õppedisaineri kohvris? Canva: Sissejuhatus: looge konto Loo infograafik – „naljakad idioomid“:		

	<ul style="list-style-type: none"> • Tuled põlevad, kuid keegi pole kodus • Kui sead lendavad • Ämbrisse astuma • Torm teeklaasis • Hoidke oma hobuseid • Selge kui seebivesi <p>Canva live</p> <p>Loo esitlus ja kasuta esitlustööriistu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canva koomiksid • Canva brändikomplekt • Taustade eemaldamine • Teksti ja elemendi „korrasta üles“ • Rühma ja alarühma • Elemendi värvi muutmine 		
	<p>Canva, Canva live, Fontpair, Unblast, Pexels, Unsplash, Glyphy.io, Behance, visual design examples</p>		<p>Esitlus, praktilised harjutused</p>
	<p>Virtuaalne klassiruum, ekraani jagamine</p>		

Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA; Õppepäev 1 ; Samm 3




Teema: Veebilehe loomine




	<p>90 min.</p>		<p>Õppijad teavad loo loomise struktuuri.</p>
	<p>Tööriist: Creative Cloud Express</p> <p>Loo veebileht - Ülesande kirjeldus on failis</p> <p>Ülesanne: Luba õppijatel ise valida näidistekst. Vajadusel paku näidistekst "Punamütsike".</p>		

	Õppija refleksioon: Visuaalne kujundus ja tööriistad visuaalse kujunduse loomiseks.		
	Slaidid õppematerjalis		Esitlus, praktilised harjutused, rühmatööd
	Igaühe enda sülearvuti, kaamera, mobiiltelefon, mikrofon		

Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA ; Õppepäev 2 ; Samm 1




Teema: Õppija refleksioon teemal: Visuaalne kujundus ja tööriistad visuaalse kujunduse loomiseks

	90 min.		Osalejad loovad oma skripti (ehk stsenaariumi), võttes arvesse loo loomise kolme omadust..
	<p><i>Häälestus:</i> Mõtle tänase teema peale ja esita kokku viis küsimust selle kohta.</p> <p><i>Ülesanne:</i> Loo audio ja video skript (15 min.)</p> <p>Õppija refleksioon teemal: Visuaalne kujundus ja tööriistad visuaalse kujunduse loomiseks.</p> <p><i>Ülesanne:</i> Mõtle eilse teema "Visuaalne kujundus ja tööriistad visuaalse kujunduse loomiseks" peale ja vasta järgmistele küsimustele kirjalikult:</p> <p>ALUSTA: Mida peaksid alustama? LÕPETA: Mida peaksid lõpetama? JÄTKA: Mida peaksid jätkama? Salvesta oma vastus, see saab olema sinu stsenaarium tänaste audio- ja videoklippide salvestamiseks.</p> <p>Parim praktika video ja heli salvestamiseks (20 minutit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videoklippide ja heli salvestamise nipid, valgus, nurk, mikrofon • Windowsi videoredaktor 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Youtube, alusta täpsest kohast. • Näita ilma reklaamideta, kasuta sidekriipsu • TedEd, näidisõppetund • Screencast-o-matic 		
	https://ed.ted.com/ Youtube Screencast-o-matic Windowsi videoredaktor		Tööriistadega tutvumine, individuaalsed harjutused
	Igaühe enda sülearvuti, kaamera, mobiiltelefon, mikrofon		

Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA; Õppepäev 2 ; Samm 2




Teema: video loomine koos oma helisalvestusega




	90 min.		Osalejad teavad vajalikke tööriistu ja oskavad neid kasutada
	Vahend: Podcastle.ai Ülesanded: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kasuta hommikul loodud stsenaariumi ja salvesta (kuni 5 minutit) heliklipp. 2. Salvesta heliklipp. 3. Redigeeri klippi. 4. Lisa sobivad heliefektid. 5. Ekspordi mp3-failina. 6. Lisa fail siia. Revert Record Sound helisalvestustarkvara Vocaroo helisalvestustarkvara Creative Cloud Express, video Ülesanne: loo video (kuni 6 minutit) meetodi „5 miks“ kohta.		

	<p>Podcastle.ai Podcastle: Seamless Podcast Recording & Editing</p> <p>Revert Record Online Voice Recorder Record, Save, & Share Voice Reverb Record</p> <p>Vocaroo Vocaroo Online-Sprachaufzeichnung</p> <p>https://www.veed.io/ https://www.youtube.com/watch?v=66OKo-HqBwo</p> <p>Creative Cloud Express</p>		<p>Tööriistadega tutvumine, individuaalsed harjutused</p>
	<p>Igaühe enda sülearvuti, kaamera, mobiiltelefon, mikrofon</p>		

Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA; Õppepäev 2 ; Samm 2

Teema: Video loomine Canvaga




	<p>90 min.</p>		<p>Osalejad teavad vajalikke tööriistu ja oskavad neid kasutada.</p> <p>Osalejad suudavad lõimida erinevaid tööriistu oma õpetamise protsessi.</p>
	<p>Ülesanne: Loo Canva abil oma näoga video (kuni 5 minutit) Kasuta eelnevalt loodud stsenaariumi. Kasuta Canvat lühikese videoklipi salvestamiseks; võid kasutada ka ekraani salvestust. Redigeeri videoklippi vastavalt vajadusele ja lisa kujunduskomponente. Loo video jaoks link ning kleebi see siia.</p> <p><i>Vahend:</i> veed.io</p> <p>Õpi kasutama vahendit veed.io siin: https://www.youtube.com/watch?v=66OKo-HqBwo</p> <p>Ülesanne:</p>		




	<p>Loo video selle tööriista abil. Saate valida oma teema või kasutada hommikul loodud stsenaariumi.</p> <p>Refleksioon</p> <p>Loo videorefleksioon oma õppimise kohta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tööta paarides. 2. Kasuta Padletis videoklippide salvestamise võimalust. 3. Tee oma kaaslasele intervjuu ja küsi temalt ta õppimise kohta tänases sessioonis. 		
	veed.io		Tööriistadega tutvumine, individuaalsed harjutused, paaristööd
	Igaühe enda sülearvuti, kaamera, mobiiltelefon, mikrofoni		

Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA ; Õppepäev 3 ; Samm 1

Teemad:




- Interaktiivne pilt
- Õppematerjali loomine




	100 min.		Osalejad teavad tööriistu interaktiivse sisu loomiseks e-õppe või põimõppe kursuste jaoks
	<p><i>Häälestus:</i></p> <p>Liftikõne – looge paarides liftikõne teemal: „Millega tegeleb õppedisainer?“</p> <p><i>Vahend:</i></p> <p>Genially</p> <p><i>Ülesanne:</i></p> <p>1. Loo interaktiivne pilt enda valitud teemal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leia sobiv foto interaktiivse pildi jaoks; võid kasutada fotopanga fotot. • Kasuta seda pilti taustana interaktiivse pildi jaoks. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Lisa sobiv sisu: tekst, pildid, ressursid, interaktiivsed elemendid. • Eelvaata oma projekti ja jaga selle linki. • Lisa link siia. <p>2. Loo koolitusmaterjal, kasutades <i>Basic didactic unitit</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vali koolitusmaterjali valik. • Vali didaktilise üksuse mall. • Vali sobiv värvipalett. • Lisa vähemalt 6 slaidi, mis on seotud sinu projekti eesmärkidega. • Redigeeri projekti tekste, lisa fotosid, elemente ja interaktiivseid elemente. • Tee oma projekt kättesaadavaks URL-i kaudu. 		
	Genially		Tööriistadega tutvumine, individuaalsed harjutused, paaristööd
	Igaühe enda sülearvuti, kaamera, mobiiltelefon, mikrofoni		

Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA ; Õppepäev 3 ; Samm 2







Teema: interaktiivne e-kursuse sisu

	90 min.		Osalejad loovad interaktiivse õppematerjali e-õppeks või põimõppeks rakendusega "isEazy"
	<p><i>Vahend:</i></p> <p>isEazy</p> <p><i>Ülesanne:</i></p> <p>Loo interaktiivne õppematerjal e-õppeks</p> <p>Loo mikroõppeüksus enda lemmikteemal.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vali tasuta mall – kiirkursus (Express course). 2. Vali sobiv värvipalett. 3. Lisa teksti, pilte ja interaktiivseid elemente. 4. Lisa 3 enesehindamisküsimust. 5. Tee projekt kättesaadavaks URL-i kaudu. 		

	IsEazy		Tööriistadega tutvumine, individuaalsed harjutused, paaristööd
	Igaühe enda sülearvuti, kaamera, mobiiltelefon, mikrofon		








Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA; Õppepäev 3 ; Samm 3

Teema: Enda kursuse loomine autorvahendiga Rise360

	90 min.		Osalejad teavad vahendit Rise360-d ja oskavad sellega sisu luua. Neil on teadmised, kuidas eksportida sisu Rise360-st ja importida see teise õpiahaldussüsteemi, näiteks Moodlesse.
	<p><i>Vahend:</i> Rise360</p> <p><i>Vahendiga tutvumine:</i> Rise360 funktsioonide tutvustamine</p> <p><i>Ülesanne:</i> Loo kursus enda lemmikteemal.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sirvi ja uuri kursuse malle. 2. Alusta oma projekti. 3. Lisa vähemalt 3 õppetundi. 4. Lisa teksti, pilte, multimeedia elemente ja teadmiste kontrolli. 5. Tee oma projekt kättesaadavaks URL-i kaudu. 		
	Rise360 Articulate 360 - Mobile Learning Development Done Right - Rise 360 https://wke.lt/w/s/dl9gaY		Tööriistadega tutvumine, individuaalsed harjutused, paaristööd
	Igaühe enda sülearvuti, kaamera, mobiiltelefon, mikrofon		




Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA ; Õppepäev 3 ; Samm 4




Teema: Päeva refleksioon, wakeleti kasutamine.

	10 min.		Osalejad teavad Wakeleti ja oskavad seda tööriista kasutada.
	<p>Päeva refleksioon Wakeletiga</p> <p>Päeva refleksioon: Näiteks kasuta meeme päeva peegeldamiseks. Siit leiate väikese valiku. Saate luua ka omaenda lehe meemidega Wakeletis.</p> <p>https://wke.lt/w/s/dl9gaY</p> <p><i>Ülesanne:</i></p> <p>Kuidas läks õppimine tänasel sessioonil? Valige tahvlilt GIF, mis kõige paremini esindab teie õppimist täna. Valmistuge selgitama oma valikut.</p>		
	https://wke.lt/w/s/dl9gaY		Tööriistadega tutvumine, individuaalsed harjutused
	Igaühe enda sülearvuti		
	<p>Sissejuhatus õpiahaldussüsteemidesse (LMS-d).</p> <p>Juhtumianalüüs: Moodle'i õpiahaldussüsteem</p>		

Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA ; Õppepäev 4 ; Samm 1







Teema: Sisu loomine õpiahaldussüsteemis

	90 min.		Koolituse sisu loomine õpiahaldussüsteemis.
	<p>Sissejuhatus õpiahaldussüsteemidesse (LMS-d).</p> <p>Juhtumianalüüs: Moodle'i õpiahaldussüsteem</p>		

	PowerPoint esitlus õppematerjalist		Esitluse, individuaalsed ülesanded, paaristööd
	Ligipääsu loomine Moodle'isse		
	Enda sülearvuti.		



Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA; Õppepäev 4 ; Samm 2





Teema: Sisu loomine Microlearning LXP-ga

	90 min.		Õpiahaldussüsteemi kasuamine, sisu loomine õpiahaldussüsteemis.
	Tutvumine õpikogemuse platvormidega (Learning Experience Platforms) Näiteks: Talent LMS, Microlearning LXP: EdApp		
	Talent LMS Microlearning LXP: EdApp		Vahenditega tutvumine, individuaalsed harjutused, paaristööd
	Enda sülearvuti.		

Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA; Õppepäev 4 ; Samm 3




Teema: Sotsiaalne õppimine, meemid




	30 min.		Osalejad on teadlikud sotsiaalse õppe tähtsusest. Neil on teadmised erinevate sotsiaalse õppe tööriistade kohta, nad oskavad neid kasutada ja integreerida neid oma õpetamisse.
---	---------	---	--

	<p>Vahendid:</p> <p>Sotsiaalse õppimise toetamine</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahaslides - Wakelet - Poll.ly <p>Milliseid meetodeid kasutate sotsiaalse õppe integreerimiseks nii füüsilises kui ka e-õppes?</p> <p>Refleksioon: Meemid on võimsad vahendid sõnumite ja lugude edastamiseks sotsiaalse õppe kontekstis. Loo meem, mis kirjeldab kõige paremini sinu täna õpitut.</p> <p>Ülesanne: Loo üks meem Canva abil, mis kõige paremini kirjeldab sinu täna õpitut. Laadi see üles Padletisse.</p>		
	<p>Ahaslides</p> <p>Wakelet</p> <p>Poll.ly</p>		<p>Tööriistadega tutvumine, individuaalsed harjutused, paaristööd</p>
	<p>Enda sülearvuti.</p>		

Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA; Õppepäev 5 ; Samm 1




Teema: Veebitahvli kasutamine, internetiga seotud lühendid




	<p>20 min.</p>		<p>Õppijad on häälestunud õppematerjalide loomisele, Jamboardi kasutamine</p>
	<p>Häälestus:</p> <p>Netisläng</p> <p>Loo Jamboard erinevate internetiga seotud lühenditega. Ülesanne osalejatele on nimetada lühendid õigesti..</p> <p>Näiteks:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● AFK/IRL – Away From Keyboard/In Real Life ● YT – YouTube 		

	Withboard Z.B. Jamboard, Mural, Lucid		Grupitöö
	Enda sülearvuti.		

Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA ; Õppepäev 5; Samm 2




Teema: Ligipääsetavad e-õppe materjalid




	75 min.		Osalejad teavad vahendeid, millega luua ligipääsetavaid õppematerjale. Neil on teadlikkus selle tähtsusest ja oskus ise luua ligipääsetavaid õppematerjale ning teavad, milliseid toetavaid vahendeid on saadaval.
	<p>VAHENDID:</p> <p>Ligipääsetavuse kontrollimine: https://www.webaccessibility.com/</p> <p>See on veebileht, mis aitab luua veebilehte vastavalt praegustele digitaalse ligipääsetavuse standarditele. See võimaldab määrata veebisaidi praeguse vastavuse taseme Veebisisu Ligipääsetavuse Juhendile (WCAG) vastavalt veebisaidi ligipääsetavuse tervise hindele (Website Accessibility Health Score).</p> <p>Immersive Reader, kasutamine: https://www.onenote.com/learningtools</p> <p>See on tasuta tööriist, mis kasutab tõenduspõhiseid meetodeid tekstide paremaks loetavaks muutmiseks erinevatele sihtrühmadele. Plastiklugeja on üks õppetööriistadest, mis on kaasatud Microsofti toodetesse. Lisaks võimalusele lasta tekst ette lugeda erinevate häälte ja muutuva kiirusega sisaldab tööriist funktsioone, nagu teksti fonti muutmise, reavahede ja tähtede vahelise ruumi muutmise, terve teksti kontrasti muutmise ning automaatne silbitamine ja värvikoodide lisamine normidele, tegusõnadele, omadussõnadele ja määrsõnadele. See võib olla eriti kasulik teise keele õppimisel. Lisaks võimaldab see tööriist kasutada rea fookuse funktsiooni, kus lugemiskogemuse fookust saab piirata ühe, kolme või viie reaga.</p> <p>Lugejat saab kasutada ka veebibrauseris "Microsoft EDGE" kõigi kirjeldatud funktsioonidega, sealhulgas tervete veebilehtede tõlkimiseks.</p> <p><i>Ülesanne:</i></p> <p>Töö paarides (60 min_2 Persons)</p> <p>Kasuta oma loovust, tööriistu ja nippe, mida õppisid selle koolitussessiooni käigus. Koosta mikroõppeüksus nii, et see oleks</p>		

	<p>väärtuslik sinu kaastöötajatele.</p> <p>Vaatle neid juhiseid ligipääsetavuse kohta Haverford College'ist.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Looge õppesisu, mis aitab haridustöötajal luua ligipääsetavaid õppematerjale või kasutada digitaalseid tööriistu õppijatega, et muuta need kõigile ühtmoodi kättesaadavaks. 2. Valige parim formaat õppematerjaliks: infograafika, interaktiivne materjal, juhendav video või helifail/podcast. 3. Jagage oma tööd Padletis. 		
	https://www.webaccessibility.com/ https://www.onenote.com/learningtools Creating Accessible Instructional Materials Access and Disability Services Haverford College		Tööriistadega tutvumine, individuaalsed harjutused, paaritööd
	Enda sülearvuti.		

Moodul 2: VAHENDID JA TEHNOLOOGIA ; Õppepäev 5 ; Samm 3

Teema: digitaalne tööriistakast

	90 min.		<p>Koolitusmooduli refleksioon.</p> <p>Osalejad oskavad erinevaid vahendeid ja tehnoloogiad eesmärgipäraselt kasutada ning integreerida oma igapäevatöösse.</p>
	<p>5-päevase füüsilise kontaktõppe kokkuvõte ja refleksioon.</p> <p>Chrome'i inkognito-vaade: Tutvu Chrome'i inkognito-vaatega kui tööriistaga erineva sirvimiskogemuse jaoks. https://drlukehobson.com</p> <p>Töökoormuse arutamise tööriistad: Kasuta tööriistu e-õppe või põimõppe üksuste ettevalmistamise, elluviimise, struktureerimise ja ülevaatamise töökoormuse arutamiseks/hinnanguteks. https://cat.wfu.edu/resources/tools/estimator2/ https://clt.champlain.edu/kb/understanding-and-estimating-instructional-</p>		

	time-and-homework/ arvutab ainepunkte, auditoorset aega ja väljaspool tundi tehtavat tööd. Refleksioon: Vaata üle selle nädala koolitusest tehtud märkmed ja proovi meelde tuletada kõiki tööriistu, ülesandeid ja ressursse. "On aeg kohver kokku pakkida. Milliseid tööriistu lisasid oma kohvrisesse ja miks?"		
	Slaidid õppematerjalides		Keskkondadega tutvumine, individuaalsed harjutused, paaristööd
	Enda sülearvuti		

Moodul 3 – VEEBIÕPPE KOGEMUSE LOOMINE

MOODULI ÕPIVÄLJUNDID:

Osaleja:

- oskab määratleda sihtgruppi;
- hinnata õppedisaini projekti vajadust;
- valib sobiva õppedisaini mudeli;
- valib sobivad õppedisaini strateegia ja õppetegevuste tüübid;
- loob kursuse õppekava, plaani ja stsenaariumi (*storyboard*)

ÕPPEMAHT	ÕPPESISU
Iseseisev õpe: ettevalmistus sünkroonõppeks ja refleksioon: 95 min	<u>Õpihaldussüsteemis</u> <ul style="list-style-type: none"> • Kursuse plaan, stsenaariumid (<i>storyboard</i>), mallid, tööriistad (25 minutit) • Tekstide kasutamine (20 minutit) • Visuaalne disain, tööriistad (30 minutit) • Õppetegevuste tüübid (20 minutit)
Sünkroonne õpe: 2 akadeemilist tundi	<u>Arutelu virtuaalses klassiruumis</u> <ul style="list-style-type: none"> • Õppetegevuste tüübid distantsõppes, piirangud ja võimalused • Arutelu ja tagasiside kaasõppijatelt: Kursuse plaani esitlemine, lõppprojekti visuaalide arutelu (2 h)







Praktika iseseisva tööna: 10 akadeemilist tundi

Praktika

- Koosta kursuse plaan ja stsenaarium (*storyboard*). Loo lõppprojektis kasutatavad visuaalid (10 h)




Moodul 3: VEEBIÕPPE KOGEMUSE LOOMINE; Õppekohtumine 4 ; Samm 1




Teema: Enda projektiidee tutvustamine

	10 min.		Enda projektiidee formuleerimine
	Häälestus: Kirjelda oma e-õppe projekti kolme sõnaga. Kirjuta need sõnad veebitahvlile.		
	Slaidid ja veebitahvel		Individuaalne töö
	Sülearvuti		

Modul 3: VEEBIÕPPE KOGEMUSE LOOMINE; Õppekohtumine 4 ; Samm 2

Teema: ADDIE mudel

	70 min.		Osalejad teavad ADDIE mudelit ja suudavad seda oma projektis rakendada. Osalejad teavad, et on ka teisi õppedisaini mudeleid.
	Töö oma projekti ja ADDIE mudeliga <i>Ülesanne:</i> Work with your project and ADDIE model 1. Loe ADDIE mudeli kohta ADDIE model , kuidas luua e-kursust		

	<p>20min https://rise.articulate.com/share/F2ssReFwd5VVG84ZgJcjQ2QPJKEMcSfg</p> <p>2. Vaata üle oma e-õppe projekt ja täida tööleht, 20 min https://docs.google.com/document/d/1MhmdqEwKeK1uYC8JYu942HR1HQNgJlWuUw31y0czYc8/copy?usp=sharing</p> <p>3. Jaga oma tööd väikestes gruppides.</p> <p><i>Refleksioon:</i> Kirjelda oma õpikogemust. Pane kirja kolm asja, mille võtad tänasest kohtumisest kaasa..</p>
	<p>Slaidid õppematerjalidest</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  <p>Individuaalne töö ja grupitöö</p> </div>
	<p>Enda sülearvuti.</p>

Moodul 4 – TÖÖTAMINE ÕPPEDISAINERINA

MOODULI ÕPIVÄLJUNDID:

Osaleja:




- oskab koostööd teha sisuekspertide, multimeedia spetsialistide ja e-õppe arendajatega;
- rakendab õppedisaini projekti juhtimise põhialuseid;
- kasutab õpianalüütikat.




ÕPPEMAHT	ÕPPESISU
<p>Iseseisev õpe: ettevalmistus sünkroonõppeks ja refleksioon: 125 min</p>	<p><u>Õpiahaldussüsteemis</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Õppedisaini mudelid (25 min) • Sihtgrupi ja õpivajaduste analüüsimine (25 min) • Väljundipõhine õpe, õpiväljundid ja hindamine. (25 min) • Õppedisaini strateegia (25 min) • Õpianalüütika (25 min)

Sünkroonne õpe: 4 ak. tundi	<u>Arutelu virtuaalses klassiruumis</u> <ul style="list-style-type: none"> • Õppedisaini strateegia • Õpianalüütika • Arutelu ja kaasõppijate tagasiside: enda e-õppe projekti õppedisaini mudeli, sihtgrupi ja õpiväljundite tutvustamine. (4 h)
Praktika iseseisva tööna: 10 ak. tundi	<u>Praktika</u> <ul style="list-style-type: none"> • Enda e-õppe projekti õppedisaini mudeli valimine, sihtgrupi kirjeldamine, õpiväljundite sõnastamine. (10 h)

Moodul 4: TÖÖTAMINE ÕPPEDISAINERINA; Õppekohtumine 5; Samm 1

Teema: Diskussioon teemal "Õppedisaini mudelite, õppija personade ja väljundipõhise õppe rakendatavus täiskasvanuõppes"

	60 min.		Õpitu rakendamine diskussioonis.
	<p><u>Akvaariumi kui arutelumeetodi kasutamise juhend:</u></p> <p>Ülesanne: Ole valmis arutama teemat "Õppedisaini mudelite, õppija personade ja väljundipõhise õppe rakendatavus täiskasvanuõppes" järgmiste küsimustega. Saate kasutada ka Moodle'i õppematerjale. Sul on 10 minutit ettevalmistamiseks.</p> <p><u>Juhised:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Õpperühm jaotatakse kaheks rühmaks - akvaariumi rühm ja vaatlejad. Mõlemal rühmal on erinevad rollid ja ülesanded. 2. Akvaariumi rühm hakkab arutama nimetatud teemal. Neil on võimalus valida arutelu struktuur - järgida küsimuste järjekorda või mitte. Moderaator (koolitaja) esitab täpsustavaid küsimusi või palub osalejal oma seisukohta selgitada. 3. Vaatlejad jälgivad ja teevad märkmeid. Nad ei saa kommenteerida. Kui nad soovivad arutellusse astuda, saavad nad virtuaalselt "koputada" (või "tõsta käsi") ja paluda kellegil akvaariumist vahetada kohti. 4. Moderaator võib samuti paluda vahetada. Seega peab vaatlejal olema hea ülevaade arutelu käigust, et sujuvalt liituda. 5. Kõigil õppijatel on "hääl" ja neil on võimalus olla osa akvaariumist. 6. Arutelu aeg on 40-45 minutit. 7. Pärast arutelu on kõigil õppuritel võimalus mõelda teema, arutelu ja kahe erineva rolli üle, mida nad pidid täitma. 		

	Õppedisaini mudelite, õppija personade ja väljundipõhise õppe rakendatavus täiskasvanuõppes <u>Küsimused:</u> 1. Miks peaksime õppima looma õppijaprofiile ja personasid täiskasvanutele suunatud õppe loomisel? Millised küsimused aitavad teil luua õppija personat?		
	Slaidid õppematerjalidest		Akvaarium
	Enda sülearvuti.		

Moodul 5 – PROFESSIONAALNE ARENG

MOODULI ÕPIVÄLJUNDID:

Osaleja







- käib kaasas muutustega, osaleb erialasel täiendusõppel, kursustel, suhtlusvõrgustikes ning kasutab muid ressursse;
- koostab õppedisaineri portfoolio.

ÕPPEMAHT	ÕPPESISU
Iseseisev õpe: ettevalmistus sünkroonõppeks ja refleksioon: 70 min	<u>Õpihaldussüsteemis:</u> <ul style="list-style-type: none"> • e-portfoolio ja kuidas esitleda oma projekte (30 minutit) • Professionaalne praktikakogukond (20 minutit) • Ressursid (20 minutit)
Sünkroonne õpe: 6 ak tundi	<u>Arutelu virtuaalses klassiruumis:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Õppedisaineri professionaalne praktikakogukond • Valminud e-õppe projektide esitlemine. • Refleksioon ja eneseanalüüs Reflection and self-analysis (6 h)

Praktika iseseisva tööna: 10 ak tundi	Praktika <ul style="list-style-type: none"> Töötamine oma e-portfoolioga ja enda e-õppe projekti viimistlemine. (10 h)
--	--




Moodul 5: PROFESSIONAALNE ARENG; Õppekohtumine 6; Samm 1




Teema: Iseseisvalt õpitu (mooduli ettevalmistus) üle reflekteerimine

	10 min		Refleksiooni õpitu üle ja enesehindamine õpiväljundite alusel.
	<p><i>Häälestus:</i></p> <p>Mida sa õppemooduli kohta iseseisvalt õppisid? Kirjuta üles 3 põhilist asja.</p> <p><i>Sissejuhatus:</i></p> <p>Osalejatel palutakse kirjutada kolm võtmesõna vestluse aknasse.</p>		
	Slaid õppematerjalides		Individuaalne töö
	Sülearvuti		

Moodul 5: PROFESSIONAALNE ARENG; Õppekohtumine 6;Samm 1




Teema: Infograafika, mis näitab, kuidas alustav õppedisainer saab oma karjääri kujundada




	45 min.		Osalejad näevad end õppedisaineritena.
	<p><i>Sissejuhatus: 35 minutit.</i></p> <p>Mida peab õppedisainer õppima?</p> <p>Arutage rühmas, millised on õppedisaineri võimalused ja vajadused oma karjääri toetamiseks ja kujundamiseks. Looge infograafika, mis näitab,</p>		

	<p>kuidas algajast õppedisainerist võib saada edukas professionaal.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mida nad peavad õppima? 2. Kus seda saab teha? 3. Kuidas püsida kursis uusimate arengutega? 4. Kuidas saab õppedisainer esitleda oma pädevusi? 5. Millised tööriistad ja ressursid aitavad teda selles? <p><i>Kokkuvõtte ja tagasiside: 15 minutit..</i></p> <p>https://www.autodraw.com/ (vahend, mis muudab joonistatud pildi pildiformaadiks)</p> <p>Joonista oma õppimine Autodraw abil.</p>		
	<p>Slaid õppematerjalidest</p> <p>Autodraw</p>		<p>Grupitöö</p>
	<p>Sülearvuti</p>		

Moodul 5: PROFESSIONAALNE ARENG; Õppekohtumine 6 ; Samm 2




Teema: pildid disainipõhimõtete ja teksti kasutamise kohta.




	15 min.		Omandatud teadmiste rakendamine
	<p>Häälestus:</p> <p>Kõige olulisem põhimõte</p> <p>Reflekteeri selle üle, millised on sinu kõige olulisemad põhimõtted õppedisainerina, kui teed valikud, mis puudutavad visuaalide ja tekstide kasutamist. Ole valmis oma mõtteid teistega jagama.</p> <p>Ülesande juhised:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vaadake erinevate e-õppe ja veebikujunduste näidiseid 2. Püüdke välja selgitada, milliseid kujundus- ja tekstipõhimõtteid ignoreeriti kujunduse loomisel. 3. Koostage oma märkamiste nimekiri ja ole valmis neid teistega jagama. 4. Valige kolm pilti ja muutke neid vastavalt kujunduspõhimõtetele ja teksti kasutamise põhimõtetele nii, et täiskasvanud õppija saaks neid hõlpsalt lugeda ja mõista. Võite seda teha Canva või sarnase programmi abil. 5. Valmistuge oma töö näitamiseks ja selgitamiseks, miks te seda muutsite. 		

	Refleksioon: Kirjutage üles kolm olulist punkti tänasest sessioonist.		
	Slaidid õppematerjalidest		Grupitöö
	Sülearvuti		

Moodul 5: PROFESSIONAALNE ARENG; Õppekohtumine 6 ; Samm 2

Teema: enda e-õppe projekti esitlemine

	Sõltub grupi suurusest		Osalejad on välja töötanud oma e-portfoolio ja oma e-õppe projekti, mida nad saavad kaitsta õpitud teadmistega.
	<p>Enda e-õppe projekt kui koolituse lõputöö</p> <p>Isikliku projekti eesmärk on töötada põhjalikult ühe e-kursuse või e-õppematerjaliga. Projekti loomine võimaldab praktiseerida ja kinnistada õpitut.</p> <p>Loo ja kasuta oma projektis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Õpiväljundid • Personad • Õppimisstrateegia • Stsenarium (<i>storyboard</i>) • Visuaalid ja meedia • Õpe ja tegevused • Hindamistegevused • Tagasisidetööriist <p>Projektide esitlemine</p> <p>Osalejad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esitlevad oma e-õppe projekti, 10 minutit. • Vastavad teiste õppijate ja koolitajate küsimustele ja kommentaaridele, 5 minutit. • Teevad kokkuvõtte oma õppimiskogemusest, 3 minutit. <p>Esitle (esitlusslaidid) ja too välja:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eesmärgid ja eesmärgi saavutamise mõõtmise vahendid, 		

	<p>sihtrühma kirjeldus.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Õppedisaini strateegia ja selle põhjendus seoses eesmärgi ja sihtrühmaga. 3. Õppedisaini mudel ja selle valiku põhjendus. 4. Näited: <ol style="list-style-type: none"> a. Storyboardi näide (ekraanipilt). b. Visuaalide ja meedia kasutamise näide (ekraanipilt). c. E-kursuse/e-õppematerjali näide (ekraanipilt). 5. Viis asja, mida sa projekti tegemise käigus õppisid. <p>Kaasõppija tagasiside</p> <p>Anna tagasisidet õppedisainerina:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mida esitlusest õppisid? 2. Mida soovid rakendada enda professionaalses töös? 3. Sinu küsimused. <p>Õppekohtumise kokkuvõte ja refleksioon</p> <p>Nimeta 3 olulist asja, mille võtad õppest kaasa</p>		
			<p>Esitlused ja grupiarutelud</p>
	<p>Sülearvuti</p>		

Täiendavad materjalid

- Brown, A. H., & Green, T. D. (2019). The essentials of instructional design: Connecting fundamental principles with process and Praktika. Routledge.
- Cennamo, K., & Kalk, D. (2019). Real world instructional design: An iterative approach to designing learning experiences. Routledge.
- Dickey, W., & Carey, L. (2015). The systematic design of instruction. Upple Sadle River: Pearson.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., Keller, J. M., & Russell, J. D. (2005). Principles of instructional design.
- Ghirardini, B. (2011). E-learning methodologies, A guide for designing and developing e-learning courses. FAO.

- Harrison, M., DeVries, I., (2019). Open Educational Praktikas Advocacy: The Instructional Designer Experience, in *Canadian Journal of learning*
- Horton, W. (2011). E-learning by design. John Wiley & Sons.
- Moore, R. L. (2019). Welcome to Normalton: leveraging effective e-learning Principles for adult learners, in *International Journal of Designs for Learning*, Volume 10, Issue (Pages 155-165)
- Vai, M., & Sosulski, K. (2011). Essentials of online course design: A standards-based guide. Routle