



Upskilling Training for Teachers of Vocational Education and Training

Published by the Consortium of the Reacti-VET Erasmus+ Project

January 2020



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



REACTI-VET CURRICULUM

Course Title	Reacti-VET 'Upskilling Course for Teachers'
Level of learning outcomes	EQF Level 5 DigCompEdu Level B2-C2
Web	https://rvet.itstudy.hu/
Target group	Teachers and trainers of Vocational Education
Rationale	
<p>Meie ühine huvi on viia lõpetajate oskused ja pädevused tööturule lähemale, hõlbustada tööandjate jaoks sobiva kvalifikatsiooniga töötajate leidmist ja vältida sattumist silmitsi vajalike oskuste puudustega oma esimesel töökohal. Kutsehariduse ja -koolituse käimasolev ümberkujundamine vastab nõudluspõhise lähenemisviisi rakendamise väljakutsetele, kuid see nõuab õpetajate aktiivset kaasamist. Kursuse moodulid on järgmised:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Moodul 1: Andmete kogumine ja analüüs</i> • <i>Moodul 2: 21.sajandi õpetamismeetodid</i> • <i>Moodul 3: Avatud õppematerjalid (OER)</i> • <i>Moodul 4: Virtuaalsed õpikeskkonnad</i> • <i>Moodul 5: Projektijuhtimine ja veebipõhine koostöö</i> 	
Mida koolituskursus pakub?	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>muutunud meetodid – suhtumine õpetamisse ja praktilised lähenemised;</i> • <i>ettevõtete ja teiste väliste sidusrühmade kaasamise hõlbustamine, professionaalse võrgustiku laiendamine;</i> • <i>professionaalse portfelli rikastamine: rahvusvahelise koostöökogemuse kaasamiseks;</i> • <i>Projektipõhine lähenemine õppimisele-õpetamisele klassiruumis ja kooli tasandil;</i> • <i>pedagoogilistel eesmärkidel kasutatavate digitaalsete tööriistade valiku laiendamine.</i> <p>Reacti-VETi täienduskoolituskursus õpetajatele pakub teile uusi teadmisi ja oskusi, et pakkuda 21. sajandile sobivat kutseharidust. Pärast kursuse läbimist on osalejatel võimalus koostöös tööandjate, õppejõudude ja õpilastega osaleda ühiselt kavandatud eksperimendis. Nad saavad õpitut rakendada ja edasi arendada; luua õpilastele täienduskoolituskursus (ühe semestri, maksimaalselt 30 tunni jooksul), eesmärgiga vastata ettevõtete väljatoodud kitsaskohtadele õpilaste teadmistes ja oskustes.</p>	
Mida peaks arvestama õpetajakursusel osalemisel?	
<p>Kursus koosneb viiest moodulist. Vastavalt 30 kontakttunnile saab koolituse läbida veebipõhises õpikeskkonnas 5-6 nädala jooksul, keskmise õppimiskoormusega 5-6 tundi nädalas. Õppijaid toetavad koolitatud mentorid.</p> <p>Mentorid hõlbustavad osalejate vahelist suhtlemist, julgustades koosõppimist. Samuti on võimalik ühe kooli õpetajatel suurem osa ülesannetest täita osa kahe- või kolmeliikmelistes rühmades.</p>	
Osaleja kohustused	
<p>Kursuse eduka lõpetamise eelduseks on viimase ülesande täitmine, kas siis iseseisvalt või koostöös teiste õpetajatega. Ülesandeid hindab mentor.</p>	

M1 - TÖÖTURU VAJADUSTE VÄLJASELGITAMINE

EESMÄRK

Kutsekoolide kvaliteeti saab tõhusalt parandada ainult siis, kui koolid on pidevalt ühenduses tööturu esindajate ja teiste sidusrühmadega, kelle kaudu saab kiiresti kindlaks teha muutuvad tööturunõuded ja neile ruttu reageerida.

Kutseõppeasutused peaksid kindlasti välja töötama protseduuri, kuidas sidusrühmadelt strateegiliste ja muude eesmärkidega seoses regulaarselt vajalikke andmeid koguda ning tagasisidet saada. Kogutud andmeid tuleks analüüsida ja tulemused avalikustada, et otsuseid saaks tõhusamalt langetada.

Tänapäeval on saadaval palju veebipõhiseid andmete kogumise ja analüüsimise tööriistu. Seejuures on tõeline väljakutse kavandada uuringuid, mis annaks usaldusväärseid ja sisukaid andmeid, et neid kasutada parendamismeetmete lähtepunktina.

Selle mooduli eesmärk on anda õpetajatele teadmised, oskused ja tööriistad, mis toetaksid alljärgnevat tegevusi:

- *usaldusväärsete andmete kiire kogumine eri sidusrühmade hulgas;*
- *kogutud andmete analüüsimine ja esitamine;*
- *kiire otsuste langetamine vastavalt muutuvatele tööturunõuetele;*
- *õpetamise pidev täiustamine.*

TEEMAD

1. REAGEERIVAD ÕPETAJAD – KOHANEV KUTSEHARIDUS

1. Tööturg – nõudluse pool
2. Otsitav oskus: loovus!
3. Kutseharidus – pakkumise pool
4. Kui õpetajad ei saa muutuda, siis kes üldse saab?
5. Alusta andmete kogumisest

2. TAGASISIDE KOGUMINE HUVIRÜHMADULT

1. Milline on teie vastus Andreas Schleieri küsimustele?
2. Miks on vaja andmeid koguda?
3. Milliseid andmeid koguda?
4. Kuidas alustada?
5. Kuidas tagada tagasiside usaldusväärsus ja valiidsus?
6. Tulemuste teatavakstegemine

3. ANDMETE KOGUMISE MEETODID

1. Intervjuud
2. Fookusrühmad
3. Arutelustrateegiad, lehrimeetod
4. Küsimustikud
5. Võrdlusuuringud

4. VEEBIPÕHISED VAHENDID ANDMETE KOGUMISEKS JA ANALÜÜSIMISEKS

1. Google Forms
2. Vormi loomine
3. Küsimuste lisamine
4. Küsimuste redigeerimine
5. Vormi saatmine
6. Vastused

TEADMISED, OSKUSED JA KOMPETENTSID

Euroopa Kvalifikatsiooniraamistik (EQF), tase 5			DigCompEdu kompetentsiraamistik
TEADMISED	OSKUSED	KOMPETENTSID	Tase: B2, C1, C2
Põhjalikud, spetsialiseeritud, faktilised ja teoreetilised teadmised töö- või õppevaldkonnas ning teadlikkus nende teadmiste piiridest	Abstraktsete probleemidele loominguiliste lahenduste väljatöötamiseks on vaja ulatuslikke kognitiivseid ja praktilisi oskusi.	Harjutage juhtimist ja juhendamist töö- või õppetegevuse kontekstis, kus on ettearvamatuid muutusi, vaadake üle ja arendage enda ja teiste tulemuslikkust.	Mooduli lõpus oskavad osalejad digitaalpädevusi rakendada järgmistes valdkondades:
Peale Mooduli läbimist on osaleja omandanud teadmised, oskused, et:			
<ul style="list-style-type: none"> • selgitada andmete kogumise ja analüüsimise olulisust; • nimetada eri tüüpi küsimusi, mida küsitlustes kasutatakse; • kirjeldada veebipõhiste uurimisvahendite põhifunktsioone. 	<ul style="list-style-type: none"> • luua veebivorme, küsimustikke; • kasutada küsimustikke veebis; • korraldada veebis küsitlusi; • analüüsida küsitluste tulemusi; • teha kokkuvõtteid, esitleda järeldusi ja anda nende põhjal otsustajatele soovitusi. 	<ul style="list-style-type: none"> • võtta juhtiv roll asutuse kontaktvõrgu loomisel, haldamisel ja arendamisel. • algatada koostööd kolleegidega • selgitada välja tööturu vajadused ja hoida ühendust tööturu esindajatega. 	1. valdkond. Professionaalne kaasamine 1.1 Organisatsioonidevaheline suhtlus 1.2 Professionaalne koostöö 1.3 Peegeldav praktika 1.4 Digitaalne täiendkoolitus (pidev ametialane areng) 2. valdkond. Digitaalsed allikad (materjalid) 2.1 Valimine 2.2 Koostamine ja kohandamine 2.3 Haldamine, kaitsmine ja jagamine 4. valdkond. Hindamine 4.1 Hindamisstrateegiad 4.2 Tõendite analüüsimine 4.3 Tagasiside andmine ja planeerimine

M2 - AKTIIVÖPPE SOODUSTAMINE: ÕPILASKESKSED ÕPETAMISMEETODID

EESMÄRK

Õpilaste omandatavad teadmised ei sõltu ainult õppetöö sisust, vaid ka õpilaste varasematest teadmistest, huvist ja õpistiilidest. Seetõttu on väga tähtis, et õpetajad valiks sobiva strateegia õpilastele ideaalse õppekeskkonna loomiseks. Tänapäevased klassiruumis käitumise haldamise meetodid pakuvad mitmekülgseid võimalusi aktiivõppe korraldamiseks, arendades Euroopa 21. sajandi tööturul hädavajalikke oskusi.

Selle mooduli eesmärk on:

- tutvustada uuenduslikke klassiruumis käitumise haldamise meetodeid ja alternatiivseid õpetamisviise;
- juhtida tähelepanu õpilaskeskse aktiivõppe olulisusele.

ÕPIEESMÄRGID

See moodul valmistab õpetajaid ette:

- arendama õppetöö isikupärastamiseks vajalikke teadmisi ja oskusi;
- olema paindlik ja valmis vahetama rakendatavaid strateegiaid olukorraga kõige paremini sobivate vastu;
- oskama arendada õpilasi kõrgemal kognitiivsel tasemel;
- arendama õpilaste kriitilise mõtlemise oskusi tõhusamalt;
- korraldama klassitunde, mis arendavad lisaks teadmistele ka oskusi, eriti 21. sajandil olulisi oskusi.

TEEMAD

1. TEHNOLOOGIA ABIL HARIDUSE ÜMBERKIJUNDAMINE

1. Sissejuhatus
2. Teabe kättesaadavus
3. Tööturu vajaduste väljaselgitamine
4. Õpihoiakud
5. Uued meetodid hariduses – aktiivõpe
6. Õpetaja rolli muutumine

2. ÕPETAJATÖÖ 21. SAJANDIL – ÜMBERPÖÖRATUD KLASSIRUUMI MEETOD

1. Überpööratud klassiruumi õppe mudel
 - 1.1. Põhijooned
 - 1.2. Eelised
 - 1.3. Probleemid
 - 1.4. Überpööratud õpe praktikas
 - 1.5. Kaalutlused tunni kavandamisel
 - 1.6. Überpööratud õpe projektis Reacti-VET
2. Sissejuhatus - EN
3. Projektipõhine õpe
4. Problem-based learning (EN)
5. Research-based learning (EN)

TEADMISED, OSKUSED, KOMPETENTSID

Euroopa Kvalifikatsiooniraamistik (EQF) tase 5			DigCompEdu Kompetentsid
TEADMISED	OSKUSED	KOMPETENTSID	Tase: B2, C1, C2
Põhjalikud, spetsialiseeritud, faktilised ja teoreetilised teadmised töö- või õppevaldkonnas ning teadlikkus nende teadmiste piiridest	Abstraktsete probleemidele loominguiliste lahenduste väljatöötamiseks on vaja ulatuslikke kognitiivseid ja praktilisi oskusi.	Harjutage juhtimist ja juhendamist töö- või õppetegevuse kontekstis, kus on ettearvamatuid muutusi, vaadake üle ja arendage enda ja teiste tulemuslikkust.	Mooduli lõpus oskavad osalejad digitaalpädevusi rakendada järgmistes valdkondades: 1. valdkond. Professionaalne kaasamine 1.1. Organisatsiooniline suhtlus 1.2. Professionaalne koostöö 1.3. Korrigeeritav praktika 1.4. Digitaalne täiendkoolitus (pidev ametialane areng) 2. valdkond. Digitaalsed vahendid 2.1. Valimine 2.2. Koostamine ja kohandamine 2.3. Haldamine, kaitsmine ja jagamine 3. valdkond. Õpetamine ja õppimine 3.1. Õpetamine 3.2. Suunamine 3.3. Koostööpõhine õpe 3.4. Isejuhitav õpe 4. valdkond. Hindamine 4.1. Hindamisstrateegiad 4.3. Tagasiside andmine ja planeerimine 5. valdkond. Õppijate võimestamine 5.2. Õppetöö isikupärastamine 5.3. Õppijate aktiivne kaasamine 6. valdkond. Õppijate digipädevuse edendamine 6.2. Suhtlemine 6.3. Sisu loomine 6.5. Probleemide lahendamine
Peale Mooduli läbimist on osaleja omandanud teadmised, oskused, et:			
<ul style="list-style-type: none"> • milliste raskustega haridustöötajad 21. sajandil silmitsi seisavad; • millised on uuenduslike õpetamismeetodite peamised tunnusjooned; • mille poolest erinevad traditsiooniline ja õpilaskeskne klassiruumis käitumise haldamine; • millised on ümberpööratud õppe mudeli rakendamise võimalused. 	<ul style="list-style-type: none"> • valida konkreetse tunni jaoks sobivaimaid meetodeid, arvestades teemat, õpilaste vanuserühma ja muid tegureid; • luua õpilastele võimalusi aktiivõppeks. 	<ul style="list-style-type: none"> • algatada koostööd oma kolleegidega • on valmis jagama oma väljatöötatud digitaalset õppematerjali teiste õpetajatega. • üleminek traditsiooniliselt frontaalselt õpetamiselt aktiivõppele / õpetamismeetoditele 	

M3 - AVATUD ÕPPEMATERJALID: KASUTAMINE, TAASKASUTAMINE JA KOOSTAMINE

EESMÄRK

- motiveerida õpetajaid kasutama olemasolevaid õppematerjale, neid omavahel segama ja uusi looma ning seejärel jagama omavahel segatud ja nende endi materjale,
- pakkuda õpetajatele vajalikke oskusi õppematerjalide koostamiseks, omavahel segamiseks ja jagamiseks.

ÕPIEESMÄRGID

Mooduli eesmärk on pakkuda õpetajatele:

- teadmisi eri liiki õppematerjalide kohta ja arusaama sellest, kuidas digitaal tehnoloogia neid parandada ja muuta võimaldab,
- teadmist, mida avatud õppematerjal tähendab,
- arusaama õppematerjalide taaskasutamise olulisusest,
- teadmisi autoriõiguse reeglitest, Creative Commons litsentsidest ja muudest tasuta kasutatava või osaliselt tasuta kasutatava sisu litsentsidest,
- teadmisi peamiste avatud õppematerjalide ja osaliselt tasuta sisu hoidlate kohta,
- oskusi taaskasutatavate allikate otsimiseks ja hindamiseks,
- oskusi luua, muuta ja jagada dokumente, ettekandeid, interaktiivseid pilte ja videoid ning interaktiivseid videoid, teste ja viktoriine, Internetiküsitlusi, mõtte- ja geograafilisi kaarte, simulatsioone ning jutustamise ja õppemänge.

TEEMAD

1. AVATUD ÕPPEMATERJALID: MIS JA MIKS?

1. Esimene tund – avatud õppematerjalid: Mis ja miks?
2. Aktiivõpe, järjepidevad uuendused ja jätkusuutlikkus
3. Avatud õppematerjalid
4. Autoriõigused vs copyleft
5. Avatud õppematerjalid (OER) – innovatsiooni võti kutsehariduses

2. AVATUD ÕPPEMATERJALID

1. Multimeedialisus ja interaktiivsus
2. SAMR-mudel
3. Õppematerjalide liigid
 - Dokumendid
 - Esitlus
 - Videod ja interaktiivsed videod
 - Interaktiivsed pildid
 - Kaardid

4. Õppemängud

5. Simulatsioonid
6. Viktoriinid

3. AVATUD ÕPPEMATERJALIDE OTSIMINE, HINDAMINE JA LOOMINE

1. Miks ja mida otsida, kuidas hinnata
2. Kuidas ja kust otsida?
 - Otsingumootorid
 - Kataloogid ja hoidlad
 - Digitaalsete materjalide loomiseks ja muutmiseks mõeldud vahendid

KNOWLEDGE, SKILLS AND COMPETENCES

Euroopa Kvalifikatsiooniraamistik (EQF) tase 5			DigCompEdu Kompetentsid
TEADMISED	OSKUSED	KOMPETENSID	Tase: B2, C1, C2
Põhjalikud, spetsialiseeritud, faktilised ja teoreetilised teadmised töö- või õppevaldkonnas ning teadlikkus nende teadmiste piiridest	Abstraktsete probleemidele loominguiliste lahenduste väljatöötamiseks on vaja ulatuslikke kognitiivseid ja praktilisi oskusi.	Harjutage juhtimist ja juhendamist töö- või õppetegevuse kontekstis, kus on ettearvamatuid muutusi, vaadake üle ja arendage enda ja teiste tulemuslikkust.	Peale mooduli läbimist on osaleja omandanud järgnevad oskused: 2.1 Digitaalsete materjalide valimine Õpetamiseks ja õppimiseks kasutatavate digitaalsete materjalide tuvastamine, hindamine ja valimine. Digitaalsete materjalide valimisel ning nende kasutuse planeerimisel konkreetse õppimiseesmärgi, konteksti, pedagoogilise lähenemise ja õppijate rühmaga arvestamine. 2.2 Digitaalsete materjalide loomine ja muutmine Olemasolevate avatud litsentsiga materjalide ja muude materjalide muutmine ja täiendamine, kui see on lubatud. Uute digitaalsete õppematerjalide loomine või koosloomine. Digitaalsete
Peale Mooduli läbimist on osaleja omandanud teadmised, oskused, et:			
<ul style="list-style-type: none"> kirjeldada avatud õppematerjalide jagamise ja taaskasutamise tõhusust, kirjeldada SAMR-mudelit materjalide loomiseks ja taasloomiseks, loetleda erinevat liiki õppematerjale, kirjeldada Creative Commons'i litsentse, loetleda üles peamised avatud õppematerjalide ja taaskasutatava sisu kataloogid ja hoidlad, loetleda tasuta veebirakendusi õppematerjalide/õpiobjektide koostamiseks, muutmiseks ja jagamiseks. 	<ul style="list-style-type: none"> otsida ja hinnata kasutatavaid materjale, luua ja jagada esitlusi (st Google Slide või Prezi), luua ja jagada interaktiivseid pilte (st Thinglink või Genially), luua videot või videoõpetust (st Apowersoft või Screencast O'Matic), muuta videot küsimuste lisamisega interaktiivseks (st EdPuzzle), avaldada videot YouTube'is, luua Youtube'i kanalit ja esitusloendit, joonistada ja jagada mõttekaarti (st Coggle või Mindmap või Popplet), joonistada ja jagada geograafilisi kaarte (Google Maps), luua ja jagada teste ja viktoriine (st Quizlet, Google Forms ja Kahoot!) 	<ul style="list-style-type: none"> Digitaalsete ressursside valimine • on valmis jagama oma väljatöötatud digitaalset õppematerjali teiste õpetajatega. • üleminek traditsiooniliselt frontaalselt õpetamiselt aktiivõppele / õpetamismeetoditele 	

Euroopa Kvalifikatsiooniraamistik (EQF) tase 5			DigCompEdu Kompetentsid
TEADMISED	OSKUSED	KOMPETENTSID	Tase: B2, C1, C2
	<ul style="list-style-type: none"> • luua ja jagada jutuvestmist (st Atavist, Adobe Spark Page, Powtoon, Toondoo), • luua ja jagada ajatelgi (st MyHistro) • luua ja jagada õppemänge (st Learning Apps, Quizlet, H5P), 		<p>materjalide kavandamisel ning nende kasutuse planeerimisel konkreetse õppimeesmärgi, konteksti, pedagoogilise lähenemise ja õppijate rühmaga arvestamine.</p> <p>2.3. Digitaalsete materjalide haldamine, kaitsmine ja jagamine Digitaalse sisu korrastamine ning selle kättesaadavaks muutmise õppijatele, lapsevanematele ja teistele õpetajatele. Tundliku digitaalse sisu tõhus kaitsmine. Privaatsuse ja autoriõiguse eeskirjade austamine ning õige rakendamine. Avatud litsentside ja avatud õppematerjalide kasutamise ja koostamise, sealhulgas nõuetekohase autorile viitamise mõistmine.</p>

M4 - VIRTUAALSETE ÕPIKESKKONDADE TUNDMAÕPPIMINE JA KASUTAMINE

EESMÄRK

Õpetajatel on tavaliselt mitu klassi ja rohkem kui üks õpetatav õppeaine. Seega on kindlasti vaja veebiplatvormi, kus saab õpilaste õppeprotsessi jälgida, hallata õppesisu ja suhelda õpilastega väljaspool klassiruumi. 4. moodulis tutvustatakse süsteeme ja tööriistu, mis sobivad veebipõhiste õpikeskkondade loomiseks (nt Moodle, Google Classroom ja OneNote).

Tegeleme Reacti-VET-i metoodikas teemadega, mida õppekava ei hõlma. Seega ei piisa tundide läbiviimiseks ühest või kahest lisaressursist. Peame kokku panema terve kursuse, mis hõlmab arendatavate kursuse eesmärkide, omandatavate teadmiste, oskuste ja pädevuste hoolikat kavandamist. Seetõttu käsitletakse ühe 4. mooduli osana veebi- ja pädevuspõhiste kursuste kavandamise aspekte.

Mooduli eesmärk on valmistada õpetajaid kaasaegsete virtuaalsete õpikeskkondade kaudu ette ja teadlikustada neile veebikursuste kavandamise ja läbiviimise võimalusi. Eesmärk on oskus kujundada ja arendada välja kursusi, mis on võimelised toetama selliste õpieesmärkide ja tulemuste kasutamist, mis on kaardistatud DigCompEdu ning muudes raamistikes.

See on omane täiendõppele, kuna see kursus tegeleb suutlikkuse parandamise probleemidega. Seda peetakse vajalikuks oskuste ja pädevuste muutuvate nõudmiste täitmiseks tööalase konkurentsivõime saavutamiseks.

ÕPIEESMÄRGID

Selle mooduli eesmärk on pakkuda õpetajatele ja õpilastele järgmist:

- arusaama sellest, kuidas kujundada ja töötada välja veebipõhine õpetamisviis, mis vastaks Euroopa digipädevuse raamistiku eesmärkidele (DigComp) ja selle rakendamist haridustöötajatele (DigCompEdu) ja haridusasutustele (DigCompEdu);
- lähenemisviisi digipädevuse pädevusraamistike tõhusaks kasutamiseks;
- omandatavate oskuste rolli ning pädevuste, oskuste ja teadmiste seoste mõistmist ja hindamist;
- metoodikat ja vahendeid õppekavade ja hindamisviiside struktureerimiseks vastavalt pädevusraamistikele;
- paindliku õpikeskkonna omaduste ja funktsioonide ning pakutava pedagoogilise toe põhjalikku hindamist

TEEMAD

2. KURSUSE KUJUNDAMINE

1. Sissejuhatus
2. Kust alustada?
3. Õige valik
4. Õpieesmärgid ja omandatavad oskused
5. Pädevuspõhine ülesehitus
6. Pädevusraamistikud

3. ÕPETAMINE JA ÕPPIMINE MOODLE'IS

1. Moodle kui virtuaalne õpikeskkond (VLE)
2. Moodle'i e-õppe raamistik
3. Platvormile sisenemine
4. Platvormi kasutajaks registreerimine
5. Õpetajad Moodle'i platvormis
6. Kasutajate haldamine
7. Õpilastega suhtlemine
8. Teemade käsitlemine
9. Õppesisu lisamine
10. Ülesanded
11. Õppetest Knowledge, skills and competences

Euroopa Kvalifikatsiooniraamistik (EQF) tase 5			DigCompEdu Kompetentsid
TEADMISED	OSKUSED	KOMPETENTSID	Tase: B2, C1, C2
Põhjalikud, spetsialiseeritud, faktilised ja teoreetilised teadmised töö- või õppevaldkonnas ning teadlikkus nende teadmiste piiridest	Abstraktsete probleemidele loominguiliste lahenduste väljatöötamiseks on vaja ulatuslikke kognitiivseid ja praktilisi oskusi.	Harjutage juhtimist ja juhendamist töö- või õppetegevuse kontekstis, kus on ettearvamatuid muudatusi, vaadake üle ja arendage enda ja teiste tulemuslikkust.	<p>At the end of the Module participants will be able to apply digital competences on the area of:</p> <p>1. valdkond. Professionaalne kaasamine</p> <p>1.1 Organisatsiooniline suhtlus</p> <p>1.2 Professionaalne koostöö</p> <p>1.3 Analüüsiülesanne</p> <p>1.4 Digitaalne täiendõpe (pidev ametialane areng)</p>
<p>Peale Mooduli läbimist on osaleja omandanud teadmised, oskused, et:</p>			

Euroopa Kvalifikatsiooniraamistik (EQF) tase 5			DigCompEdu Kompetentsid
TEADMISED	OSKUSED	KOMPETENTSID	Tase: B2, C1, C2
<ul style="list-style-type: none"> • selgitada Euroopa algatusi digitaalsete oskuste ja pädevuste parandamiseks; • tuua välja, kuidas saab digitaalseid tehnoloogiaid kasutada hariduse ja koolituse edendamiseks ja uuendamiseks; • kirjeldada DigCompEdu pädevusraamistikku ja selle eesmäärke; • mõista seda, kuidas koostada vastavalt pädevusraamistiku vajadustele kursuse õppekava ja hindamisviise; • kirjeldada peamisi pedagoogilisi probleeme, mis mõjutavad praegu digitaalset õpet; • näidata oma põhjalikke teadmisi mitmesugustest digitaalsetest õpikeskkondadest; • viia oma õpetamispraktika digitaalse õppe põhiküsimuste osas õigesse konteksti. 	<ul style="list-style-type: none"> • arendada välja eesmärgipärase veebipõhise õpetamisviisi; • kasutada õpieesmäärke, omandatavaid teadmisi ja pädevusi; • struktureerida kursuse õppekava vastavalt omandatavate oskuste vajadustele; • ehitada vajaliku õppe toetamiseks üles veebipõhine õpetamisviis ja funktsioonid; • integreerida sotsiaalseid ja läbimõeldud tegevusi, mis hõlbustavad ühisõpet; • viia läbi motiveeriv veebipõhine õppekursus. 	<ul style="list-style-type: none"> • integreerida sotsiaalseid ja peegeldavaid tegevusi, et hõlbustada ühist õppimist; 	<p>5. valdkond. Õppijate võimestamine</p> <p>5.1 Juurdepääsetavus ja kaasatus 5.2 Kohandamine ja isikupärastamine 5.3. Õppijate aktiivne kaasamine</p> <p>6. valdkond. Õppijate digipädevuse edendamine</p> <p>6.1 Teabe- ja meediapädevus 6.2 Suhtlemine 6.3 Sisu loomine 6.4 Vastutustundlik kasutamine 6.5 Probleemide lahendamine</p>

HARIDUSPROJEKTIDE JUHTIMINE: VEEBIPÕHISED JUHTIMIS,- JA KOOSTÖÖVAHENDID

EESMÄRK

Täiendkoolituskursuse läbiviimine väljaspool eelnevalt määratletud õppekava ja traditsiooniliste klassitundide nõuab kindlasti hoolikat kavandamist. Teilt eeldatakse projekti algusest kuni viimaste tegevusteni aktiivset kaasalöömist ja intensiivset suhtlemist nii projekti meeskondadega (õpilased), kooli juhtkonnaga (sponsor), kolleegidega kui ettevõtete esindajatega (telliija). Õpetajana on teie peamiseks eesmärgiks toetada noori nende esimese projekti ettevalmistamisel ja elluviimisel. Samas tuleb õpilastele luua turvaline simulatsioonikeskkond, koos kindla ajaraami ja konkreetse õppesisuga, mis peaks valmima kooli-ettevõtte ja õpilaste koostöös.

Olge valmis vajadusel oma plaane ümber mängima ja põhiprotsessides või vahetulemuste planeerimisel muudatusi tegema. Detailne planeerimine aitab meeskondadel oma tegevusi jälgida, regulaarne suhtlus kõikide osapooltega jällegi kindlustab lõpptulemuse vastavuse planeeritule.

Et aidata teil oma projektõppe kursust kavandada, sidusrühmi kaasata ja hiljem noori projektide läbi viimisel toetada, käsitleme selles moodulis lähemalt projektijuhtimise põhitõdesid ja tegevusi. Lisaks tutvustame tasuta kättesaadavaid veebipõhiseid projektihalduse platvorme; nende põhifunktsioone.

Viienda mooduli eesmärk on pakkuda õpetajatele ülevaadet:

- kutsehariduse ja -koolituse kontekstis rakendatavatest peamistest projektijuhtimise tavadest,
- hõlpsasti kasutatavatest tasuta veebipõhistest projektijuhtimise tööriistadest

ÕPIEESMÄRGID

- arusaamine sidusrühmadega (õpilased, õpetajad, ettevõtted, lapsevanemad) regulaarse ja sisuka suhtluse vajalikkusest ja olulisusest,
- mõistab teadmiste, kogemuste ja heade tavade vahetamise ja jagamise olulisust
- teadmised kaasaegsetest projektijuhtimisvahenditest, paindlikest projektijuhtimismetoodikatest
- arusaam projektide kavandamisest ja juhtimisest
- teave tasuta veebipõhiste projektijuhtimisriistade ja platvormide kohta
- oskused kasutada 21. sajandi tehnoloogia potentsiaali (virtuaalsete) võrgustike loomiseks ja juhtimiseks; veebis suhtlemiseks ja oma digitaalsete pedagoogiliste oskuste täiustamiseks.

TEEMAD

1. TUTVUSTUS

1. Koolid ja projektid
2. Projektõpe vs projektipõhine õpe
3. Projektipõhine õpe – eesmärgid ja kasulikkus
4. Projektiõhised meetodi kasutamiseks kutsehariduses
5. Koostööprojekt ettevõttega vs projektipõhine õpe

2. SISSEJUHATUS PROJEKTJUHTIMISSE

1. Projekti kavandamine
2. Projekti planeerimise faas
 - 2.1. Rollijaotus ja ülesanded
 - 2.2. Projekti verstapostid, ülesannete jaotamine

2.3. Riskidejuhtimine

- 2.4. Kommunikatsioon ja aruandlus
3. Projektiplaani rakendamine
4. Projekti lõpetamine

3. VEEBIPÕHISED KOOSTÖÖVAHENDID POJEKTÖPPES KASUTAMISEKS

1. Online management tools
2. The basics of MeisterTask
3. Create your first project in MeisterTask

TADMISED, OSKUSED, KOMPETENTSID

Euroopa Kvalifikatsiooniraamistik (EQF) tase 5			DigCompEdu Kompetentsid
TEADMISED	OSKUSED	KOMPETENTSID	Tase: B2, C1, C2
Põhjalikud, spetsialiseeritud, faktilised ja teoreetilised teadmised töö- või õppevaldkonnas ning teadlikkus nende teadmiste piiridest	Põhjalikud, spetsialiseeritud, faktilised ja teoreetilised teadmised töö- või õppevaldkonnas ning teadlikkus nende teadmiste piiridest	Exercise management and supervision in contexts of work or study activities where there is unpredictable change review and develop performance of self and others.	At the end of the Module participants will be able to apply digital competences on the area of: 1. Professionaalne kaasamine: 1.1. Organisatsioonidevaheline suhtlus Kasutada digitaalseid tehnoloogiaid õppijate, vanemate ja kolmandate osapooltega suhtlemise parandamiseks. Panustada organisatsiooni kommunikatsioonistrateegiate ühisesse väljatöötamise ja parendamisse. 1.2. Professionaalne koostöö Digitehnoloogiate kasutamine koostöös teiste õpetajatega, teadmiste ja kogemuste jagamiseks, et ühiselt luua innovaatilisi pedagoogilisi tavasid. 1.3. Peegeldav praktika Individuaalsel ja kollektiivsel tasandil pedagoogiliste praktikate mõtestamine, selle hindamine ja aktiivne edasiarendamine 1.4. Professionaalsete digioskuste arendamine (Digital Continuous Professional Development) Digitaalsete allikmaterjalide ja ressursside kasutamine õpetajate professionaalse arengu eesmärgil toetamine.
Peale Mooduli läbimist on osaleja omandanud teadmised, oskused, et:			
<ul style="list-style-type: none"> kirjeldada suhtluse tähtsust ning andme- ja teabevahetuse vahendeid, luua veebipõhiste tööriistade abil kommunikatiivne ruum ja kasutada seda võrgustikutöö korraldamiseks, juhtimiseks, koostöök ja suhtlemiseks, kirjeldada projektijuhtimise põhietappe; mõista veebipõhiste projektijuhtimisriistade funktsioone ja eeliseid. 	<ul style="list-style-type: none"> planeerida ja juhtida väikesemahulisi projekte, valida ja kasutada vähemalt üht vabavaralist projektijuhtimise tarkvara (nt MeisterTask, Trello) 	<ul style="list-style-type: none"> koostada asjaomaste sidusrühmadega koostöös (õpetajad, õpilased, ettevõtted) õpilaste kvalifikatsioonikoolituse kavandamise ja läbiviimise projektiplaan, et katta kvalifikatsiooni erialal tuvastatud oskuste puudujäägid; 	

Euroopa Kvalifikatsiooniraamistik (EQF) tase 5			DigCompEdu Kompetentsid
TEADMISED	OSKUSED	KOMPETENTSID	Tase: B2, C1, C2
			Kokkupuuted DigCompEdu kompetentsiraamistikuga: 2. Digitaalsed õppematerjalid: 2.2 Loomine ja muutmine 2.3 Digimaterjalide haldus, autorikaitse ja jagamine 3. Õpetamine ja õppimine: 3.1. Õpetamine 3.2. Juhendamine 3.3. Koostöine õppimine 4. Hindamine ja hinnangute andmine: 4.1. Hindamisstrateegiad 4.2. Tõendus põhine analüüs 4.3. Tagasiside ja planeerimine 5. Õppijate kaasamine ja motiveerimine 5.3. Õpilaste aktiivne kaasamine 6. Õppijate digipädevuse toetamine: 6.2. Kommunikatsioon 6.3. Sisuloome

PROJEKTI TAUSTAST

Ühiskonnal on kutseõppele seadnud kõrged nõudmised, mis mõneti üksteise suhtes vastanduvad: jääma traditsioonide juurde - pakkudes stabiilseid, testitud teadmisi, mille on heaks kiitnud nii ühiskondlikud kui majanduslikud sidusrühmad ning andma edasi õpilastele oskusi ja pädevusi, mis on vastavuses kaasaja tööandjate ootuste ning nõudmistega.

Vaatamata Euroopa poliitikakujundajate ja riikide suurtele jõupingutustele suunata kutseõppeasutused õppekavade ja õpetamise meetodite ümberkujundamisele, ei ole koolid suutnud tööturu nõudmistega sammu pidada. Enamikus Euroopa riikides põhineb kutsehariduses omandatav kvalifikatsioon tavapärasel õppekavadel, mis defineerivad väga selgelt kellele, mida ja kuidas midagi tuleb õpetada, jättes koolidele liialt vähe võimalust kohandada oma õppekavasid ning meetodikaid tööturu nõudmistele vastavaks.

Kuna enamikus Euroopa riikides on kasutusel keerukad akrediteerimismenetlused, on olemasoleva õppekavade muutmise ja uute heakskiitmine, aeganõudev protsess.

EESMÄRGID JA TEGEVUSED

Projekti eesmärk on pakkuda kutseõpetajatele koolitust ja toetust, tööturu „oskuste puudujääkide“ määramisel ja võimalike lahenduste pakkumisel, kaasates protsessi ka teisi asjaomaseid sidusrühmi - üliõpilasi, lapsevanemaid, õppejõudude ja eelkõige raskustes tööandjaid oskustöölise leidmisel.

Reacti-VET projekti konsortsium loob, katsetab ja annab õpetajate käsutusse standardiseeritud õpiobjektide kogumiku, mis sisaldab endas abimaterjale innovaatiliste õppematerjalide, koostöö- ja kommunikatsioonivahendite näol. Kogumik hõlmab ka kutse- õpetajatele suunatud õppekavade väljatöötamise meetodikat, et koos potentsiaalsete tööandjatega välja selgitada oskuste puudujäägid, ning neist lähtuvalt kavandada uus õppekava ning noorte väljaõpe. Õpikogumikku katsetatakse küll IT-sektoris, kuid see on võrdse kohaldatav ka teistele kutseõppe teemadele.

SIHTGRUPP

Kutseõpetajad

Kasusaajad: kutseõppe õpilased ja ettevõtjad

LÜHIDALT

Nimi: Teachers for Reactive and Responsive

Vocational Education

Akronüüm: Reacti-VET

Projekti ID: 2018-1-HU01-KA202-047816

Programm: Erasmus+ KA2

Projekti Tüüp: Strateegiline koostöö

Projektis osalevad riigid: Ungari, Itaalia,

Suurbritannia

Projekti algus: 1. september 2018.

Projekti lõpp: 28. veebruar 2021.

Veeb: <http://reactivet.itstudy.hu/>

Projekti koordinaator: iTStudy Hungary

Vastutav projektijuht: Mária Hartyányi

E-mail: maria.hartyanyi@itstudy.hu

Aadress: H-2100 Gödöllő, Testvérvárosok útja 28.

EESTIS:

BCS Koolitus AS, Triin Kagur: Triin.Kangur@bcs.ee

ITAALIAS

AICA: progettieupei@aiconet.it

JAC: international@fondazionejobsacademy.org

SUURBRITANNIAS

CAPDM Ltd: kwc@capdm

PARTNERID

iTStudy Hungary Ltd. (Ungari)

AICA - Associazione Italiana Informatica e Calcolo Automatico (Itaalia)

Fondazione ITS per le nuove tecnologie del Made in Italy – JobsAcademy (Itaalia)

BCS Koolitus AS (Eesti)

SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium (Ungari)

Veszprémi Szakképzési Centrum Öveges József Szakgimnáziuma, Szakközépiskolája és Kollégiuma (Ungari)

CAPDM (Suurbritannia)