



EDIT PROJECT
2020-1-EE01-KA204-078012

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



EDIT PROJEKT

OSKUSLIK TÄISKASVANUÕPPE ÕPPEDISAINER (SKILLED INSTRUCTIONAL DESIGNER IN ADULT EDUCATION)

Erasmus+ 2020-1-EE01-KA204-078012

IO1:

TÄISKASVANUÕPPE ÕPPEDISAINERI (IDAE) KOOLITUSE ÕPPEKAVA

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,

Oktoober 2021

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 All other used published and unpublished source materials have been acknowledged.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 contains.

LÜHENDID

ADDIE - Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate, õppedisaini mudel

EDIT – Skilled Instructional Designer in Adult Education, oskuslik täiskasvanuõppe õppedisainer

ID – Instructional Design, õppedisainer

IDAE – Instructional Designer in Adult Education, täiskasvanuõppe õppedisainer

LMS – Learning Management System, õpihaldussüsteem

LXP – Learning Experience Platform, õpikogemuse platvorm

SME – Subject Matter Expert, sisuekspert



Kokkuvõte

See dokument annab ülevaate intellektuaalsest väljundist (projekti tulemusest) 1 – täiskasvanuõppe õppedisaineri õppekavast, mis valmis ERASMUS+ projekti EDIT raames. Väärtuslikku teavet selle õppekava arendamiseks saadi olemasolevate õppekavade uuringust iga partneri riigis, ja see moodustab aluse IDAE õppekava arendamiseks.

Uuring andis teavet täiskasvanuõppe õppedisaineri pädevuste ja oskuste kohta. Õppekava on projekti partnerorganisatsioonide koostöö tulemus.



Contents

1. Sissejuhatus	1
1.1. EDIT projektist	1
1.2. Õppekava loomise vajadus ja kontekst	1
2. Koolituse eesmärk	2
2.1. Õpiväljundid	2
3. Sihtgrupp	2
4. Õppe ülesehitus	2
5. Õppesisu	3
6. Õpiväljundite hindamine	7
7. Õppemeetodid	8
8. Õppematerjalid	8
9. Väljastatavad dokumendid	8
10. Koolitajate kvalifikatsioon	8
11. Õppevahendid	8
12. Allikad	9

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 juhtis OÜ Innowise (Eesti) ning selles osalesid 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. Õppekava loomise vajadus ja kontekst

Elukestva õppe kontekstis (formaalne, mitteformaalne, informaalne õpe, tööalane õpe jne) ilmnevad erinevad õppimise ja õpikeskkondade tüübid. IKT vahendite, põimõppe, e-õppe ja distantsõppe kasvav kasutamine nõuab koolitajatelt digipädevust. Koolitajate digipädevuse vajakajäämisi märgatakse mitmel tasandil. On puudus inimestest, kes toetaksid, nõustaksid ja aitaksid koolitajaid.

E-õppe arendamine täiskasvanute õppijate toetamiseks nõuab arusaamist andragoogika ja õppekava kavandamise põhimõtetest. Kvaliteetset e-õpet saab arendada täiskasvanud õppija eripärale tuginedes, luues ligipääsetavat ja arusaadavat e-õppekeskkonda, õppimist toetavaid e-õppematerjale ja e-õppeprotsessi hindamise atribuute.

Olemasolevad õppekavad ja koolitused õppekavade arendajatele keskenduvad peamiselt formaalsele haridusele ja pedagoogika põhimõtetele. Seetõttu on oluline arendada õppekava, mis toetab õppekavade kujundajate pädevusi täiskasvanute koolituses, koos pilootkoolitusega (soovitavad e-õpikeskkonnad, e-õppematerjalid ja hindamine). Täiskasvanuõppe õppedisaineri õppekava alusel saab läbi viia koolitust inimestele, kes töötavad või soovivad alustada tööd õppedisainerina täiskasvanute hariduses.

Olemasolevad õppedisainerite koolituste õppekavad käsitlevad peamiselt e-õppe keskkondi, kuid on selge vajadus põhjalikuma lähenemise järele, mis käsitleks ka täiskasvanute hariduse ja elukestva õppe erinevaid protesse. Seetõttu on selle projekti peamine eesmärk luua sobiv õppekava, õppematerjalid ja koolitaja käsiraamat täiskasvanuõppe õppedisainerite koolitamiseks.

2. Koolituse eesmärk

Õppe läbinul teadmised ja oskused, mis võimaldavad tegutseda täiskasvanuõppe õppedisainerina.

2.1. Õpiväljundid

Koolituse läbinu:

- omab ülevaadet täiskasvanuõppe teooriatest ja põhimõtetest;
- analüüsib täiskasvanute õpivajadusi;
- teeb koostööd sisueksperptide ja teiste sidusrühmadega; rakendab väljundipõhiseid ja õppijakeskseid õppemeetodeid;
- töötab välja e-õppe projekte;
- kasutab autorvahendeid e-kursuse loomisel;
- loob erinevat tüüpi teste ja hindamisvahendeid

3. Sihtgrupp

Täiskasvanute koolitajad ja õpetajad, kel on varasemad teadmised ja kogemused täiskasvanuhariduses (andragoogikas) või pedagoogikas ning head haridustehnoloogilised oskused.

4. Õppe ülesehitus

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

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.

5. Õppesisu

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> 1. Õppedisain täiskasvanuõppes (25 min) 2. Õppedisain kui koostöine praktika (20 min) 3. Õppedisaini projekti juhtimine (25 min)
Sünkroonne õpe: 4 akadeemilist tundi	<u>Arutelu virtuaalses klassiruumis</u> 1. Sissejuhatus koolitusse ja õpiväljundid 2. Tutvumine koolitaja ja kaasõppijatega 3. Õpikeskkondade tutvustus 4. Ülevaade lõputööna valmivast e-õppe projektist 5. Õppedisain täiskasvanuõppes, võimalused ja piirangud. 6. Arutelu ja kaaslaste tagasiside: oma projektiidee tutvustamine (4 h)
Praktika iseseisva tööna: 5 akadeemilist tundi	<u>Praktika</u> - Oma projektiidee valik, projekti meeskonna määratlemine (5 h)

MOODUL 2 – VAHENDID JA TEHNOLOOGIA

MOODULI ÕPIVÄLJUNDID:

Osaleja:

- kasutab e-kursuse loomisel autorvahendit;
- teab videote ja ekraanivõtete tegemise põhitõdesid;
- omab ülevaadet õpiahaldussüsteemist (*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• Õpiahaldussüsteem 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 töötlsemi tööriistadega (5 h)

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> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kursuse plaan, stsenaariumid (<i>storyboard</i>), mallid, tööriistad (25 minutit) 2. Tekstide kasutamine (20 minutit) 3. Visuaalne disain, tööriistad (30 minutit) 4. Õppetegevuste tüübid (20 minutit)
Sünkroonne õpe: 2 akadeemilist tundi	<u>Arutelu virtuaalses klassiruumis</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Õppetegevuste tüübid distantsõppes, piirangud ja võimalused 2. Arutelu ja tagasiside kaasõppijatelt: Kursuse plaani esitlemine, lõppprojekti visuaalide arutelu (2 h)
Praktika iseseisva tööna: 10 akadeemilist tundi	<u>Praktika</u> <ul style="list-style-type: none"> - Koosta kursuse plaan ja stsenaarium (<i>storyboard</i>). Loo lõppprojektis kasutatavad visuaalid (10 h)

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
Iseseisev õpe: ettevalmistus sünkroonõppeks ja refleksioon: 125 min	<u>Õpiahaldussüsteemis</u> <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 5 – PROFESSIONAALNE ARENG

MOODULI ÕPIVÄLJUNDID:

Osaleja

1. käib kaasas muutustega, osaleb erialasel täiendusõppel, kursustel, suhtlusvõrgustikes ning kasutab muid ressursse;
2. 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> <ol style="list-style-type: none"> 1. Õppedisaineri professionaalne praktikakogukond 2. Valminud e-õppe projektide esitlemine. 3. Refleksioon ja eneseanalüüs Reflection and self-analysis (6 h)
Praktika iseseisva tööna: 10 ak tundi	<u>Praktika</u> <ul style="list-style-type: none"> - Töötamine oma e-portfoolioga ja enda e-õppe projekti viimistlemine. (10 h)

6. Õpiväljundite hindamine

Iga mooduli raames hinnatakse õppijaid nende aktiivse osalemise kaudu õppeprotsessis. Oodatakse, et õppijad võtaksid osa õppetegevustest, aruteludest ja refleksioonidest.

Õpiväljundite saavutatuse hindamise meetodid:

- Luua üks e-õppekursus järgides täiskasvanuhariduse õppekavade kavandamise põhimõtteid.
- Luua osaleja enda kui õppedisaineri portfoolio.

7. Õppemeetodid

Õppetöö viiakse läbi nii klassiruumis kohapeal kui ka sünkroonselt ja asünkroonselt veebis. Osalejad omandavad õpitulemused interaktiivsete esitluste, praktiliste harjutuste ja iseseisvate tööde kaudu.

8. Õppematerjalid

Õppematerjalid hõlmavad juhiseid erinevate digitaalsete tööriistade kasutamiseks, esitlusi ja koostöös loodud õppematerjale.

9. Väljastatavad dokumendid

Koolituse õpiväljundite omandamine on tõendatud ja õppijale väljastatakse tunnistus, kui õppija on osalenud vähemalt 80% kontaktõppes ning sooritanud hindamise. Hindamisel mitteosalenud või hindamist mitteläbinud õppijale väljastatakse tõend koolitusel osalemise kohta läbitud teemade lõikes.

10. Koolitajate kvalifikatsioon

Teoreetiline ettevalmistus ja praktiline kogemus andragoogikast, kogemus õppedisainiprojektide loomisest ja rakendamisest era-, avalikus või kolmandas sektoris. Varasem töökogemus koolitaja ja e-õppe läbiviijana.

11. Õppevahendid

Koolitusel osalemiseks on vajalik, et õppijatel oleks arvuti või sülearvuti. Klassiruumis toimuval koolitusel peaksid õppijad kaasa võtma oma isikliku sülearvuti. Seade peaks olema varustatud traadita internetiühenduse võimalusega. Kui see valik puudub, tagab koolituskeskus õppijale seadme koolitusel osalemiseks.

Veebiõppes osalemiseks ja iseseisva tööga seotud ülesannete täitmiseks on vajalik, et õppija seadmel oleks veebikaamera, mikrofoni ja kõlarid.

Vajalik on hea internetiühendus. Seade peaks olema valmis Zoomi tarkvara installimiseks. Õppija seadmel peaks olema võimalus luua kasutajakontosid veebikeskkondades.

12. Allikad

1. Brown, A. H., & Green, T. D. (2019). The essentials of instructional design: Connecting fundamental principles with process and practice. Routledge.
2. Cennamo, K., & Kalk, D. (2019). Real world instructional design: An iterative approach to designing learning experiences. Routledge.
3. Dickey, W., & Carey, L. (2015). The systematic design of instruction. Upple Sadle River: Pearson.
4. Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., Keller, J. M., & Russell, J. D. (2005). Principles of instructional design.
5. Ghirardini, B. (2011). E-learning methodologies, A guide for designing and developing e-learning courses. FAO.
6. Harrison, M., DeVries, I., (2019). Open Educational Practices Advocacy: The Instructional Designer Experience, in *Canadian Journal of learning*
7. Horton, W. (2011). E-learning by design. John Wiley & Sons.
8. 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)
9. Vai, M., & Sosulski, K. (2011). Essentials of online course design: A standards-based guide. Routledge.