

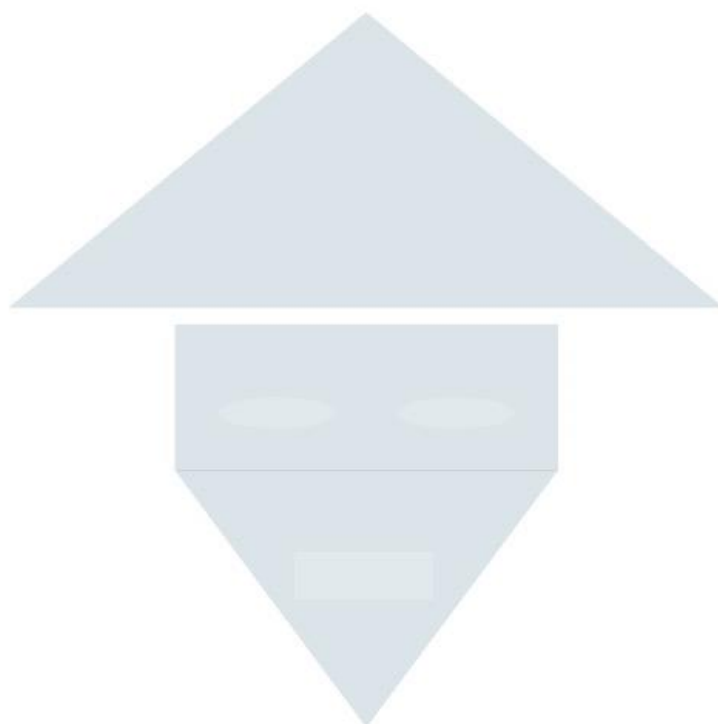
A stylized dark blue face icon with white oval eyes and a white rectangular mouth, positioned in the upper left corner of the page.

Täydennyskoulutusohjelma
Valmistaneet CARDET & AKLUB



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



NEET

SYSTEM



Tämä työ on lisensoitu seuraavalla lisenssillä:
[Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Sisällysluettelo

Johdanto	2
Osa 1 – Alustava työpaja.....	4
Osa 2 – Täydennyskoulutusohjelma	7
Oppimisyksikkö 1: Digitaaliset pakopelihuoneet koulutuksessa: Määritelmät, ominaisuudet & käyttö	7
Oppimisyksikkö 2: Huomioonotettavia ohjeita digitaalisten pakopelihuoneiden kehityksessä	12
Oppimisyksikkö 3: Tietotaito ja tekniset asiat digitaalisten pakopelihuoneiden kehityksessä	16
Osa 3 – Itsenäinen verkko-opiskelu	22



NEET

SYSTEM

Johdanto

NEET-SYSTEM täydennyskoulutusohjelman ja käsikirjan tavoitteina on parantaa sellaisten aikuiskouluttajien taitoja, jotka työskentelevät nuorten parissa, jotka eivät ole koulutuksen, työelämän tai harjoittelun piirissä (NEET = young people who are **Not** in Education, Employment, or Training"), jolloin voidaan valjastaa käyttöön innovatiivisten ja opettavaisten verkkopakopelihuoneressurssien potentiaali. Nämä resurssit kehitetään osana NEET-SYSTEM projektia. Tämän tuloksena aikuiskouluttajat osaavat auttaa NEET-kohderyhmään kuuluvia kehittämään sellaisia avaintaitoja, joita arvostetaan korkealle eurooppalaisilla työmarkkinoilla.

Täydennyskoulutusohjelma koostuu yhteensä 40 tunnista oppimista, jotka on jaettu kolmeen vaiheeseen seuraavasti:

- Vaihe 1 – erityinen viiden tunnin aiheeseen johdattava työpaja, joka järjestetään jokaisessa projektipartnerimaassa valmistavana aktiviteettina kansainväliselle koulutustapahtumalle;
- Vaihe 2 – kolmen päivän, 20 tunnin koulutusohjelma, joka tukee aikuiskouluttajia tarpeellisten pedagogisten taitojen ja osaamisen kehittämisessä niin, että he voivat antaa koulutusta dynaamisissa verkkoympäristöissä ja onnistuneesti hoitaa uudenlaisia opiskelija/ohjaajasuhteita, jotka ovat avainasemassa menestyksessä oppimiskumppanuuksissa; lisäksi koulutetaan aikuiskouluttajia kehittämään omia haastepohjaisia, oppimiseen liittyviä verkkopakopelihuoneressursseja. Tämä 20 tunnin lähiopetusjakso pidetään kansainvälisessä koulutustapahtumassa Iso-Britanniassa 16. kuukautena.
- Vaihe 3 – koostuu 15 tunnista itsenäistä opiskelua, jota tuetaan projektin verkko-oppimislustalla.

Täydennyskoulutuksessa korostetaan verkko-oppimista ja siinä tutkitaan kouluttajien rooleja verkon interaktiivisissa ympäristöissä. Näin ollen NEET-SYSTEMin pakopelihuoneressurssien tavoitteena on tuoda oppimisprosessin osaksi monenlaisia uusia ympäristöjä ja sen vuoksi koulutuksen aikana varmistetaan että: ohjaajat tuntevat olonsa varmoiksi työskennellessään uusien resurssien kanssa näissä ei-perinteisissä oppimisympäristöissä; he uskovat täysin niihin hyötyihin, joita verkko-oppiminen voi tuoda työskennellessä marginaalissa olevien kohderyhmien kanssa; ja he ovat tietoisia riskeistä, joita liittyy verkkoympäristöissä työskentelyyn.

Osa 1 – Alustava työpaja

Alustava työpaja toteutetaan kaikissa partnerimaissa kahden osallistujan kanssa. Nämä samat osallistajat ottavat osaa myös koulutustapahtumaan Lancasterissa, Iso-Britanniassa, ja he tukevat myöhemmin paikallista koulutusta NEET-nuorille kussakin partnerimaassa. Työpajojen tarkoitus on informatiivinen, ja ne keskittyvät valmistamaan osallistujia vaiheeseen 2, eli kolmepäiväiseen, yhteensä 20 tunnin koulutusohjelmaan.

Valmistautuminen täydennyskoulutustapahtumaan			
Tavoite	Osan 1 tavoitteena on esitellä osallistujille NEET-SYSTEM projektin filosofia sekä peruskonseptit ja terminologia. Erityisesti korostetaan aikuiskouluttajien roolia NEET-nuorten kouluttamisessa.		
Oppimistulokset			
Suoritettuaan osion osallistuja:			
Tiedot	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa kuvailla NEET-SYSTEM projektin tarkoituksen ja perustavoitteet; • Pystyy kertomaan NEET-kohderyhmän ominaisuuksista ja tarpeista; • Osaa korostaa projektin tärkeyttä NEET-kohderyhmälle; • Pystyy keskustelemaan aiheista, jotka liittyvät aikuiskouluttajien rooliin NEET-nuorten koulutuksessa; • Osaa kuvailla kansainvälisessä koulutustapahtumassa (KKT) noudatettavan oppimissisällön peruselementtejä; 		
Taidot	<ul style="list-style-type: none"> • Osoittaa halukkuutta osallistua KKT:aan; • Pystyy vaihtamaan mielipiteitä KKT:n sisällöstä; • Osaa kommunikoida tehokkaasti muiden osallistujien kanssa KKT:n aikana. 		
Osaaminen	<ul style="list-style-type: none"> • Pystyy osallistumaan aktiivisesti KKT:aan; • Osaa työskennellä itsenäisesti ja ryhmissä suorittaakseen oppimistehtävät; • Pystyy ottamaan vastuuta jokaiseen aktiviteettiin liittyvien tehtävien suorittamisesta KKT:n aikana. 		
Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
A1.1	<i>Osallistujien sekä projektin esittely</i>	Lähiopetus	1-2 h
Yleiskatsaus sisältöön	<p>Vaihe 1: Ohjaaja toivottaa osallistajat tervetulleiksi ja suorittaa jäänmurtamisharjoituksen, jotta kaikki tulevat tutuiksi keskenään. (kts. A1.1_ANNEX 1) – 20 min</p> <p>Vaihe 2: Tämän jälkeen ohjaaja esittelee Erasmus+ ohjelmia yleisellä tasolla ja keskittyy sitten erityisesti NEET-SYSTEM</p>		

	projektiin, sen filosofiaan, metodologiaan ja käytävissä oleviin työkaluihin, sekä rohkaisee osallistujien keskustelua aiheesta. (kts. A1.1._ANNEX 2) – 40 min		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Jäänmurtamisharjoitus			
Keskustelu			
Tarvittavat materiaalit			
Tietokone (kannettava tai pöytäkone)			
Projektori			
Kaiuttimet			
Resurssit			
PowerPoint esitykset (A.1.1_ANNEX 1, A1.1._ANNEX 2)			
Arviointimenetelmä			
-			
Viitteet			
NEET-SYSTEM projektin verkkosivut: https://neet-system.eu/			
NEET-SYSTEM projektin FB-sivu: https://www.facebook.com/pages/category/Community/NEET-System-Project-257532031614821/			
Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
A1.2	<i>NEET-kohderyhmä: ominaisuudet ja tarpeet</i>	Lähiopetus	2-3 h
Yleiskatsaus sisältöön	<p>Vaihe 1: Ohjaaja pyytää osallistujia pohtimaan keskenään NEET-kohderyhmän ominaisuuksia ja tarpeita kirjoittamalla ajatuksiaan fläppitaululle. - 40 min</p> <p>Vaihe 2: Ohjaaja esittelee sitten tietoa heille yhteisistä ominaisuuksista ja tarpeista koko EU:n alueella. Aikuiskouluttajien roolia asiassa painotetaan (metodeja ja viestintäkeinoja, joita voidaan käyttää NEET-nuorten motivoimiseksi sekä millaisia esteitä heidän täytyy ylittää oppimisprosessissa) (kts. A1.2_ANNEX 1) - 20 min</p> <p>Vaihe 3: Tämän jälkeen ohjaaja jakaa oppimistulostaulukon osallistujille. Hän antaa osallistujille hieman aikaa pohtia jokaisen osion oppimistuloksia ja ymmärtää niiden tärkeys NEET-kohderyhmälle. Hän rohkaisee osallistujia keskustelemaan ja kysymään aiheesta. (kts A1.2 ANNEX 2) - 40 min</p> <p>Vaihe 4: Osallistujia pyydetään keskustelemaan osaamisesta ja oppimistuloksista ja siitä, miten niitä voidaan soveltaa koulutustilanteisiin, pohtimalla edellisen esityksen sisältöä. Ohjaaja myös rohkaisee osallistujia kysymään kysymyksiä ja/tai ilmaisemaan ajatuksiaan ja ideoitaan. - 20 min</p>		

Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)

Luento

Keskustelu

Tarvittavat materiaalit

Tietokone (kannettava tai pöytäkone)

Projektori

Fläppitaulu

Tusseja

Resurssit

PowerPoint esitys (A1.2_ANNEX 1)

Monistheet: Oppimistulokset-taulukko (A1.2 ANNEX 2)

Arviointimenetelmä

-

Viitteet

- Event MD Studio Team (2. elokuuta 2019). *61 Ice-Breakers for a more Engaged Event*. Lähde: <https://www.eventmanagerblog.com/ice-breakers>
- Euroopan komissio (ei päiväystä). What is Erasmus? Saatavilla osoitteessa: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en

NEET

SYSTEM

Osa 2 – Täydennyskoulutusohjelma

Täydennyskoulutusohjelma tulee olemaan kolme päivää ja yhteensä 20 tuntia kestävä koulutus, jossa tuetaan aikuiskouluttajia sellaisten pedagogisten taitojen ja osaamisen kehittämisessä, jonka avulla he voivat antaa koulutusta dynaamisissa verkkoympäristöissä. Ohjelmaan sisältyy eri tyyliä harjoituksia, jotka ovat enimmäkseen aikuiskoulutuksen tekniikoihin ja opetusmenetelmiin sopivia. Erityisesti se sisältää käytännön aktiviteetteja, jotka tukevat opiskelijoita heidän osallistuessaan merkityksellisiin oppimiskokemuksiin ja auttavat heitä ymmärtämään paremmin pakopelihuoneressurssien mahdollisuuksia ja hyötyjä, joita verkko-opiskelu voi tuoda työhön syrjäytyneiden kohderyhmien kanssa. Se antaa aikuiskouluttajille myös mahdollisuuden työskennellä itsenäisesti ja kehittää omia haastepohjaisia verkkopakopelihuoneressursseja. Viimeiseksi, yllä mainittu tapahtuma valmistelee osallistujia työskentelemään vaiheessa 3, jossa heidän tulee suorittaa 15 tuntia itsenäistä opiskelua, jota tuetaan NEET-SYSTEMIN verkko-oppimisympäristön kautta.

Oppimisyksikkö 1: Digitaaliset pakopelihuoneet koulutuksessa: määritelmät, ominaisuudet & käyttö

Digitaaliset pakopelihuoneet koulutuksessa: määritelmät, ominaisuudet & käyttö	
Tavoite	Oppimisyksikön 1 tavoite on tarjota yleistietoa siitä, miten pelejä voidaan käyttää opetusikäntönnön muuttamiseen koulutusympäristössä.
Oppimistulokset	
Suoritettuaan osion osallistuja:	
Tiedot	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa kertoa pelin konseptista; • Pystyy tekemään eron pelien ja pakohuonepelien välillä; • Osaa tunnistaa pelien arvon digitaalisen ajan koulutusympäristöissä. • Pystyy listaamaan pelillistämisen hyötyjä opetuksessa ja oppimisessä.
Taidot	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa muodostaa tapoja integroida pelejä koulutuksellisiin ympäristöihin opettamansa aiheen mukaisesti; • Osaa suunnitella oppitunnin, johon integroituu pakopelihuoneiden käyttö opetuksen aikana; • Pystyy antamaan suosituksia pakopelihuoneiden käytöstä koulutusympäristöissä.
Osaaminen	<ul style="list-style-type: none"> • On motivoitunut uudistamaan opetusikäntöjään käyttämällä uusia oppimispolkuja (huonepakopelit); • Osaa integroida huonepakopelit opetukseensa;

	<ul style="list-style-type: none"> Pystyy kehittämään oppimismahdollisuuksia, jotka parantavat opettamista, soveltamalla pelillistämisen periaatteita. 		
Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
A1.1	<i>Johdanto pelien käyttämiseen koulutuksessa</i>	Lähiopetus	2 h
Yleiskatsaus sisältöön	<p>Vaihe 1: Ohjaaja toivottaa osallistujat tervetulleiksi ja esittelee lyhyesti aktiviteetin ja oppimistavoitteet. – 10 min</p> <p>Vaihe 2: Ohjaaja pitää aivoriihiharjoituksen pelin ja pelillistämisen konsepteista. Kaikkia osallistujia pyydetään antamaan panoksensa harjoitukseen (kts. A1.1 ANNEX 1) – 40 min</p> <p>Vaihe 3: Tämän jälkeen ohjaaja pitää yksityiskohtaisen esityksen pelillistämisen konseptista ja esittelee sen peruselementit (kts. A1.1 ANNEX 2) – 35 min</p> <p>Vaihe 4: Osallistujat keskustelevat pelillistämisestä ja siitä, miten sitä voi soveltaa koulutusympäristöissä pohtimalla juuri kuulemansa esityksen sisältöä. Ohjaaja rohkaisee osallistujia myös kysymään kysymyksiä ja esittämään omia ajatuksia ja ideoita. – 35 min</p>		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Aivoriihi Luento Keskustelu			
Tarvittavat materiaalit			
Fläppitaulu Tusseja Tietokone (kannettava tai pöytäkone) Projektori			
Resurssit			
PowerPoint esitykset (A1.1 ANNEX 1, A1.1 ANNEX 2)			
Arviointimenetelmä			
Reflektointiharjoitus			
Viitteet			
<ul style="list-style-type: none"> Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. <i>International Journal of Serious Games</i>, 4 (3), 73-86. Clarke, S., Arnab, S., Morini, L., Wood, O., Green, K., Masters, A., & Bourazeri, A. (2016, lokakuu). EscapED: A framework for creating live-action, interactive games for higher/further education learning and soft taidot development. Saatavilla osoitteessa: https://pureportal.coventry.ac.uk/files/11916604/escapedcomb.pdf 			

- Denning, T., Lerner, A., Shostack, A., & Kohno, T. (2013). *Control-Alt-Hack: the design and evaluation of a card game for computer security awareness and education*. Saatavilla osoitteessa: <https://tamaradenning.net/files/papers/ccs479-denning.pdf>
- Edwards, K. (2009). Traditional games of a timeless land: Play cultures in Aboriginal and Torres Strait Islander communities. *Australian Aboriginal Studies*, (2), 32.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Saatavilla osoitteessa: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>
- Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging Useful Resources*. Saatavilla osoitteessa: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjVsc7zqLPhAhUHxoUKHRE3AvkQFjAAegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.marcprensky.com%2Fwriting%2FPrensky%2520-%2520Digital%2520Game-Based%2520Learning-Ch5.pdf&usg=AOvVaw03z1bVuxUfxRtafypIcnwe>
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.

Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
A1.2	<i>Johdanto pakuhuoneisiin</i>	Lähiopetus	2 h
Yleiskatsaus sisältöön	<p>Vaihe 1: Ohjaaja esittelee aktiviteetin lyhyesti ja kertoo sen oppimistavoitteet. – 10 min</p> <p>Vaihe 2: Ohjaaja kertoo huonepakopeleistä keskittyen niiden määritelmiin ja ominaisuuksiin. Hän rohkaisee osallistujia keskustelemaan aiheesta, jotta kysymyksiin saadaan vastattua. (kts. A1.2 ANNEX 1) – 35 min</p> <p>Vaihe 3: Tämän jälkeen ohjaaja ottaa käyttöön korttiharjoituksen, jossa tulevat ilmi pakuhuoneiden käytön hyödyt koulutuksessa (kts. A1.2 ANNEX 2_FlashcardsActivityInstructions, A1.2 ANNEX 2_Flashcards Board, A1.2 ANNEX_Flashcards) – 45 min</p> <p>Vaihe 4: Korttiharjoituksen jälkeen ohjaaja pyytää osallistujia tekemään verkkovisailun ja testaamaan tietonsa. – 30 min</p>		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Luento Keskustelu Harjoitus korteilla Muste- tai lyijykyniä			
Tarvittavat materiaalit			
Tietokone (kannettava tai pöytäkone) Projektori Luentomateriaalit (kortit) Muste- tai lyijykyniä			

Internetyhteys (visailu verkossa)

Resurssit

Esitykset (A1.2 ANNEX 1, A1.2 ANNEX 2_ FlashcardsActivityInstructions,)
Pdf dokumentti, jossa kortit (A1.2 ANNEX 2_ Flashcards Board, A1.2 ANNEX 2_ Flashcards)

Arviointimenetelmä

Visailu verkossa(https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfctrLPLAQiEvtuQC_azpXCgGKxjz38ixVzISRxd0hqzBtBQ/viewform)

Viitteet

- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Saatavilla osoitteessa: <https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf>
- Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Saatavilla osoitteessa: <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Saatavilla osoitteessa: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Saatavilla osoitteessa: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZIsXaoq>

Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
A1.3	<i>Pelillistäminen ja pakohuoneet</i>	Lähiopetus	1.5 h
Yleiskatsaus sisältöön	<p>Vaihe 1: Ohjaaja esittelee aktiviteetin lyhyesti ja kertoo sen oppimistavoitteet. – 10 min</p> <p>Vaihe 2: Ohjaaja ohjaa Maailmankahvila-harjoituksen pelillistämistekniikoista huonepakopeleissä. (kts. A1.3 ANNEX 1) – 55 min</p> <p>Vaihe 3: Osallistujat keskustelevat pelillistämisestä ja siitä, miten sitä voidaan soveltaa koulutuksessa, pohtimalla maailmankahvila-harjoituksessa esille tulleita havaintoja. Tässä tulevat esille myös esimerkit NEET-SYSTEM projektin resursseista. Ohjaaja pyytää osallistujia esittämään kysymyksiä aina, kun niitä heille tulee mieleen, ja myös kertomaan omia ajatuksiaan ja ideoitaan. - 25 min</p>		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Ryhmätyöskentely Keskustelu			

Tarvittavat materiaalit

Fläppitaulu

Tusseja

Resurssit

PowerPoint esitys (A1.3 ANNEX 1)

Arviointimenetelmä

Reflektointiharjoitus

Viitteet

- Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Saatavilla osoitteessa: <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Saatavilla osoitteessa: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals* [Google Books versio]. Haettu osoitteesta: https://books.google.com.cy/books?hl=en&lr=&id=UM-xyzrZuQC&oi=fnd&pg=PP13&dq=salen+zimmerman+meaningful+play&ots=2BHIAYeHZw&sig=HNtkW3XSfkKckGbmHJePrDcYFU&redir_esc=y#v=onepage&q=salen%20zimmerman%20meaningful%20play&f=false
- Tang, S., Hanneghan, M., & El Rhalibi, A. (2009). Introduction to games-based learning. Saatavilla osoitteessa: <http://biblio.uabcs.mx/html/libros/pdf/9/c1.pdf>
- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE review*, 41(2), 16.
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Saatavilla osoitteessa: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

SYSTEM

Oppimisyksikkö 2: Huomioon otettavia ohjeita digitaalisten pakopelihuoneiden kehityksessä

Huomioon otettavia ohjeita digitaalisten pakopelihuoneiden kehityksessä			
Tavoite	Osion 2 tavoite on tarjota tietoa pakohuonepelien luomisesta, kehittämisestä ja toteuttamisesta korostamalla kerrontatekniikoita ja opetusstrategioita. Sen tarkoitus on myös tarjota tietoa riskeistä ja mahdollisista negatiivisista asioista, joita verkko-oppimiseen voi liittyä.		
Oppimistulokset			
Suoritettuaan osion osallistuja:			
Tiedot	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa kuvailla kiinnostavien pakohuoneiden kertomuksellisia ominaisuuksia • Pystyy listaamaan peliperustaisen oppimisen periaatteita • Tunnistaa onnistuneita pedagogisia lähestymistapoja, joilla pakopelihuoneet otetaan mukaan käytännön opetukseen • Osaa kertoa, millaisia riskejä verkkoympäristöön liittyy • Pystyy olemaan valppaana verkko-oppimiseen liittyvien mahdollisten negatiivisten asioiden varalta 		
Taidot	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa antaa koulutusta soveltaen niin, että siihen liittyy pelillinen lähtökohta • Pystyy soveltamaan peliperustaisia oppimisperiaatteita luodakseen omia huonepakopelejä • Voi muuttaa opetuskäytäntönsä uudennaisiksi kehittämällä hauskoja, haastavia ja luovia digitaalisia pelejä • Pystyy herättämään luokkansa mielenkiinnon opetettavaa aihetta kohtaan • Osaa kehittää luovia kertomuksia esitelläkseen jonkin konseptin 		
Osaaminen	<ul style="list-style-type: none"> • Pystyy tekemään kokeiluja opetuskäytännön suunnittelun aikana pakohuonepelien kertomusten kehittämisessä • Osaa sisällyttää merkityksellisiä pakopelihuonehaasteita jokapäiväiseen opetukseen • Pystyy ratkaisemaan opetukseen liittyviä ongelmia soveltamalla pelillistämisen periaatteita opetettavan aiheen yksinkertaistamiseksi • Pystyy luomaan kiinnostavia oppimisympäristöjä opetettavilleen käyttämällä huonepakopelejä 		
Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
B1.1	<i>Pakopelihuoneiden narratiivit</i>	Lähiopetus	1.5 h

Yleiskatsaus sisältöön	<p>Vaihe 1: Ohjaaja toivottaa osallistujat tervetulleiksi ja esittelee aktiviteetin lyhyesti sekä kertoo sen oppimistavoitteet. – 10 min</p> <p>Vaihe 2: Ensiksi ohjaaja teettää ”tee näin” / ”älä tee näin” -harjoituksen liittyen huonepakopelien narratiiveihin, ja pyytää osallistujia työskentelemään pareittain. Ohjaaja kehottaa kaikkia esittämään kysymyksiä, mikäli sellaisia tulee mieleen, sekä kertomaan myös omista ajatuksistaan ja ideoistaan. (kts. B1.1 ANNEX 1_Narrative Dos&Donts_ActivityInstructions, B1.1 ANNEX 1_Narratives Dos&Donts_Flashcards, B1.1 ANNEX 1_Narratives Dos&Donts_Flashcard board) – 20 min</p> <p>Vaihe 3: Tämän jälkeen ohjaaja pitää esityksen kerrontatekniikoista, joita voidaan soveltaa huonepakopelien kehittämisessä. (kts. B1.1 ANNEX 2) – 15 min</p> <p>Vaihe 4: Osallistujat keskustelevat kerrontatekniikoista pohtimalla edellisen esityksen sisältöä. Heille esitellään myös esimerkki NEET-SYSTEM projektin resursseista. – 15 min</p> <p>Vaihe 5: Vaiheen kaksi harjoituksen tehtyään osallistujien tulee suorittaa verkkovisailu ja testata tietonsa. –30 min</p>
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)	
Ryhmätyöskentely Luento Keskustelu	
Tarvittavat materiaalit	
Harjoitusmonisteet Muste- tai lyijykyniä Tietokone Projektori Internetyhteys (visailu verkossa)	
Resurssit	
PDF-dokumentit – Harjoitusmoniste, jossa ”tee näin” ja ”älä tee näin” -listat (B1.1 ANNEX 1_Narratives Dos&Donts_Flashcards, B1.1 ANNEX 1_Narratives Dos&Donts_Flashcard board) PowerPoint esitys (B1.1 ANNEX 2)	
Arviointimenetelmä	
Visailu verkossa https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdH2pA2ySvTk1qR58hspWaknhhp3ak7brQ5RzEED2p1rHhfhg/viewform	
Viitteet	
<ul style="list-style-type: none"> • Howard, J. (2008). <i>Quests: Design, theory, and history in games and narratives</i>. Saatavilla osoitteessa: https://content.taylorfrancis.com/books/download?dac=C2010-0-47512-0&isbn=9781439880814&format=googlePreviewPdf • Nicholson, S. (2016). <i>Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design</i>. Saatavilla osoitteessa: http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf 	

- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Saatavilla osoitteessa: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Saatavilla osoitteessa: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Saatavilla osoitteessa: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
B1.2	<i>Merkityksellisten pakohuonehaasteiden luominen</i>	Lähiopetus	2 h
Yleiskatsaus sisältöön	<p>Vaihe 1: Ohjaaja esittelee aktiviteetin lyhyesti ja kertoo sen oppimistavoitteet. – 10 min</p> <p>Vaihe 2: Ohjaaja jakaa harjoitusmonisteet, joihin sisältyy tapaustutkimus merkityksellisten pakohuonehaasteiden luomisesta, ja pyytää osallistujia suorittamaan harjoitukset pareittain. Tapaustutkimus on esimerkki NEET-SYSTEM projektin resursseista. (kts. B1.2 ANNEX 1) – 50 min</p> <p>Vaihe 3: Ohjaaja pyytää sitten osallistujia jakamaan parityöskentelynsä tulokset koko muun ryhmän kanssa. – 30 min</p> <p>Vaihe 4: Osallistujat keskustelevat merkityksellisten pakohuonehaasteiden luomisesta pohtimalla edellistä harjoitusta. – 30 min</p>		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Ryhmätyöskentely			
Keskustelu			
Tarvittavat materiaalit			
Harjoitusmonisteet			
Muste- tai lyijykyniä			
Resurssit			
Word-dokumentti – Harjoitusmonisteet, joissa tapaustutkimus (B1.2 ANNEX 1)			
Arviointimenetelmä			
Reflektointiharjoitus			
Viitteet			
<ul style="list-style-type: none"> • López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Saatavilla osoitteessa: https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf 			

- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Saatavilla osoitteessa: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
B1.3	<i>Huomioon otettavia ohjeita huonepakopelien suunnittelussa</i>	Lähiopetus	1,5 h
Yleiskatsaus sisältöön	<p>Vaihe 1: Ohjaaja esittelee aktiviteetin lyhyesti ja kertoo sen oppimistavoitteet. – 10 min</p> <p>Vaihe 2: Ohjaaja jakaa harjoitusmonisteet, joihin sisältyy käytännön esimerkkejä ja harjoituksia liittyen huomioon otettaviin ohjeisiin huonepakopelejä suunniteltaessa. Hän pyytää osallistujia työskentelemään pareittain. (kts. B1.3 ANNEX 1) – 40 min</p> <p>Vaihe 3: Ohjaaja pyytää sitten osallistujia jakamaan parityöskentelynsä tulokset koko muun ryhmän kanssa. – 20 min</p> <p>Vaihe 4: Osallistujat keskustelevat huonepakopelien suunnittelusta ja siitä, miten sitä voi soveltaa koulutusympäristöihin pohtimalla edellisten harjoitusten sisältöä. Ohjaaja myös kehottaa osallistujia kysymään mahdollisia kysymyksiä ja tuomaan esille ajatuksiaan ja ideoitaan. – 20 min</p>		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Ryhmätyöskentely			
Tarvittavat materiaalit			
Harjoitusmonisteet Muste- tai lyijykyniä			
Resurssit			
Word-dokumentti, jossa käytännön esimerkit ja harjoitukset (B1.3 ANNEX 1)			
Arviointimenetelmä			
Reflektointiharjoitus			
Viitteet			
<ul style="list-style-type: none"> • Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. <i>International Journal of Serious Games</i>, 4 (3), 73-86. • Nicholson, S. (2016). <i>Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design</i>. Saatavilla osoitteessa: http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf • Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). <i>Designing Educational Games: A Pedagogical Approach</i>, IGI Global, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008. 			

- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE review*, 41(2), 16.

Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
B1.4	<i>Verkko-oppimiseen mahdollisesti liittyvät riskit ja negatiiviset asiat</i>	Lähiopetus	1.5 h
Yleiskatsaus sisältöön	<p>Vaihe 1: Ohjaaja esittelee aktiviteetin lyhyesti ja kertoo sen oppimistavoitteet. – 10 min</p> <p>Vaihe 2: Ohjaaja pyytää opiskelijoita pohtimaan yhdessä riskejä ja mahdollisia negatiivisia puolia, joita verkko-oppimiseen liitetään, ja kirjoittamaan ajatuksensa fläppitaululle. Jokaisen osallistujan tulee tarjota panoksensa harjoitukseen. – 30 min</p> <p>Vaihe 3: Tämän jälkeen ohjaaja pitää esityksen verkko-oppimiseen liitettävistä mahdollisista riskeistä ja negatiivisista tekijöistä. Ohjaaja myös kehottaa osallistujia kysymään kysymyksiä ja/tai kertomaan omista ajatuksistaan ja ideoistaan. (kts. ANNEX B1.4 ppt) – 20 min</p> <p>Vaihe 4: Flash-kortti-harjoituksen jälkeen ohjaaja pyytää osallistujia tekemään Verkkoturvallisuus digitaalisessa maailmassa -harjoituksen. – 30 min (kts. ANNEX)</p>		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Aivoriihi Luento Keskustelu			
Tarvittavat materiaalit			
Fläppitaulu Tietokone Projektori Tusseja Internetyhteys (visailu verkossa)			
Resurssit			
PowerPoint esitys (kts. ANNEX)			
Arviointimenetelmä			
Verkkoturvallisuus digitaalisessa maailmassa -harjoitus (kts. ANNEX)			
Viitteet			
<p>Riva G., Wiederhold B.K. & Cipresso P. (2015). <i>The Psychology of Social Networking Vol.1, Personal Experience in Online Communities</i>. Walter de Gruyter GmbH & Co KG Place. Haettu osoitteesta: https://play.google.com/store/books/details/The_Psychology_of_Social_Networking_Vol_1_Personal?id=8UcnDgAAQBAJ</p> <p>WPS Marketing (2017). <i>A Guide to Effective Communication in Today's Digital World</i>. Haettu 19. joulukuuta 2019 osoitteesta: https://blog.wps.com/a-guide-to-effective-communication-in-todays-digital-world</p>			

Online safety. NSPCC. (2019) Haettu 19. joulukuuta 2019 osoitteesta:
<https://www.nspcc.org.uk/keeping-children-safe/online-safety/>

Simmonds, R. (2019) What Every Young Professional Should Know About Social Media. Haettu 19. joulukuuta 2019 osoitteesta: <https://rosssimmonds.com/young-professional-social-media/>

Maryville University (2019). Ultimate Guide to Professional Communication for Young Adults in the Digital Age. Haettu 19. joulukuuta 2019 osoitteesta:
<https://online.maryville.edu/online-bachelors-degrees/communications/guide-to-professional-communication-for-young-adults/>

eSafety Commissioner. Your digital reputation. Haettu 19. joulukuuta 2019 osoitteesta:
<https://www.esafety.gov.au/young-people/your-digital-reputation>

Applied educational systems. What Is Digital Citizenship (& How Do You Teach It)? Haettu 19. joulukuuta 2019 osoitteesta: <https://www.aeseducation.com/career-readiness/what-is-digital-citizenship>

How To be Professional on Social Media! (2016)
<https://www.youtube.com/watch?v=VynmGy6GLEs>

NEET
SYSTEM

Oppimisyksikkö 3: Tietotaito ja tekniset asiat digitaalisten pakopelihuoneiden kehityksessä

Tietotaito ja tekniset asiat digitaalisten pakopelihuoneiden kehityksessä			
Tavoite	Osion 3 tavoitteena on tarjota tietoa digitaalisten huonepakopelien metodologiaan ja tekniseen kehittämiseen liittyen.		
Oppimistulokset			
Suoritettuaan osion osallistuja:			
Tiedot	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa kuvailla digitaalisen pakohuoneen kehittämisprosessia Google Formsia käyttämällä; • Tunnistaa Google Formsin perustoiminnot ja tietää, miten niitä voidaan soveltaa digitaalisten huonepakopelien kehittämisessä; • Osaa listata Google Formsin käyttämisen etuja kehitettäessä digitaalisia huonepakopelejä. 		
Taidot	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa soveltaa erilaisia kysymyksiä luodakseen digitaalisia huonepakopelejä; • Osaa luoda multimediaesityksiä aiheensa sisällöstä digitaalisten huonepakopelien muodossa; • Pystyy antamaan palautetta riippuen opiskelijoiden vastauksista; • Pystyy jakamaan digitaaliset huonepakopelit verkossa kollegoille ja/tai opiskelijoille. 		
Osaaminen	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa luoda sellaisia digitaalisia huonepakopelejä opetettavilleen, jotka sisältävät vähintään 3 haastetta; • Osaa kohdistaa digitaaliset huonepakopelit vastaamaan opetettavan aiheen sisältöä; • Osaa mitata opiskelijan suoritusta digitaalisten huonepakopelien avulla. 		
Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
C1.1	<i>Digitaalisten huonepakopelien luomisen metodologia</i>	Lähiopetus	1 h
Yleiskatsaus sisältöön	<p>Vaihe 1: Ohjaaja toivottaa osallistujat tervetulleiksi ja esittelee aktiviteetin lyhyesti sekä kertoo sen oppimistavoitteet. – 10 min</p> <p>Vaihe 2: Kouluttaja esittelee yhden esimerkin pakohuoneesta, joka on kehitetty NEET SYSTEM projektissa. – 30 min</p> <p>Vaihe 3: Tämän jälkeen ohjaaja pyytää osallistujia kertomaan kokemuksistaan ja esittämään kysymyksiä liittyen pakohuoneiden kehittämiseen. – 10 min</p>		

	Vaihe 4: Osallistujat keskustelevat pakohuonehaasteisiin liittyvästä metodologiasta pohtimalla edellisiä harjoituksia ja esitystä. – 10 min		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Ryhmätyöskentely Luento Keskustelu			
Tarvittavat materiaalit			
Tietokone (kannettava tai pöytäkone) Projektori Harjoitusmonistheet Muste- tai lyijykyniä			
Resurssit			
NEET-SYSTEM Käsikirja			
Arviointimenetelmä			
Reflektointiharjoitus			
Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
C1.2	<i>Google Forms – käyttäjän opas</i>	Lähiopetus	2 h
Yleiskatsaus sisältöön	<p>Vaihe 1: Ohjaaja esittelee aktiviteetin lyhyesti ja kertoo sen oppimistavoitteet. – 10 min</p> <p>Vaihe 2: Kouluttaja seuraa Käsikirjan osion “Lyhyt käyttäjän opas Google Formsiin” ohjeita, ja esittelee vaihe vaiheelta, miten luodaan ja muokataan Google Forms lomakkeita. Koulutettavat seuraavat ohjeistusta omilla tietokoneillaan. - 90 min</p> <p>Vaihe 3: Esitellään luodut lomakkeet ja visailut. – 20 min</p> <p>Vaihe 4: Keskustelua ja ongelmanratkaisua. – 10 min</p>		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Demonstraatio			
Tarvittavat materiaalit			
Tietokone (kannettava tai pöytäkone) Projektori Internetyhteys Gmail-tili			
Resurssit			
NEET-SYSTEM Käsikirja			
Arviointimenetelmä			
Tuotekehitys (Huonepakopeli)			

Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
C1.3	<i>Oman digitaalisen huonepakopelini kehittäminen</i>	Lähiopetus	4.5 h
Yleiskatsaus sisältöön	<p>Vaihe 1: Ohjaaja esittelee aktiviteetin lyhyesti ja kertoo sen oppimistavoitteet. – 10 min</p> <p>Vaihe 2: Kouluttaja seuraa Käsikirjan osion “Pakohuonehaasteen luominen Google Formsilla” ohjeita, ja esittelee vaihe vaiheelta, miten luodaan ja muokataan Google Forms lomakkeita. Pareihin jaetut osallistujat seuraavat prosessia ja valmistelevat oman pakohuoneensa. Ohjaaja käyttää Käsikirjaa, jossa koko prosessi on kuvailtu vaihe vaiheelta, ja käy prosessin kaikkien koulutettavien kanssa yhdessä läpi. – 20 min</p> <p>Vaihe 3: Ohjaaja pyytää sitten osallistujia jakamaan parityöskentelynsä tulokset koko muun ryhmän kanssa. – 20 min</p> <p>Vaihe 4: Luotujen lomakkeiden ja visailujen esittely. – 20 min</p> <p>Vaihe 5: Keskustelua ja teknisten ongelmien ratkaisemista. – 20 min</p>		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Ryhmätyöskentely			
Keskustelu			
Tarvittavat materiaalit			
Tietokone (kannettava tai pöytäkone)			
Projektori			
Internetyhteys			
Gmail-tili			
Resurssit			
NEET-SYSTEM Käsikirja			
Arviointimenetelmä			
Tuotekehitys (Digitaalinen huonepakopeli)			
Viitteet			
<ul style="list-style-type: none"> • Heikkinen, O., & Shumeyko, J. (2016). <i>Designing an escape room with the experience pyramid model</i>. Saatavilla osoitteessa: https://core.ac.uk/download/pdf/45600683.pdf • López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Saatavilla osoitteessa: https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf • Nicholson, S. (2016). <i>Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design</i>. Saatavilla osoitteessa: http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf 			

- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Saatavilla osoitteessa: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Selinker, M., & Snyder, T. (2013). *Puzzle Craft: The Ultimate Guide on how to Construct Every Kind of Puzzle*. Puzzlewright Press.
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.
- Google Support (ei päiväystä). How to use Google Forms. Haettu osoitteesta: <https://support.google.com/docs/answer/6281888?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=en>
- Porter, D. (28. heinäkuuta 2016). *Google Forms Full Tutorial From Start To Finish - How To Use Google Forms* [Videotiedosto]. Haettu osoitteesta: <https://www.youtube.com/watch?v=LxlfPLPIOWM>



NEET

SYSTEM

Osa 3 – Itsenäinen verkko-opiskelu

Koulutuksen tämän osan aikana kaikkien osallistujien tulee opiskella täydennyskoulutuksen resursseja ja soveltaa oppimaansa suorittamalla tehtäviä. Opetustehtävä sisältää heidän kiinnostuksensa kohteena olevan kompetenssialueen valinnan, ja ohjeellisten ja teknisten taitojen soveltamisen vähintään kahden pakohuonehaasteen kehittämiseksi suorittamalla 15 tunnin työ, joka perustuu NEET-SYSTEM projektin oppimistulostaulukkaan. Tässä tehtävät vielä tarkemmin:

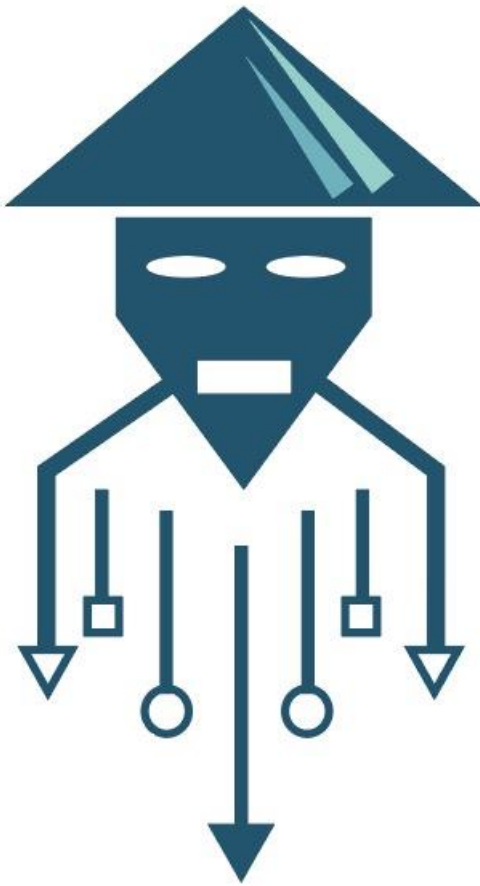
Pakohuonehaasteiden suunnittelu, luominen ja kehittäminen			
Tavoite	Osion 3 tavoitteena on antaa osallistujille mahdollisuus opiskella täydennyskoulutusresursseja niin, että he kasvattavat taitojaan ja lopulta kehittävät omat digitaaliset pakohuoneensa omassa oppimistahdissaan.		
Oppimistulokset			
Suoritettuaan osion osallistuja:			
Tiedot	<ul style="list-style-type: none"> • Pystyy määrittelemään digitaalisen huonepakopelin konseptin; • Osaa kuvailla metodologioita, strategioita ja opetuksellisia näkökulmia liittyen digitaalisten huonepakopelien kehittämiseen; • Pystyy listaamaan joitakin onnistuneita kerrontatekniikoita digitaalisten huonepakopelien luomisessa; • Osaa listata joitain peliperustaisen oppimisen periaatteita. 		
Taidot	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa soveltaa peliperustaisen oppimisen periaatteita luodakseen digitaalisia huonepakopelejä; • Osaa käyttää Google Formsia kehittääkseen sellaisia digitaalisia huonepakopelejä, joihin sisältyy eri tyyppisiä kysymyksiä ja harjoituksia; • Pystyy sisällyttämään multimediaesityksiä digitaalisiin huonepakopeleihin konseptin ymmärtämisen tehostamiseksi; • Pystyy jakamaan digitaalisia huonepakopelejä. 		
Osaaminen	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa kehittää hauskoja, haastavia ja luovia verkkopohjaisia huonepakopelejä neljälle eri tasolle: Perustaso, Keskitaso, Edistynyt ja Taitaja, riippuen mille taitotasolle niitä ollaan tekemässä. 		
Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika

3.1	<i>Pakohuoneresurssien suunnittelu, luominen ja kehittäminen perustasolle (vapaavalintainen)</i>	Verkossa	3-6 h (sisältäen itseohjatun oppimisen, suunnittelun & kehittämisen)
Yleiskatsaus sisältöön	Perustasolle tuotettava pakohuonehaaste sisältää: <ul style="list-style-type: none"> • saavutettavat oppimistulokset • johdettava kerronta • monimediainen haaste, joka sisältää esim. kuvaa, gif-animaatiota, jne. • kerrontaan perustava onnitteluviesti 		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Verkko-oppiminen Oppiminen omassa tahdissa			
Tarvittavat materiaalit			
Tietokone (kannettava tai pöytäkone) Internetyhteys Gmail-tili			
Resurssit			
NEET-SYSTEM Käsikirja ammattilaisten kouluttamiseksi digitaalisten huonepakopelien käyttöön koulutusympäristöissä			
Arviointimenetelmä			
Tuotekehitys (digitaalinen huonepakopeli)			
Viitteet			
NEET-SYSTEM Käsikirja ammattilaisten kouluttamiseksi digitaalisten huonepakopelien käyttöön koulutusympäristöissä			
Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
3.2	<i>Pakohuoneresurssien suunnittelu, luominen ja kehittäminen keskitasolle (vapaavalintainen)</i>	Verkossa	4-8 h (sisältäen itseohjatun oppimisen, suunnittelun & kehittämisen)
Yleiskatsaus sisältöön	Keskitasolle tuotettava pakohuonehaaste sisältää: <ul style="list-style-type: none"> • saavutettavat oppimistulokset • johdettava kerronta • monimediainen haaste, joka sisältää esim. kuvaa, gif-animaatiota, jne. • kerrontaan perustava onnitteluviesti 		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Verkko-oppiminen			

Oppiminen omassa tahdissa			
Tarvittavat materiaalit			
Tietokone (kannettava tai pöytäkone) Internetyhteys Gmail-tili			
Resurssit			
NEET-SYSTEM Käsikirja ammattilaisten kouluttamiseksi digitaalisten huonepakopelien käyttöön koulutusympäristöissä			
Arviointimenetelmä			
Tuotekehitys (digitaalinen huonepakopeli)			
Viitteet			
NEET-SYSTEM Käsikirja ammattilaisten kouluttamiseksi digitaalisten huonepakopelien käyttöön koulutusympäristöissä			
Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
3.3	<i>Pakohuoneresurssien suunnittelu, luominen ja kehittäminen edistyneelle tasolle (vapaavalintainen)</i>	Verkossa	4-8 h (sisältäen itseohjatun oppimisen, suunnittelun & kehittämisen)
Yleiskatsaus sisältöön	Edistyneelle tasolle tuotettava pakohuonehaaste sisältää: <ul style="list-style-type: none"> • saavutettavat oppimistulokset • johdettava kerronta • monimediainen haaste, joka sisältää esim. kuvaa, gif-animaatiota, jne. • kerrontaan perustava onnitteluviesti 		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Verko-oppiminen Oppiminen omassa tahdissa			
Tarvittavat materiaalit			
Tietokone (kannettava tai pöytäkone) Internetyhteys Gmail-tili			
Resurssit			
NEET-SYSTEM Käsikirja ammattilaisten kouluttamiseksi digitaalisten huonepakopelien käyttöön koulutusympäristöissä			
Arviointimenetelmä			
Tuotekehitys (digitaalinen huonepakopeli)			
Viitteet			
NEET-SYSTEM Käsikirja ammattilaisten kouluttamiseksi digitaalisten huonepakopelien käyttöön koulutusympäristöissä			

Aktiviteetin koodi	Aktiviteetin nimi	Aktiviteetin tyyppi	Oppimisaika
3.2	<i>Pakohuoneresurssien suunnittelu, luominen ja kehittäminen taitajatasolle (vapaavalintainen)</i>	Verkossa	4-8 h (sisältäen itseohjatun oppimisen, suunnittelun & kehittämisen)
Yleiskatsaus sisältöön	Taitajatasolle tuotettava pakohuonehaaste sisältää: <ul style="list-style-type: none"> • saavutettavat oppimistulokset • johdettava kerronta • monimediainen haaste, joka sisältää esim. kuvaa, gif-animaatiota, jne. • kerrontaan perustava onnitteluviesti 		
Oppimistapa (luento, keskustelut, tutkimus, ryhmätyö, jne.)			
Verkko-oppiminen Oppiminen omassa tahdissa			
Tarvittavat materiaalit			
Tietokone (kannettava tai pöytäkone) Internetyhteys Gmail-tili			
Resurssit			
NEET-SYSTEM Käsikirja ammattilaisten kouluttamiseksi digitaalisten huonepakopelien käyttöön koulutusympäristöissä			
Arviointimenetelmä			
Tuotekehitys (digitaalinen huonepakopeli)			
Viitteet			
NEET-SYSTEM Käsikirja ammattilaisten kouluttamiseksi digitaalisten huonepakopelien käyttöön koulutusympäristöissä			

Kaikkien osallistujien tulee palauttaa työnsä projektipartnereille saadakseen todistuksensa suorituksesta. Tehtävän viimeinen palautuspäivä määrätään Iso-Britanniassa pidettävän koulutustapahtuman jälkeen.



NEET SYSTEM



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



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034