



CREATIVE COMMUNITIES FIRST

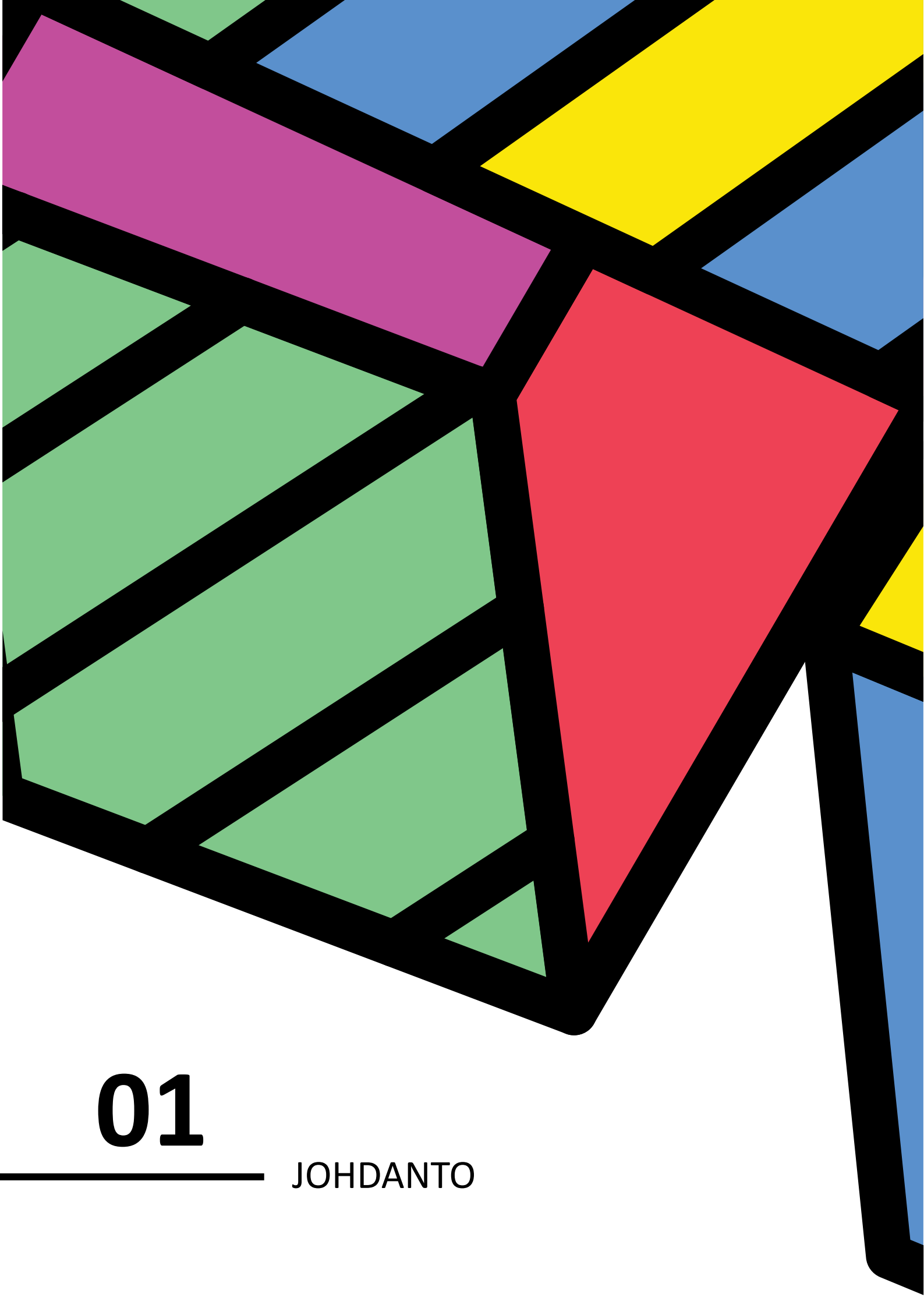
IO3: HEI Pedagogic
Framework ja Online
Hackathon -opas

[Home - Creative Communities](#)

TAULUKKO SISÄLLYS

01	Johdanto.....	3
02	Tavoitteet	6
03	HEI Pedagoginen viitekehys	8
04	Kuinka käyttää kehystä1	11
05	Ajatteluprosessi.....	15
06	Hackathon...	23
07	Hackathonin järjestäminen.....	28
08	Vinkkejä ja temppuja.....	31
09	Viittaukset.....	35
10	Liitteet..... (3)	38

Hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu [tiedonanto] kuvastaa vain sen laatijan näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa sen sisältämien tietojen mahdollisesta käytöstä.



01

JOHDANTO

01 | JOHDANTO

Luovien yhteisöjen ensimmäinen projekti

Creative Communities First (CCF) on Erasmus+ -ohjelmaan kuuluva hanke, joka yhdistää 6 eurooppalaista kumppania tukemaan korkeakouluopettajia muuttamaan opetusmenetelmiään digitaalisesti sähköisen palvelun oppimisen ja verkkohackathonien avulla, mikä johtaa henkilöstön ja opiskelijoiden 21. vuosisadan taitojen lisääntymiseen ja myös pienten, paikallisten ja luovien yhteisöjen nuorentamiseen prosessissa.

CCF-hankkeessa pyritään luomaan tehokas ja toistettavissa oleva korkeakoulujen johtama digitaalinen malli luovien alojen koulutukseen ja tukeen yhteisöissä. Siinä tunnustetaan luovan talouden keskeinen rooli Euroopan elvyttämisessä covid-pandemian jälkeen, koska se kattaa taloudelliset, sosiaaliset, kulttuuriset ja teknologiset kysymykset ja on taiteen, liiketoiminnan ja teknologian risteyskohdassa. CCF on myös tietoinen korkeakoulujen muutosvoimasta ja uusista kumppanuusmuodoista sosiaalisen liikkuvuuden, innovoinnin ja yhtäläisten mahdollisuuksien moottoreina.

CCF käyttää sähköisen palvelun oppimista keskeisenä mekanismina, jonka avulla korkeakouluopettajat (TARGET GROUP 1) ja opiskelijat (TARGET GROUP 2) voivat luoda mielekkäitä COVID19-tukia alueellisille luovien alojen aloille. Sähköisen palvelun oppiminen on innovatiivinen lähestymistapa, joka käyttää tekniikkaa palveluoppimishjelmien ja -lähestymistapojen toteuttamiseen. Palveluoppiminen on koulutuksellinen lähestymistapa, joka yhdistää oppimistavoitteet yhteisöpalveluun tarjotakseen käytännöllisen, progressiivisen oppimiskokemuksen samalla kun se vastaa yhteiskunnallisiin tarpeisiin.

CCF ottaa korkeakouluopiskelijat mukaan luovan yhteisön sähköisen palvelun oppimiseen luovien yhteisökollektiivien ja sidosryhmien kanssa (KOHDERYHMÄ 3). CCF Digital Open Innovation Platformin kautta fasilitoituna tämä palveluoppimismahdollisuus tarjoaa opiskelijoille mahdollisuuden soveltaa korkeakoulukoulutuksestaan saatua oppia ja saada aikaan positiivista muutosta yhteisön tasolla. Tällä tavoin pedagogisena lähestymistapana sähköisen palvelun oppiminen ei hyödytä vain luovia harjoittajia ja heidän yhteisöjään, vaan se myös tuo opiskelijoiden 21st Century (ongelmanratkaisu, luovuus, analyyttinen ajattelu, yhteistyö, virtuaalinen viestintä, etiikka, toiminta ja vastuullisuus) taitoja käytännössä.

Hankkeen toteutusaikana kumppanit kehittivät digitaalisen avoimen innovaatio- ja koulutusalan, johon pääsee www.creativecommunities.eu kautta. Lisäksi on laadittu opas EU:n luovien talouksien ja yhteisöjen kestävään ja uudistavaan kehittämiseen covid-19-pandemian jälkeen. Kolmas projektin tulos - HEI Pedagogic Framework ja Online Hackathon Guide For CCF e-Service Learning - tarjoaa siirrettävän ja toistettavissa olevan mallin korkeakoulujen johtamasta mukaansatempaavasta sähköisen palvelun oppimisesta (jota fasilitoidaan CCF DOIP: n ja online-hackathonien kautta), jolla on voimaa ja potentiaalia nuorentaa pieniä, paikallisia, luovia yhteisöjä, joihin COVID19-kriisi on vaikuttanut haitallisesti.

HEI:n pedagoginen viitekehys ja online-hackathon-opas

CCF:n HEI Pedagogic Framework ja Online Hackathon Guide kattavat yliopistojen kolmannen tehtävän ja edistävät "tulevien yliopistojen" käsitettä innovaatioalueina, jotka tekevät yhteistyötä teollisuuden kanssa tosielämän ongelmien ratkaisemiseksi.

Tämä resurssi yhdistää innovatiivisen pedagogisen kehyksen, joka perustuu sähköisen palvelun oppimisen käsitteeseen, ja käytännön online-hackathonin, joka perustuu yhteistyöhön perustuvaan ongelmanratkaisuun,



ainutlaatuisella ja vaikuttavalla tavalla.

HEI Pedagogic Frameworkin ja Online Hackathon Guide -oppaan kautta *Creative Communities First (CCF)* -hanke edistää kansalaisvaikuttamista ja vastuuta korkeakoulusektorilla, jotta se voi tavoittaa ja käyttää käytettävissään olevia resursseja (opettajien ja opiskelijoiden taidot ja tiedot) positiivisen yhteiskunnallisen, taloudellisen ja yhteiskunnallisen muutoksen edistämiseksi.

Covid-19-haasteet

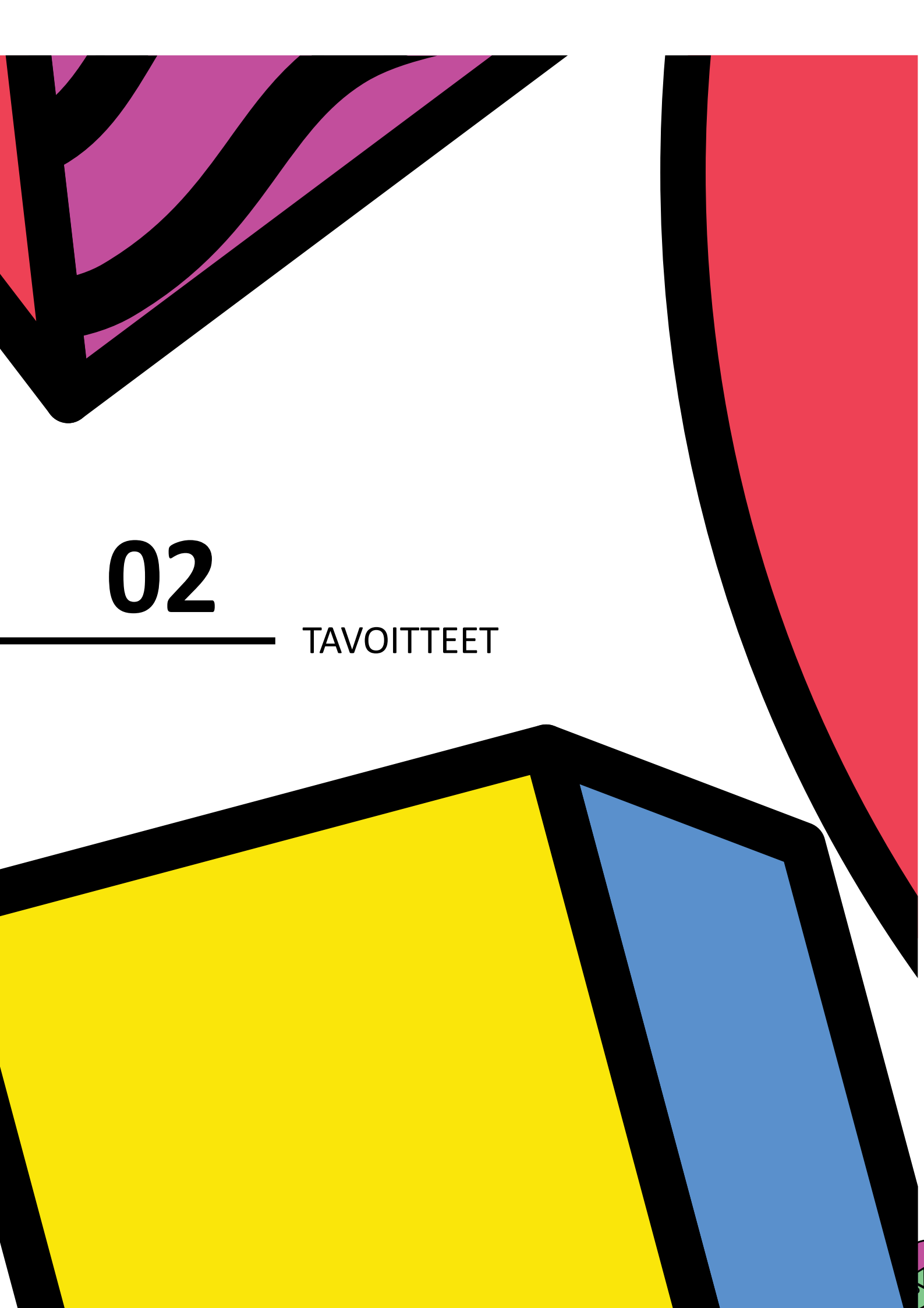
COVID-19:llä ja karanteenilla on ollut dramaattinen vaikutus monien työllisyyteen. Unescon uuden raportin mukaan se on kuitenkin iskenyt kulttuurialaan ja luoviin toimialoihin erittäin paljon, sillä vuonna 2020 näillä aloilla menetettiin maailmanlaajuisesti 10 miljoonaa työpaikkaa. Tämä on vaikuttanut paitsi yksilöihin myös koko talouteen ja pyyhkinyt 750 miljardia dollaria kulttuuriteollisuuden ja luovan alan teollisuuden maailmanlaajuisesta arvosta. Työpaikkojen menetykset ovat katalysoineet kiirettä digitaaliseen tilaan, joka oli jo käynnissä vuoteen 2020 mennessä. Kansalliset raportit osoittavat myös selvästi, että covid-19-pandemialla on ollut syvälinen vaikutus kulttuurialaan ja luoviin toimialoihin maailmanlaajuisesti. Nykyinen kriisi on kuitenkin paljastanut, että sekä kehitysmaissa että kehittyneissä maissa ei ole johdonmukaisia ja yhtäläisiä reagoitavalmiuksia kaikilla aloilla.

Selviytyäkseen tässä vaikeassa ympäristössä sidosryhmien oli reagoitava nopeasti ja kehitettävä uusia, kestävämpiä toimintatapoja. Luovien alojen oli uudistettava liiketoimintamallejaan ja löydettävä uusia tapoja, joilla kulttuuria tuotetaan ja miten siitä nautitaan sekä miten koulutusta ja tutkimusta tehdään.

Digitaalisten välineiden nopea käyttöönotto niiden toiminnassa covid-19-pandemian aikana (verkkokierrokset, museoiden näyttelyt jne.) antoi joillekin laitoksille mahdollisuuden osittain voittaa suljetut ovet. Siirtyminen verkkokontekstiin oli joillekin organisaatioille helpompaa niiden toiminnan luonteen ja digitaalisen muutoksen toteuttamiseen tehtyjen investointien vuoksi tai sen vuoksi, että digitaalinen muutos oli jo osa niiden kehitysohjelmia, joten pandemia vain nopeutti sen toteuttamista.

Tämän projektin maailmanlaajuisten muutosten jälkeen pyrimme tukemaan korkeakouluopettajia muuttamaan opetusmenetelmiään digitaalisesti sähköisen palveluoppimisen avulla. Tulevaisuuden yliopistot ovat paikkoja, joissa yliopistot ja teollisuus sijaitsevat yhdessä ja tekevät yhteistyötä hankkeissa, jotka ratkaisevat todellisia ongelmia. Niistä tulee innovaatioalueita, jotka soveltavat aktiivisesti tutkimusta yhteisön vaikutukseen ja välittävät suhteita nuorten yrittäjien ja mentorien, tukijoiden ja rahoittajien välillä.

Tämä siirtyminen yliopistojen tulevaan rooliin on jo alkanut, ja ennen covid-pandemiaa korkeakoulusektori oli siirtymässä pelkästä koulutuksesta aktiivisempaan rooliin alueellisessa talous- ja yhteisökehityksessä. COVID on kuitenkin pysähtynyt ja haitannut tätä. Äkillinen siirtyminen verkko- ja etäopiskeluun on asettanut etusijalle opetussuunnitelman perusteiden toteuttamisen, ja koska ei ole olemassa digitaalisia keinoja kolmannen tehtävänsä edistämiseksi, siitä on luovuttu enemmän tai vähemmän.



02

TAVOITTEET

02 | TAVOITTEET

Miksi tuottaa pedagoginen viitekehys ja online-hackathon-opas?

CCF-hankkeessa uskotaan, että e-Service Learningillä on voima ja potentiaali nuorentaa pieniä, paikallisia ja luovia yhteisöjä, joihin COVID19-kriisi on vaikuttanut haitallisesti. Tämän seurauksena tämän resurssin tavoitteena on luoda **siirrettävä ja toistettavissa oleva malli korkeakoulujen johtamasta mukaansatempaavasta sähköisestä palveluoppimisesta** (jota helpotetaan CCF Digital Open Innovation Education Platform (DOIP) -alustan ja CCF-verkkohackathonien kautta), joka tiedottaa korkeakouluille käsitteellisestä rakenteesta, jolla korkeakoulut voivat tarjota sähköisen palvelun oppimista vastatakseen yhteisön kohtaamiin todellisiin ongelmiin. Viitekehyksessä keskitytään siihen, miten korkeakouluja voidaan tukea virtuaalisen yhteistyön suunnittelussa luovien yhteisöjen kanssa ratkaisujen luomiseksi yhdessä todellisten ongelmien ratkaisemiseksi. Kehys on erittäin toistettavissa, ja sitä voivat käyttää kaikkialla Euroopassa monet yliopistot ja tiedekunnat (taiteet, kauppatieteet, tieto- ja viestintätekniikka jne.).

Toinen tässä resurssissa tuotettu toimitus on opas online-hackathonin järjestämiseen. Opas koostuu **käytännön tietämyksestä siitä, miten sähköisen palvelun oppimista voidaan tarjota online-suunnittelusprintin kaltaisen tapahtuman kautta**, joka perustuu CCF-projektin oppeihin. Opas luodaan CCF:n HEI Pedagogic Framework for e-Service Learning -kehysten mukaisesti.

Tietoa HEI Pedagogic Frameworkin ja Online Hackathon -oppaan tavoitteista

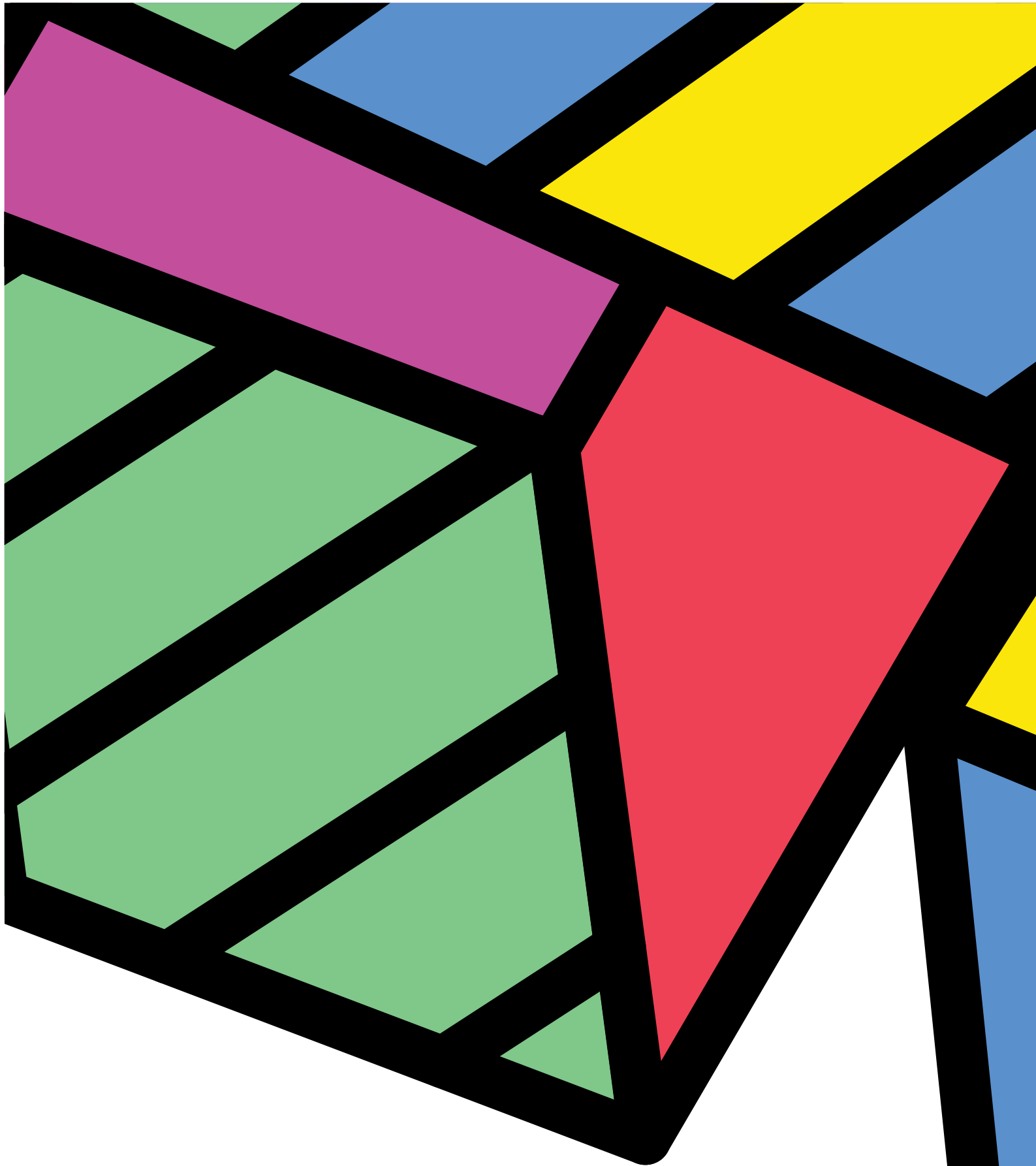
Tavoitteenamme tällä resurssilla on tuottaa innovatiivista ja siirrettävää tietoa ja käytäntöä, joka:

- Combines pedagoginen lähestymistapa ja digitalisaatio (sähköisen palvelun oppiminen ja online-hackathon) tukeakseen korkeakouluja niin sanotun "kolmannen tehtävänsä" edistämässä ja tarjotakseen mukaansatempaavan ja soveltavan oppimiskokemuksen opiskelijoilleen
- Skannustaa korkeakouluopiskelijoita hankkimaan 21. vuosisadan taitoja ja asenteita, kuten yhteistyöhön perustuvaa ongelmanratkaisua, ihmissuhdeviestintää, kriittistä ajattelua, itsetehokkuutta, kun he luovat yhdessä luovien alojen ratkaisuja
- Luovat yhteisöt hyötyvät korkeakoulujen tietämyksen ja innovaatioiden siirrosta tukeakseen niitä covid-19-pandemian jälkeisessä nuorentamisessa ja uudistamisessa ja valmistellakseen paremmin tulevaisuudennäkymiään ja liiketoimintamallejaan tulevaisuudessa.

Kuka voi käyttää tätä HEI Pedagogic Frameworkia ja Online Hackathon Guidea?

Tämä on resurssi, joka on tuotettu erityisesti korkeakoulujen opettajille (akateeminen henkilökunta) ja opiskelijoille, mikä vastaa CCF-hankkeen TARGET 1- ja TARGET 2 -tavoitteita. Hankkeen yliopistokumppanit testaavat korkeakoulujen pedagogista viitekehystä ja online-hackathon-opasta, joiden tavoitteena on paitsi parantaa kokonaisresurssia myös auttaa mukauttamaan kehystä ja opasta erilaisiin korkeakoulujen konteksteihin, jotta kohderyhmät voivat toistaa ja käyttää hyödyllistä resurssia maailmanlaajuisesti.





03

HEI PEDAGOGINEN KEHYS

03 | HEI PEDAGOGINEN KEHYS

Mikä on pedagoginen kehys?

Pedagoginen kehys on opetusjärjestelmä, joka koostuu yleensä erilaisista elementeistä, joiden tarkoituksena on ohjata opettajia toteuttamaan opetuksensa systeemisellä tavalla. Pedagogiset kehykset sisältävät yleensä joukon uskomuksia, jotka kannustavat opettajia toteuttamaan kehyksen, sarjan vaiheita, jotka voivat helpottaa sen toteuttamista, ja tieteelliset perusteet, nimittäin ne perustuvat tutkimukseen ja testeihin.

Mitä hyötyä korkeakoulujen pedagogisen viitekehysten toteuttamisesta on?

Creative Communities First -konsortion asiakirjatutkimuksen ja haastattelujen tulosten perusteella luotiin korkeakoulujen ja yliopistojen hyödyksi ja tueksi pedagoginen lähestymistapa ja malli, joka voisi helpottaa sähköisen oppimisen toteuttamista oppilaitoksissaan.

Kehyksen rakentaminen perustuu kunkin kumppanin tunnistamien keskeisten tekijöiden yhdistämiseen ja niiden välisten tärkeimpien yhteyksien korostamiseen, jotta opettajia voidaan ohjata hyödyntämään parhaalla mahdollisella tavalla oppilaitostensa tarjoamia palveluja ja sähköisen palveluoppimisen mahdollisuuksia saada opiskelijat mukaan tukemaan luovia aloja yhteisöissään. Katso alla oleva taulukko.

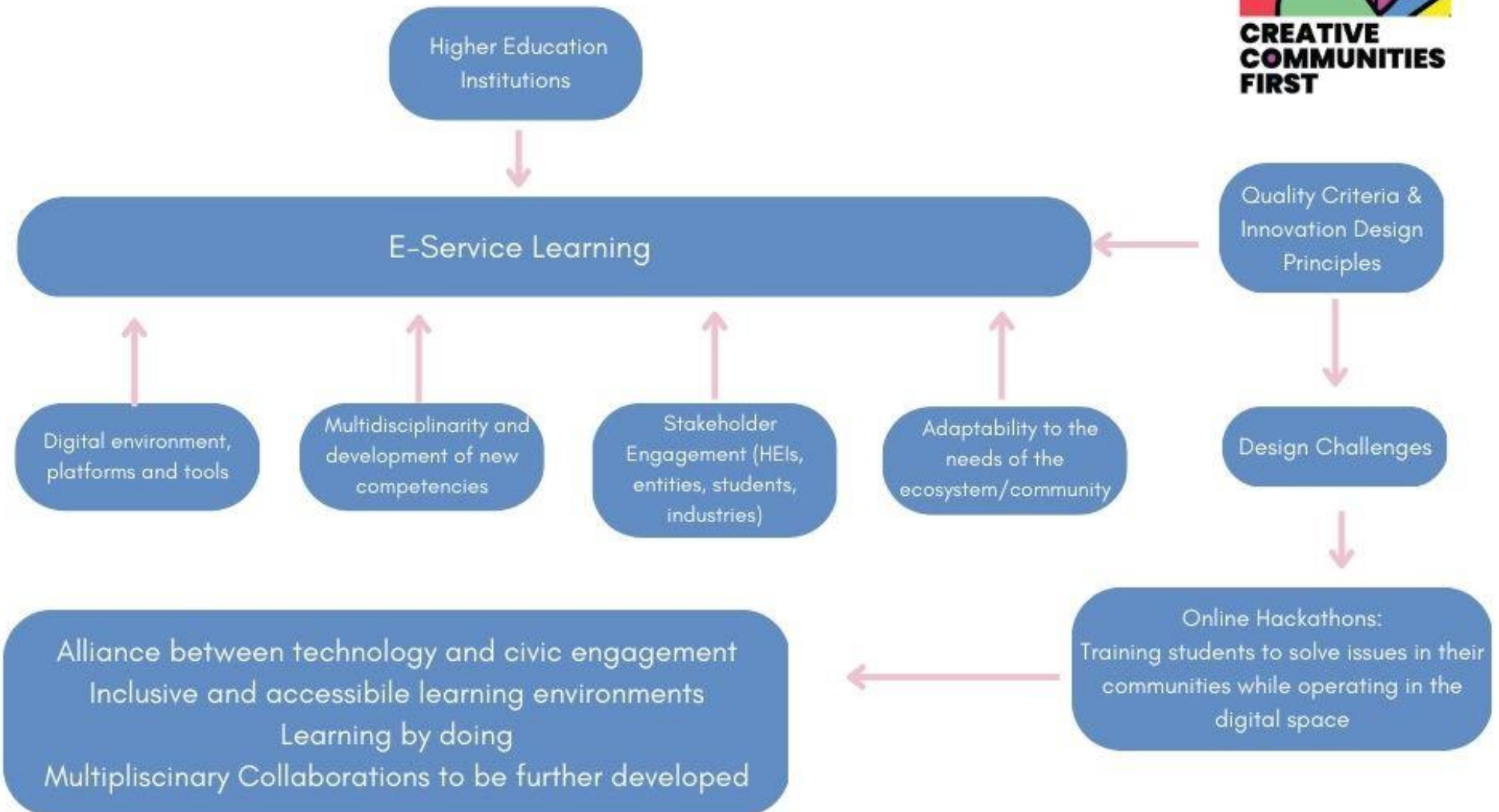
Miten HEI Pedagogic Framework liittyy Online Hackathon Guide -oppaaseen?

Hackathonit ovat luovia ja ongelmalähtöisiä oppimistapahtumia, joiden aikana opiskelijoita voidaan kouluttaa käsittelemään yhteiskunnallisia kysymyksiä tai ongelmia yhteisöissään kehittämällä ja käyttämällä innovatiivisia ratkaisuja. Verkko-hackathonit tuovat opiskelijat työskentelemään digitaalisessa tilassa ja/tai digitaalisten työkalujen avulla (katso luku 6). Digitalisaation mahdollisuuksien tutkiminen koulutuksessa ja sähköisen palveluoppimisen elementtien, kuten opiskelijoiden sitoutumisen, ongelmanratkaisun ja innovaatioajattelun, yhdistäminen vaikuttavien ratkaisujen kehittämiseksi ovat työkaluja, joita korkeakoulujen tulisi ja joita he voivat käyttää oppilaitoksissaan.

Näillä perusteilla HEI Pedagogic Framework ja Online Hackathon Guide ovat kaksi hyödyllistä työkalua, jotka täydentävät toisiaan ja joita HEI-kouluttajat voivat käyttää suunnitellakseen, kehittääkseen ja toteuttaakseen sähköisen palvelun oppimista sekä pedagogisena lähestymistapana että toimintaperusteisena käytäntönä.



Higher Education Institutions (HEIs) Pedagogic Framework for E-Service Learning



04

KUINKA KÄYTTÄÄ
KEHYSTÄ



04 | KUINKA KÄYTTÄÄ KEHYSTÄ

HEI Pedagogic Frameworkia voidaan käyttää tarjoamaan HEI-opettajille hyödyllinen työkalu sähköisen palvelun oppimisen toteuttamiseen ohjelmissaan tavoitteena hyödyttää opiskelijoita osallistumaan enemmän yhteiskunnallisiin ja yhteisöihin liittyviin kysymyksiin kaksi digitaalisten työkalujen avulla.

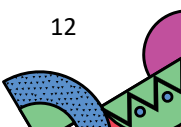
HEI Pedagogic Frameworkissa e-Service Learning on kehyksen keskiössä, mikä tarkoittaa, että se on lähestymistapa, jota pedagoginen lähestymistapa käyttää opettajille (heidän luokissaan / kursseillaan) ja korkeakouluille (kurseillaan).

E-Service Learning

Sähköisen asioinnin oppimista kuvaavat pääelementit on yhdistetty kehyksessä pääaiheeseen neljän nuolen kautta. Näitä elementtejä voidaan pitää tarkistuslistana korkeakoulujen opettajille ja laitoksille, koska ne ovat pilareita, joiden pohjalta sähköisen palvelun oppimista voidaan toteuttaa ja muokata.

Tärkeimmät osat ovat:

- Digitaalinen ympäristö, alustat ja työkalut: Korkeakoulujen kouluttajien on varmistettava digitaalisten työkalujen ja alustojen saatavuus, jotta voidaan helpottaa sellaisen digitaalisen ympäristön luomista, jossa palveluoppimista voidaan sijoittaa ja käyttää.
- Monitieteisyys ja uusien taitojen kehittäminen: Onnistuneen sähköisen asioinnin tavoitteena on tukea opiskelijoita kehittämään uusia taitoja ja osaamista (eli digitaalisia taitoja) ja käsittelemään yhteiskunnallisia kysymyksiä hankkeilla ja aloitteilla, joita voidaan rikastuttaa yhdistämällä eri tieteenaloilta saatuja oppeja.
- Sidosryhmien sitoutuminen: tämä elementti on välttämätön, jotta opiskelijat voidaan tuoda yhteen yhteisöjen kanssa ja lähestyä projektia / asiaa, jonka parissa he työskentelevät, alhaalta ylöspäin suuntautuvasta näkökulmasta. Samaan aikaan sidosryhmien sitoutuminen sisältää paitsi korkeakoulun ulkopuolisten toimijoiden myös opiskelijoiden itsensä osallistumisen, joiden osallistumista ja sitoutumista olisi edistettävä sähköisen asioinnin oppimislähestymistavan mukaisesti.
- Sopeutumiskyky ekosysteemin/yhteisön tarpeisiin: sähköisen palvelun oppiminen on luonteeltaan joustavaa, joten korkeakoulujen **olisi** otettava huomioon, että lähestymistavan, jota käytetään opettaessa opiskelijoille **yhteiskunnallisten/yhteisöjen ongelmien** ratkaisemista **ja** työskennellessään tiettyjen hankkeiden parissa, olisi oltava kontekstuaalinen ja mukautettavissa asianomaisten sidosryhmien tarpeisiin. Samoin korkeakouluopettajien tulisi harkita joustavuuden käyttöä myös opiskelijoiden työvälineiden valinnassa.



Digital environment,
platforms and tools

Multidisciplinarity and
development of new
competencies

Stakeholder
Engagement (HEIs,
entities, students,
industries)

Adaptability to the
needs of the
ecosystem/community

Kun työskentelet e-Service Learningin kanssa, laatukriteerien ja innovaatio suunnittelun periaatteiden soveltamisen varmistaminen on perustavanlaatuinen askel korkeakouluopettajille. Tällaiset kriteerit ja periaatteet antavat opettajille:

- 1) Sähköisen asiointin oppimiskurssin/-hankkeen laadun varmistaminen
- 2) Saat selkeät ohjeet kurssin/projektin arvioinnin suorittamiseen
- 3) Auttaa opiskelijoita tutkimaan useita työnsä näkökohtia, kuten innovaatioita, analyysyjä, projektinhallintaa, vaikuttavuutta ja paljon muuta

Quality Criteria &
Innovation Design
Principles

HEI-kouluttajat voivat käyttää lisätyökalua soveltaakseen laatu- ja innovaatio suunnittelun periaatteita e-Service Learning -pohjaisiin kurseihinsa ja/tai projekteihinsa. Nämä ovat niin sanottuja "suunnitteluhaasteita", jotka koostuvat opiskelijoille suunnatuista harjoituksista, **joiden tarkoituksena on** lisätä luovuutta, luoda innovatiivisia ratkaisuja **ja** kannustaa opiskelijoita oppimaan ja tutustumaan uusiin aivoriihimenetelmiin.

Design Challenges

Korkeakoulun kaltaisessa akateemisessa ympäristössä verkkohackathonit ovat optimaalinen tilaisuus toteuttaa konkreettisesti ja käytännöllisesti suunniteltuja haasteita sähköisen palvelun oppimisen yhteydessä. Verkkohackathonit hyödyttävät opiskelijoita, kun he kouluttavat heitä käsittelemään luovuudella ja innovoinnilla tiettyä haastetta, jonka yhteisö tai kohderyhmä kohtaa tietyssä ekosysteemissä.

Lisäksi online-hackathonilla, jossa ratkaistava haastekäsitlee sosiaalista ongelmaa, voi olla toteutettavissa oleva tulos:

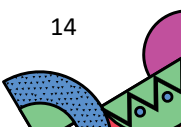
- Sellaisten ratkaisujen tuottaminen, jotka **voidaan** todella toteuttaa
- Edistetään mukana olevien opiskelijoiden useiden taitojen ja tietojen kehittämistä


Online Hackathons:
Training students to solve issues in their
communities while operating in the
digital space

Lopuksi, varmistaakseen hedelmällisimmät, rakentavimmat ja arvokkaimmat online-hackathonit, jotka perustuvat e-Service Learning -pedagogiseen lähestymistapaan, opettajat voivat viitata seuraaviin elementteihin:

- Teknologian ja kansalaistoiminnan välinen liittoutuma: se viittaa teknologiapohjaisten työkalujen (alustat, verkkosivustot, foorumit, sovellukset jne.) **yhdistelmään.**), joka voi helpottaa sellaisen dynamiikan ja ratkaisun luomista, jolla pyritään kansalaistoimintaan, jossa opiskelijat, opettajat ja korkeakoulut voivat edistää suhteitaan yhteisön eri toimijoihin ja sidosryhmiin.
- Osallistavat ja esteettömät oppimisympäristöt: Olennainen osa sähköiseen asiointioppimiseen perustuvia verkkohackathoneja on varmistaa sellaisten osallistavien ja esteettömien oppimisympäristöjen luominen, joissa digitaalisia välineitä voidaan käyttää tällaisen dynamiikan helpottamiseen ja opiskelijoiden oppimisprosessin tukemiseen .
- Tekemällä oppiminen: online-hackathonit ovat tilaisuuksia toteuttaa sähköisen palvelun oppimisen pedagogista lähestymistapaa ja samalla lisätä opiskelijoiden osallistumista sosiaalisten ongelmien ratkaisemiseen. Näin tehdessään opiskelijat voivat käyttää ja kehittää taitoja, kuten luovuutta, innovaatioita, kriittistä ajattelua, ongelmanratkaisua ja ryhmätyötä. Lisäksi **he** kehittävät lisää tietoa yhteisöstä/ekosysteemistä, jossa he toimivat, projektin/haasteen/tapahtuman aiheesta, digitaalisista työkaluista, joita voidaan käyttää hackathonin aikana.
- Monitieteistä yhteistyötä kehitetään edelleen: verkkohackathoneissa ja e-Service Learningissä opiskelijat voivat vastata useilta tieteenaloilta saatuun tietoon. Tätä resurssien, konseptien ja aiheiden yhdistelmää voidaan kehittää edelleen korkeakoulujen toteuttamalla kursseilla, jotka perustuvat e-Service Learning -pedagogiseen lähestymistapaan, mutta myös korkeakoulujen opettajat ja opiskelijat voivat tutkia niitä tarkemmin tulevilla projekteilla.

Alliance between technology and civic engagement
Inclusive and accessible learning environments
Learning by doing
Multipliscinary Collaborations to be further developed



The page features a minimalist, abstract design. It is dominated by large, bold shapes in purple, red, yellow, and blue, all outlined with thick black strokes. The purple shape is in the top left, the red shape is on the right, and the yellow and blue shapes are at the bottom. The text '05' is positioned on the left, with a horizontal line extending from its base. The title 'AJATTELUPROSESSI' is centered below the line.

05

AJATTELUPROSESSI

05 | AJATTELUPROSESSI

Korkeakoulujen pedagoginen viitekehys luotiin CCF:n hankekumppaneiden panoksen yhdistämisen ja analysoinnin ansiosta. Jokainen kumppaneista keskittyi tekemään työpöytätyöskentelyn ja asiantuntijan haastattelun korkeakoulujen sähköisen palvelun oppimisen eri näkökohdista.

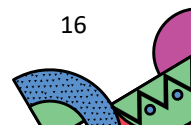
Käsitteellistäminen ja pedagogiset ominaisuudet: Service L -ansainnan määrittely ja sen muuttuminen e-Service L-ansainnaksi

Palveluoppiminen (SL) on pedagoginen lähestymistapa, jossa aktiivinen osallistuminen yhteisön toimintaan luokkahuoneen ulkopuolella yhdistettynä opetussuunnitelmaan on keskeistä. Palveluoppimista voidaan kuvata yksinkertaisesti tekemällä oppimiseksi monialaisessa yhteistyössä, mikä syventää oppimistuloksia. Keskeisiä tekijöitä ovat esimerkiksi kansalaisvastuu, tosielämän ongelmat, yhteisölähtöinen lähestymistapa ja oppimisen pohdinta (Albanesi, Culcasi ja Zunszain; Waldner, McGorry ja Widener 2012).

kuvailevat, että sähköisen palvelun oppiminen (eSL) tarkoittaa, että palvelu tai oppimiskomponentti tapahtuu verkossa tai hybridimallissa. Lisäksi on olemassa määritelmä "extreme SL" (Xe-SL), kun sekä oppiminen että palvelu tapahtuvat kokonaan verkossa. (Albanesi, Culcasi ja Zunszain) On kuitenkin kuvattu, että eSL:ssä ei ole kyse vain digitalisoinnista tai tekniikoista. Se on uusi ajattelutapa ja uusi lähestymistapa.

Palveluoppimista, asiointioppimista ja monialaista yhteistyötä voidaan pitää yhtenä ratkaisuna tämän päivän haasteisiin.

Maailman muutosvauhti on räjähtänyt ja kasvaa entisestään. Muutos vaikuttaa myös oppimis- ja koulutusrakenteisiin. Oppiminen ei enää tapahdu vain oppilaitoksissa. Elinikäisen oppimisen merkitys korostuu. Oppilaitosten on kyettävä uudistumaan ja vastaamaan "reaalimaailman ongelmien" tarpeisiin. Tämä voitaisiin saavuttaa lisäämällä yhteistyötä esimerkiksi yhdistysten, julkisen sektorin ja yritysten kanssa. Oppilaitosten jatkuva uudistuminen on kuitenkin haaste. Pystyvätkö opettajat ja oppilaitokset seuraamaan jatkuvaa muutosta olemassa olevat resurssit huomioiden? Samaan aikaan julkinen talous kiristyy, joten resurssitehokkuuden tarve kasvaa. Käytettävissä olevia resursseja olisi voitava hyödyntää paremmin yhteistyössä oppilaitosten kanssa. Meillä ei yksinkertaisesti ole varaa olla verkostoitumatta.



Toimintamallit muuttuvat yhteiskuntiemme verkottuessa. Tätä tulisi tarkastella myös koulutuksen kehittämisen näkökulmasta. Verkosto-osaaminen on ja tulee olemaan tärkeä ja tulevaisuuteen suuntautunut työelämätaito. Palveluoppiminen tarjoaa mahdollisuuden harjoitella monialaista yhteistyötä verkostoissa. Toisaalta oppimisen käsite muuttuu myös. Viime kädessä yksi tärkeimmistä työelämätaidoista on oppimisen oppiminen.

COVID-19 on ollut yksi tärkeimmistä muutosvoimista viimeisten kahden ja puolen vuoden aikana. Digitaalinen muutos nopeutui, millä oli valtava vaikutus yhteiskuntiin ja verkostoihin. Pandemia on myös vahvistanut sähköisen palveluoppimisen merkitystä palveluoppimisen rinnalla.

Sähköisen asioinnin oppimista voidaan pitää palveluoppimisen keskeisenä kehittämisenä. Tähän on vaikuttanut COVID-19, mutta myös digitalisaation yleinen kehitys.

Luova osaaminen ja yrittäjyys perustuvat enemmän taitoihin kuin tietoon. On huomattava, että epävirallisen oppimisen ja virallisen ("perinteisen") koulutuksen väliset rajat ovat hämärtyneet. Tarve esimerkiksi osaamisen osoittamiselle ja työpaikkakoulutukselle kasvaa. Monilla koulutusaloilla (esim. luovilla aloilla) tekemällä oppiminen on paras ja jopa ainoa tapa oppia. Oppilaitoksia tarvitaan kuitenkin arvioimaan osaamista. Koulutusjärjestelmien olisi mukautettava tätä tarvetta.

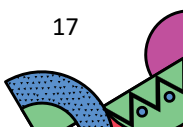
Oivalluksia sähköisen palvelun oppimisen pääelementeistä

(2017) mukaan "palveluoppimisen" määritelmästä ei ole yleistä yksimielisyyttä. Preradović (2020) kattaa kuitenkin sen täytännöllisyyden laajuuden ja toteaa, että se koostuu "sitoutumisesta yhteisöön (palvelu) ja tämän sitoutumisen (oppimisen) pohdinnasta" (Preradović, 2020, s.1). Opiskelijat voivat soveltaa oppimista tosielämän tilanteissa ja pohtia tätä sovellusta (Melaville, 2006), ja yhteisö hyötyy heidän sitoutumisestaan (Preradović, 2020). Palveluoppiminen erottuu klassisesta harjoittelusta, koska opiskelijat eivät ole sopimusperusteisesti yrityksen palveluksessa (Reinders, 2016). Palveluoppimisprojektit voivat täydentää opiskelijoiden tulevia uramahdollisuuksia ja siten sisällyttää opetussuunnitelmiin (Preradović, 2020). Ne edustavat molempia osapuolia hyödyttävää vuoropuhelua kaikkien sidosryhmien välillä. On osoitettu, että palveluoppiminen voidaan tehdä myös digitaalisesti, joko palvelulla, ohjeilla tai molemmilla verkossa, jota kutsutaan myös sähköiseksi palveluoppimiseksi (Waldner, McGorry ja Widener, 2012). Tässä osiossa tutkimuksemme keskittyy pääasiassa palveluoppimiseen, koska sähköisen asioinnin oppiminen lähestymistapana on uusi käsite.

Pawlowski (2018) suosittelee arvioimaan projektin yhteensopivuutta ohjelman yleisen opetussuunnitelman ja palveluoppimistulosten kanssa tutkinnon yleisten tavoitteiden kanssa. Palveluoppimiskokemuksen pitäisi parantaa opiskelijoiden oppimista (Pawlowski, 2018); muuten se ei välttämättä tarjoa toivottua oppimiskokemusta.

Opetustyyliillä on suuri vaikutus projektin onnistumiseen. Riittävästi valmisteltu ja interaktiivinen kurssisisältö (Deshpande & Chukhlomin, 2017) johtaa projektin menestykseen ja korkeaan kurssilaatuun, mukaan lukien asianmukaiset tuotokset ja helposti ymmärrettävä sisältö (Albebisi & Yusop, 2019). Verkossa opetettavan sisällön osalta Polasek ja Javorcik (2019) ehdottavat opetusmateriaalin käsittelyä pienissä erillisissä yksiköissä, joissa on viidestä seitsemään minuuttia opiskelijoiden pidättyvyyden vuoksi.

Sähköisen palvelun oppimisen ulkopuolisen kumppanin sisällyttäminen yhteissuunnitteluun voi varmistaa, että suoritteet vastaavat kumppanin tarpeita (Mattson & Wood, 2014). Petkus (2000) suosittelee sopivien



kumppaneiden huolellista seulontaa, jotta välttyään vähäiseltä osallistumiselta, koska kumppani saattaa aluksi osoittaa suurta kiinnostusta. Sitoutuminen kuitenkin vähenee tasaisesti huonon ajanhallinnan vuoksi, mikä voi haitata opiskelijoiden oppimiskokemusta.

(2015) mukaan kumppanin ottaminen olemassa olevasta yhteisöstä on suositeltavaa, koska se varmistaa projektien jatkumisen ja auttaa luomaan vankan

Kumppanuuksia. (2012) ehdottavat kumppanin ja opiskelijoiden esittelyä toisilleen ymmärryksen parantamiseksi.

Lisäksi kumppanin valinta voi vaikuttaa myös opiskelijoiden motivaatioon. Saud (2021) huomasi, että etäisyydellä kumppanista on huomattava vaikutus opiskelijoiden motivaatioon.

Yhteenvetona: paikallisen kumppanin löytäminen, jolla on samaistuttava haaste ja luontainen motivaatio työskennellä opiskelijoiden kanssa, jotka pitävät yllä viestintää koko projektin ajan, voi olla vahva ajuri onnistuneelle projektille.

Lewis (2014) mukaan palveluoppimisprojekteihin osallistuvat opiskelijat tulisi valita kokemuksensa ja olemassa olevien teknisten taitojensa tai ajanhallinnan perusteella (Saud, 2021). Heillä pitäisi olla riittävät tekniset tiedot ja asiaankuuluvat pehmeät taidot, koska riittämätön tekninen tietämys on johtava syy projektin epäonnistumiseen (Lewis, 2014).

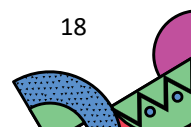
Taitojen ja kokemuksen lisäksi opiskelijoiden motivaatio on ratkaiseva menestystekijä. (2017) toteavat, että opiskelijoiden on oltava motivoituneita palveluprojektin aikana, ja Bingol et ai. (2020) neuvoo, että alkuperäisellä motivaatiolla on ratkaiseva rooli kurssin suorittamisessa. Opiskelijoilla tulisi olla sitoutuminen ja oikea asenne, varsinkin jos he osallistuvat sähköisen palvelun oppimiseen, kuten Naveed et ai. (2020) sai selville. Todistuksen myöntäminen onnistuneesta osallistumisesta voi lisätä opiskelijoiden motivaatiota (Bingol et ai., 2020).

Haluttujen oppimistulosten saavuttamiseksi opiskelijoiden on pohdittava kokemuksiaan. Pohdintatehtävien tulisi käsitellä oppimistuloksia ja siten valita kurssin suunnittelun aikana (Pawlowski, 2018). Mahdollisia pohdintatehtäviä voivat olla kirjalliset työt, kuten blogit, luovat projektit, kuten valokuvakirjat, tai suullinen keskustelu (Pawlowski, 2018). (1996) suosittelevat, että heijastuksella on seuraavat ominaisuudet: Sen tulisi olla jatkuvaa, ja se tapahtuu etukäteen, palveluoppimisprojektin aikana ja lopussa (Eyler et ai., 1996).

Sähköisen asioinnin oppimistulokset ja **korkeakouluissa ja luovilla aloilla ja yhteisöissä visioitu vaikutus**

Palveluoppiminen on vaikuttava kokemuksellinen pedagoginen käytäntö, joka parantaa opiskelijoiden sitoutumista ja kehittää kriittistä ajattelua sovittamalla opiskelijoiden oppimistulokset tunnistettuihin yhteisön tarpeisiin (Association of American Colleges & Universities, 2008). E Service -oppiminen määritellään integroivaksi pedagogiikaksi, joka sitouttaa oppijat tekniikan avulla kansalaistutkimukseen, palveluun, pohdintaan ja toimintaan (Preradovic et ai., 2021). On olemassa lukemattomia tapoja, joilla digitaalitekniikat voivat auttaa palveluoppimisprojektien onnistumisessa. Mahdollistavat teknologiat mahdollistavat helpon pääsyn tietojen keräämiseen, viestintään ja levittämiseen (Gutierrez et al, 2021). Tiukkuus, vastavuoroisuus ja pohdinta ovat palveluoppimisen ydin (Veyvoda ja Cleave, 2020).

Tämän tutkimuksen painopiste on sähköisen palvelun oppimisen koetuissa oppimistuloksissa. Jotkut esitetyistä oppimistuloksista ovat opiskelijoiden suurempi oppimisen autonomia; oppia tekemällä;



Kansainvälinen liikkuvuus digitaaliteknologian avulla, inhimillisten arvojen välittäminen ja kokemus teknologisen median kautta (Gutierrez et al, 2021).

Vertaileva analyysi perinteisestä kasvokkain tapahtuvasta palveluoppimisesta ja online-sähköisen palvelun oppimisesta viittaa siihen, että sähköisen palvelun oppiminen ylittää palveluoppimisen opiskelijoiden kehitystulosten parantamisessa. (Wong ja Lau, 2021). Laadullinen tutkimus pitää sidosryhmien sitoutumista yhdessä opiskelijoiden pohdinnan kanssa positiivisena mahdollistajana vaikuttaville oppimismahdollisuuksille (mt).

Waldner et al (2021) luokittelee sähköisen palvelun oppimisen seuraavasti:

1. Hybridi-joko opetus tai palvelu on verkossa; ja
2. Extreme E -palveluoppiminen, jossa palvelu ja opetus ovat kokonaan verkossa.

Korkeammat kehitystulokset, kuten tiedon soveltaminen, tutkimustaidot, ongelmanratkaisutaidot, sosiaalinen osaaminen, ryhmätyö ja kansalaislähtöisyys (Wong & Lau, 2021). Tietosovellus verkkoviestinnän synkronisen ominaisuuden kautta, joka mahdollistaa pohdinnan heti sen jälkeen, kun teoria on yhdistetty yhteisöä palvelevaan käytäntöön (mt). Suunnittelu, reflektiiviset päiväkirjat, projektiraportit ja palaute auttavat luomaan vahvan tietoisuuden sähköisen palveluoppimisen aiheuttamista toteutushaasteista. Siksi tarvitaan enemmän ponnisteluja tiimin rakentamiseen, seurantaan ja arviointiin (mt).

Veyvoda ja Cleave, 2020 väittävät, että yhteisön harjoittama oppiminen millä tahansa tavalla on välttämätöntä vapaalle koulutukselle, joka kehittää tietoisuutta sosiaalisesta eriarvoisuudesta ja kulttuurisesta nöyryydestä.

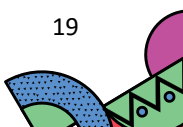
Sähköisen palvelun oppiminen edellyttää samaa akateemista kurinalaisuutta, ja eservice-toimet on suunniteltu syventämään ja vahvistamaan tiedon hankkimista sitoutumisen ja osaamisen avulla moduulin tai ohjelman oppimistulosten saavuttamisessa. Säädösten tulisi vastata opetussuunnitelmaa ja selkeät perustelut olisi perusteltava niiden sisällyttäminen opetussuunnitelmaan (Veyvoda ja Cleave, 2020).

Palveluoppiminen on vastavuoroista ja käsittelee teorian ja sovelluksen välistä kuilua yhdistämällä akateemisen oppimisen takaisin yhteisöpalveluun. Yhteisökumppaneita pidetään alansa ja palvelemissa yhteisöjen aihealueen asiantuntijoina. Ponnistelujen, ajan, tiedon ja kokemuksen tasapuolinen jakautuminen kumppaneiden ja opiskelijoiden välillä on keskeinen osa onnistunutta kumppanuutta (mt). E Palvelun oppiminen on reflektiivistä. Tämän iteratiivisen prosessin avulla opiskelijat voivat yhdistää teorian käytäntöön ja kokemukseen yhteisöympäristöstä. Se haastaa ennakkoluulot ja antaa altistumisen todellisen maailman kokemuksille. Se tarjoaa tilaa saada enemmän tietoa tosielämän haasteiden ja sosiaalisten kysymysten monimutkaisuudesta ja kehittää heidän kriittisen ajattelun taitojaan (mt).

Lähestymistavat palveluoppimiseen

Britt 2012 tunnistaa kolme palveluoppimisoppijaa, kansalaista tai aktivistia. Oppijan lähestymistapa keskittyy taitojen kehittämiseen ja refleksiiviseen oppimiseen. Tämä perustuu Deweyn kokemuksellisen oppimisen työhön ja Kolbin reflektiiviseen työsuorituksen sykliin oppimisen vahvistamiseksi. Prosessissa on useita vaiheita

- Yhteisön tarve tunnistettu
- Opiskelijat saivat haastetta
- Osaamisen kehittäminen haasteeseen vastaamiseksi
- Uusien taitojen soveltaminen haasteeseen vastaamiseksi



- Pohdi oppimisprosessia kehittääksesi uusia taitoja / tietoja

Citizen-lähestymistapa tarjoaa, että yhteisöpalvelu vahvistaa kansalaisarvoja ja aktiivista kansalaisuutta, mikä saa opiskelijat pohtimaan, mitä on olla olemassa yhteisössä ja suhteessa muihin (mt). Aktivistinen lähestymistapa näkee tiloja, joissa sosiaalista eriarvoisuutta voidaan turvallisesti tutkia, haastaa ja kannustaa opiskelijoita olemaan muutosagentteja (mt).

E Palveluoppimishankkeet

Salmi ym., 2015 neljä palveluprojektityyppiä

- Suora palvelu sisälsi työskentelyä yhteisön kumppaneiden kanssa vastatakseen palvelemissaan yhteisön tarpeeseen
- Epäsuora palvelu tarkoittaa työskentelyä projekteissa ilman suoraa osallistumista yhteisön jäseniin
- Yhteisöllinen tutkimus tarkastelee ongelman ratkaisemista käyttämällä asianmukaista tutkimussuunnittelua ja tiedonkeruuta, ongelman esittää yhteisön kumppani
- Edunvalvonta ja yleinen tietoisuus - yleisön kouluttaminen kampanjoista, jotka vahvistavat oppimistuloksia.

Äärimmäinen sähköisen palvelun oppiminen ei näe fyysistä yhteyttä opiskelijan, tiedekunnan tai yhteisön kumppaneiden välillä, painopiste on asiakkaiden tarpeissa ja suoritteiden tuottamisessa (Veyvoda & Van Cleave, 2020).

Preradovic et ai., 2021 huomauttavat, että Kroatian koululaiset kiinnostuivat ohjelmoinnista ja robotiikasta, loogisesta ajattelusta, ongelmanratkaisusta ja vieraiden kielten taidoista. Minecraft-koulutus kehitti kulttuurista kiinnostustaan glagoliittiseen käsikirjoitukseen parantaen heidän kulttuurisia ja kirjallisia taitojaan ja samalla syventäen heidän digitaalisia taitojaan. Tämä korostaa, että teknologian ja kansalaistoiminnan välinen liitto voi olla erittäin arvokas opiskelijoille ymmärtämään paikkansa maailmassa, jossa sosiaalinen oikeudenmukaisuus ja hyvinvointi ovat upotettu mihin tahansa akateemiseen oppimiseen.

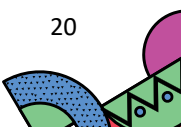
Bukarestin yliopiston Politechnicassa e-palveluoppimishankkeet kehittivät opiskelijoiden tietoisuutta kestävästä kehityksen tavoitteista paikallisten haasteiden suhteen, joihin teknisen taustan omaavien asiantuntijoiden tulisi vastata ja ratkaista (Preradovic et ai., 2021).

Laadunvarmistus ja kestävyys sähköisen asioinnin oppimisessa

Kun tutkitaan palveluoppimisen käsitettä kirjallisuudessa, useimmat määritelmät viittaavat "organisoituun koulutuskokemukseen, joka sekä täyttää yhteisön tarpeet että täyttää oppimistavoitteet" (Steinke, Fitch; s. 24). Konsepti perustui kokeellisen oppimisen teoriaan, jonka John Dewey kehitti vuonna 1938 ja keskittyi ajatukseen, että "opiskelijoiden oppimista voidaan parantaa arvokkaalla kenttätyöllä akateemisen kiinnostuksen herättämiseksi" (Yusof; Harun; Atan; s. 2893).

Sen lisäksi, että palveluoppiminen on hyödyllistä pedagogiikkaa opiskelijoille, sillä on myös arvokas vaikutus yhteisöön sekä korkeakouluihin, jotka toteuttavat sitä opetussuunnitelmissaan (HEI) (Guthrie; 2010). Lisäksi Service Learning -pedagogiikan on osoitettu parantavan monenlaisia opiskelijoiden taitoja, kuten viestintää, ryhmätyötaitoja, johtajuutta, sopeutumiskykyä ja yritteliäisyyttä (Yusof et al; 2018).

Yleiset menetelmät palveluoppimismoduulien ja -kurssien tehokkuuden mittaamiseksi perustuvat työkaluihin, kuten tutkimusasteikkoihin, kirjallisiin esseisiin, haastatteluihin ja muihin laadullisiin työkaluihin, jotka auttavat mittaamaan oppimistuloksia, kuten "tietosovellus, kriittinen ajattelu ja



ongelmanratkaisu sekä henkinen kehitys" (Steinke; Hilleri; s.25).

Huolimatta suuresta arvosta, jonka palveluoppiminen tarjoaa opiskelijoille ja oppilaitoksille, tämä erityinen pedagogiikka on vaarassa jäädä jälkeensä kasvavan siirtymisen vuoksi verkko-oppimislustoille (Waldner; McGorry; Widener; 2012). Kahden viime vuoden aikana tällaiseen siirtymiseen on kannustettu edelleen covid-19-pandemian puhkeamisen vuoksi, mikä on pakottanut korkeakoulut siirtymään nopeasti tieto- ja viestintäteknikkaan perustuviin menetelmiin verkko-opetuksen suorittamiseksi (Dapena ym. 2022) (EASLHE;2020). Tämän seurauksena tavoitteena sisällyttää myös Service Learning -pedagogiikka verkkotilaan, e-Service Learning on noussut konkreettiseksi ratkaisuksi, joka mahdollistaa opetuskomponentin, palvelukomponentin tai molempien suorittamisen verkossa (Waldner et al; 2012).

Hybridiluonteensa vuoksi asiantuntijat, kuten Waldner et al (2012), ovat tunnistaneeet neljä sähköisen palvelun oppimisen tyyppiä:

- Tyyppi I, jossa palvelu on täysin paikan päällä ja opetus täysin verkossa
- Tyyppi II, jossa palvelu on täysin verkossa ja opetus täysin paikan päällä,
- tyyppi III, jolle on ominaista yhdistetty muoto, jossa opetus ja palvelu ovat osittain verkossa ja osittain paikan päällä, ja
- Äärimmäinen sähköinen palveluoppiminen, joka koostuu opetuksesta ja palvelusta täysin verkossa (Waldner et al; 2012).

Jokainen sähköisen palvelun oppimistyyppi tarjoaa laajan valikoiman etuja, mukaan lukien siirrettävien taitojen parantaminen, kuten kriittinen ajattelu, ammatilliset ja verkostoitumismahdollisuudet, akateeminen ja henkilökohtainen kasvu (Faulconer; 2020). Tämän lisäksi tieto- ja viestintäteknisten välineiden (esim. yhteistyöhön perustuvat verkkoalustat ja keskustelufoorumit) käytön ansiosta oppijoilla on mahdollisuus kehittää taitoja, kuten tiedon yhteisrakentamista ja reflektointia, jotka auttavat kehittämään heidän kognitiivista älykkyyttään (Yusof; Harun; Atan; 2018) ja lisätä heidän digitaalista lukutaitoaan ja 21. vuosisadan taitojaan (EASLHE; 2020). Lisäksi sähköisen asioinnin oppiminen voi poistaa paikkatietorajoitukset hyödyntämällä "synkronisia välineitä (esim. ääni- ja videoneuvottelut, tekstipohjaiset chat-huoneet, virtuaaliset luokahuoneet) ja asynkronisia työkaluja (esim. sähköposti, pudotuslaatikot, mikrobloggerit verkossa, keskustelupalstat, videoiden suoratoisto, digitaalinen videotuotanto" (EASLHE; s. 30).

Ottaen huomioon sähköisen palveluoppimisen monialaisen luonteen, joka koostuu akateemisen sisällön ja palvelun muodostaman palveluoppimisen integroinnista yhteisössä ja verkko-opetuksesta (Yusof; Harun; Atan; 2018), koulutusasiantuntijat ovat yhtä mieltä laadullisten kriteerien käytöstä, jotka perustuvat perinteisen palveluoppimisen, tieto- ja viestintäteknikan ja viestinnän parhaiden käytäntöjen yhdistelmään (EASLHE; 2020). Tämän perusteella European Association for Service Learning in Higher Education -järjestön (2020) julkaisu on kerännyt tärkeimmät kriteerit sähköisen palvelun oppimishankkeiden laadullisen suorituskyvyn varmistamiseksi.

Näitä ovat muun muassa sähköisen asioinnin oppimissisältö, jonka on oltava mielekästä ja merkityksellistä henkilöille/oppilaitoksille, tarjottava mahdollisuuksia oppia ja syventää ymmärrystä kaikille osallistujille ja määriteltävä tavoitteet, jotka voivat olla saavutettavissa ja mitattavissa kullekin palveluoppimishankkeelle (EASLHE; 2020). Lisäksi oppijoiden olisi suunniteltava ja suunniteltava sähköisen palvelun oppimishankkeita samalla kun he tekevät aktiivista yhteistyötä yhteisön kumppaneiden kanssa, ja ne olisi linkitettävä opetussuunnitelmaan / opinto-ohjelmaan nimenomaisella tavalla, jotta oppimistulokset voidaan helposti yhdistää akateemiseen teoriaan ja metodologiaan ja samalla kannustaa järjestelmällistä pohdintaa oppimisprosesseista ja -tuloksista kaikille osallistujille (EASLHE; 2020).



Lisäksi keskeinen tekijä sähköisen palvelun oppimisen laadullisen suorituskyvyn varmistamisessa on ylläpitää "aktiivista ja rakentavaa viestintää" (EASLHE; s. 30) käyttämällä synkronisia ja asynkronisia digitaalisia työkaluja kaikkien osallistujien (eli opiskelijoiden, opettajien/kouluttajien ja yhteisökumppaneiden) keskuudessa.

Lopuksi lisäkirjallisuuden mukaisesti laadullisiin kriteereihin kuuluu "tallennettujen videoiden käyttö projektin etenemisen ohjaamiseksi, valinnaisten synkronisten yhteistyömahdollisuuksien tarjoaminen, selkeiden odotusten kommunikointi ja hallinta, palveluoppimissopimuksen valmistelu, projektinhallintatyökalujen (esim. Gantt-kaavio) käyttö, joustavien määräaikojen soveltaminen ja selkeästi kommunikointi kehitettävistä taidoista ja käytettävissä olevista resursseista" (Faulconer; 2020).

Toinen kriteeri sähköisen palvelun oppimisen laadun varmistamiseksi on varmistaa ohjelmien kestävyys. Tässä suhteessa palveluprojektin tyyppin tunnistaminen ja sen tavoitteen tunnistaminen on välttämätön askel. (2022) esittämä esimerkki e-Service Learning -projektista, jonka toteuttivat kandidaatin ja maisterin opiskelijat, jotka työskentelivät erityistarpeita omaavien ihmisten kanssa, osoitti, että yksi kohdatuista vaikeuksista oli työskennellä digitaalisesti autististen ihmisten kanssa, joilla oli raportoitu olevan ongelmia tietokoneiden ja digitaalisten työkalujen käytössä (Dapena et ai. 2022). Toisaalta, kun lähestytään sähköisen palveluoppimisen kestävyttä opiskelijan näkökulmasta, European Association for Service Learning in Higher Education (2020) suosittelee "tarjoamaan opiskelijoille riittävät aikataulut kokemusten tekemiseen ja oppimiseen yhteisöympäristöissä / yhteisökumppaneiden kanssa tehokkaalla ja kestäväällä tavalla" (EASLHE; s. 31).

Lopuksi, kuten Faulconer (2020) selitti, kestävä kehityksen still-kuvat ovat edelleen yksi sähköisen palvelun oppimisen suurimmista haasteista. Huolimatta useiden mallien kehittämisestä palveluoppimisen laitostumisen tilan arvioimiseksi, kirjoittaja "eService-Learning: A Decade of Research in Undergraduate Online Service-Learning, American Journal of Distance Education" toteaa, että tällä hetkellä ei ole kirjallisuutta näiden mallien soveltamisesta sähköisen palvelun oppimiseen. Mallit, kuten kattava palveluoppimisen toimintasuunnitelma ja konteksti, panos, tuote, prosessin arviointimalli, tarjoavat vain analyysin kurssien sisällön tai toimituksen vahvuuksista ja heikkouksista sen jatkuvia parannuksia varten sekä analyysin sen suunnittelusta, suunnittelusta ja toteutuksesta (Faulconer; 2020), mutta niiden soveltamisesta Service Learning -kursseilla verkossa ei ole näyttöä. Lisäksi on vaikeaa hyödyntää digitaalisten työkalujen pitkän aikavälin vaikutuksia palveluoppimisessa, niiden tehokkuutta, ylläpitoa ja suorituskykyä. Kuten Faulconer (2020) totesi, "viestintäalustojen, koulutuksen ja läpinäkyvän vianetsinnän tehokas toteutus voi lieventää vaikutuksia" (Faulcore;2020).

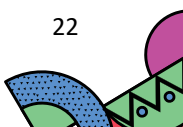
Muotoiluun perustuva haaste sähköisen asiointin oppimisessa

Design Challenge Learning on dynaaminen tapa oppijoille tulla luoviksi ongelmanratkaisijoiksi. Se on tekniikan ja tekniikan genomien keskus.

Suunnitteluhaasteet käyttävät tosielämän ongelmia, jotta oppijat investoivat lopputulokseen. Se on iteratiivinen, mikä tarkoittaa, että oppijat koulutetaan, että epäonnistuminen on kunnossa, ja työskentely sen voittamiseksi on paikka, jossa kasvu tapahtuu. Se on myös yhteistyötä, mikä on avain tulevaan menestykseen.

Haasteet voidaan jakaa kahteen luokkaan:

- Build-based, jossa ratkaisu on fyysinen laite tai rakenne. Painotamme jokapäiväisiä, kierrätettyjä materiaaleja parantaaksemme saavutettavuutta kaikille oppijoille.



- Järjestelmäpohjainen, jossa opiskelijat kamppailevat todellisen ongelman kanssa, joka on osa monimutkaista järjestelmää. He tutkivat ongelman monimutkaisia osia suunnitellessaan mahdollisia ratkaisuja.

Nämä haasteet ovat ihanteellisia sisällön tekemiseksi merkitykselliseksi opiskelijakeskeisen lähestymistavan avulla. Suunnitteluhaasteista voidaan tehdä yksinkertaisempia tai monimutkaisempia vastaamaan kaikkien oppijoiden tarpeita.

06

HACKATHON



06 | HACKATHON

Mikä on hackathon?

Sana hackathon on portmanteau sanoista hakkeri, joka tarkoittaa älykästä ohjelmoijaa, ja maraton, tapahtuma, jota leimaa kestävyys.

Hackathonin käsite, jota kutsutaan myös hakkerointipäiväksi tai hakkerointifestiksi, syntyi avoimen lähdekoodin yhteisöstä. Ensimmäinen hackathoniksi nimetty tapahtuma oli OpenBSD Hackathon Calgaryssa, Kanadassa, 4. kesäkuuta 1999.

Hackathonit vaihtelevat tavoitteiltaan ja teemoiltaan. Hackathonit, jotka on järjestetty alustaksi sovellusten, kuten mobiilisovellusten, käyttöjärjestelmämuunnelmien, verkko- ja videopelipäivitysten, luomiseen, on brändätty niche-hackathoneiksi. Altruistiset hackathonit ovat niitä, joissa osallistujat pyrkivät löytämään ratkaisuja ongelmiin, kuten julkisen liikenteen järjestelmiin, koulutukseen ja katastrofiapuun.

Altruistiset hackathonit ovat niitä, joissa osallistujat pyrkivät löytämään ratkaisuja ongelmiin, kuten julkisen liikenteen järjestelmiin, koulutukseen ja katastrofiapuun. Makeathon keskittyy asioiden tekemiseen yhdessä. Kyse on enemmän prosessista kuin lopputuloksista.

Ongelmalähtöinen oppiminen

Luovat opetusmenetelmät auttavat oppilaita oppimaan ilman oppimisen paineita. Luovien toimintojen



sisällyttäminen opetussuunnitelmaan lisää heidän kiinnostustaan oppimiseen. Maailma on muuttunut nopeasti viime vuosikymmeninä, ja suuret muutokset, kuten globalisaatio, teknologinen kehitys, yhteenliitettävyyden ja tiedon saatavuus, vaikuttavat tapaan, jolla nykyiset ja tulevat opiskelijasukupolvet oppivat. Siksi opetus- ja oppimismenetelmien muutos on välttämätöntä, jotta opiskelijat voivat ratkaista monimutkaisia ongelmia globaalissa maailmassa. Jotta opiskelijat voisivat harjoitella insinööreinä, heillä on oltava altistuminen useille projekteille, jotka tarjoavat todellisia ongelmia, sekä tällaisiin ongelmiin vaikuttavien tekijöiden monimutkaisuus ja epävarmuus.

Teoreettisten periaatteiden soveltamisen oppiminen on paljon parempi tehdä, kun hankkeissa annetaan todellisia ongelmia ja käytännön toimintaa. Esimerkiksi projektipohjaisessa oppimisessa opettajat helpottavat ja ohjaavat opiskelijoita suunnitteluprosessin läpi, kun taas opiskelijat osallistuvat aktiivisesti tutkimus- ja ongelmanratkaisutoimintaan tiimiympäristössä.

Hackathon on yksi ongelmalähtöisen oppimisen esimerkeistä, ja siinä on tulevaisuuden koulutuksen avaintekijät:

- Sisältää konkreettisia kokemuksia, jotka yhdistävät sisällön "todelliseen maailmaan". Hackathonin aikana opiskelijat ratkaisevat tosielämän kysymyksiä tai ongelmia, jotka sijaitsevat todellisessa ympäristössä tai ympäristössä, josta tulee osa oppimiskokemusta. Nämä tosielämän ongelmat tai kysymykset vaativat opiskelijoilta huomattavaa tutkimusta todennäköisten ratkaisujen löytämiseksi.
- Aktiviteetit ovat oppijakeskeisiä: oppilaat ovat vastuussa monista oppimisestaan koskevista päätöksistä; He käsittelevät ydinkysymyksiä omalla suunnittelullaan ja löytämillään resursseilla.
- Sisältää tiedon integroinnin kriittisen ajattelun ja luovuuden kautta. Kriittinen reflektointi on prosessi, jossa opiskelijat ajattelevat kriittisesti ja luovasti ja soveltavat oppimista omaan elämäänsä muissa yhteyksissä. Opiskelijat integroivat tietoa aiemmista elämäkokemuksistaan ja koulutustaustastaan, he käyttävät poikkitieteellistä lähestymistapaa hyödyntäessään tieteenalan ulkopuolisia resursseja keskeisen ongelman tai kysymyksen ratkaisemiseksi.
- Se vaatii opiskelijoita kehittämään viestintä- ja yhteistyötaitoja, mukaan lukien suulliset, kirjalliset ja mediastrategiat. Ryhmätyö kutsuu ohjaajille haasteita opiskelijoiden osoittamisessa tiimeihin, yhdessä työskentelyprosessin kehittämisessä ja tapojen löytämisessä jatkuvaan viestintään.
- Edellyttää, että opiskelijat kehittävät informaatiolukutaitoa. Opiskelijoiden on saatava tietoa ja sovellettava tietoa. Omien resurssien löytäminen tarjoaa opiskelijoille mahdollisuuden hankkia informaatiolukutaitoa.
- Edellyttää, että opiskelijat osallistuvat työnsä formatiivisiin ja summatiivisiin arviointeihin - valmistelemaan esityksen, saamaan palautetta ja arviointia.

Kehitetyt taidot

Ongelmapohjaisen oppimisen avulla opiskelijat kehittävät 3 päätaitoaan, joita tarvitaan heidän menestyksekkääseen tulevaisuuteensa:

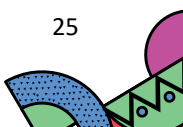
- Kriittinen ajattelu
- Ongelmanratkaisutaidot ja
- Yhteistyötaidot.

Kriittiselle ajattelulle on olemassa erilaisia määritelmiä:

Kriittinen ajattelu on kyky työskennellä monimutkaisten ideoiden kanssa, jolloin henkilö voi esittää tehokkaasti todisteita kohtuullisen tuomion perustelemiseksi. Todisteissa ja siten tuomiossa kiinnitetään asianmukaista huomiota asiayhteyteen.

Tai

Kriittinen ajattelu on heijastava ja järkevä ajatteluprosessi, joka ilmentää syvyyttä, tarkkuutta ja älykystä



harkintaa päätöksen, kohteen tai teorian ansioiden määrittämiseksi.

Mutta ajatus on sama:

Kyky ajatella itse on avaintaito aikana, jolloin uran ja työpaikan käsite on muuttumassa. Kriittinen ajattelu on selvästi itseohjautuvaa ja itsekuria, joten sinun on kyettävä ajattelemaan itse realistisella ja mielekkäällä tavalla.

Ongelmanratkaisutaidot auttavat sinua määrittämään ongelman lähteen ja löytämään tehokkaan ratkaisun. Vaikka ongelmanratkaisu tunnustetaan usein omaksi erilliseksi taidokseen, on olemassa muita siihen liittyviä taitoja, jotka edistävät tätä kykyä.

Joitakin keskeisiä ongelmanratkaisutaitoja ovat:

- Aktiivinen kuuntelu
- Analyysi
- Tutkimus
- Luomiskyky
- Viestintä
- Luotettavuus
- Päätöksenteko
- Tiimin rakentaminen

Ongelmanratkaisutaidot ovat tärkeitä jokaisella uralla kaikilla tasoilla.

Yhteistyö tarkoittaa työskentelyä jonkun toisen kanssa jonkin luomiseksi tai tuottamiseksi.

Onnistunut yhteistyö sisältää:

- Halukkuutta löytää ratkaisuja ongelmiin
- Yhteistyökumppaneiden vahvuuksien ja heikkouksien tunnistaminen
- Vastuun ottaminen virheistä
- Kiitoksen antaminen muille lahjoituksista
- Muiden tiimin jäsenten huolenaiheiden aktiivinen kuunteleminen

Yhteistyötaitojen käyttäminen tiimissä voi sisältää:

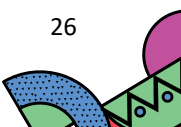
- Pidä viestintä avoimena ja älä koskaan pidätä tehtävien suorittamiseen tarvittavia tietoja
- Yhteisymmärryksen saavuttaminen tavoitteista ja menetelmistä projektien tai tehtävien suorittamiseksi
- Tunnustuksen tarjoaminen muiden tiimisi jäsenten panokselle, luoton antaminen silloin, kun se on aiheellista
- Esteiden tunnistaminen ja ongelmien ratkaiseminen yhteistyössä niiden ilmetessä
- Ryhmän tavoitteiden asettaminen henkilökohtaisen tyytyväisyyden ja/tai tunnustuksen edelle, varsinkin jos olet johtaja

Anteeksipyyntö virheistä ja anteeksi antaminen muille virheistä; Kaunan pitäminen tai muiden tiimin jäsenten ponnistelujen sabotoiminen tuhoaa yhteistyön

Edut osallistujille

Hackathoniin osallistuminen voi olla lisä mihin tahansa CV:hen:

- Hackathoniin osallistuvat ihmiset kehittävät taitojaan tietyssä aiheessa: he saavat luentoja aiheesta, oppivat valmistelemaan esityksen ja pitchaamaan, he oppivat myös toisiltaan teknisiä/alakohtaisia taitoja ja oppivat tekemällä.



- Hackathon on tärkeä myös henkilökohtaisen kehityksen kannalta: viestintä- ja tiimityötaidot, esiintymistaidot, luovuustaidot, osallistujat oppivat myös rakentamaan projektin alusta alkaen, käsittelemään haasteita ja puolustamaan konseptia asiantuntijapaneelin edessä.
- Hackathonien avulla voit tavata ja työskennellä monenlaisten kykyjen kanssa, joilla on samanlaiset kiinnostuksen kohteet. Monet hackathoneihin osallistuneet ovat luoneet erinomaisia yhteyksiä, jotka osoittautuivat erittäin hyödyllisiksi sekä ammatillisessa että henkilökohtaisessa elämässään.
- Hackathoniin osallistuminen ja siihen voittaminen voi parantaa mahdollisuuksia saada erinomainen työ. Rekrytoijat palkkaavat mielellään käytännön ehdokkaita, jotka voivat todistaa, että he voivat omistaa projektinsa ja ottaa niistä vastuun.
- Myös hackathon-idea voisi olla hyvä tilaisuus uuden yrityksen perustamiseen.

Edut järjestäjille ja yhteistyökumppaneille

Voit järjestää kenelle tahansa avoimen hackathonin tai sinulla voi olla sisäinen hackathon, jossa voit ratkaista erityisesti yrityksesi haasteita. Joka tapauksessa hackathon auttaa löytämään erilaisia ratkaisuja ongelmaan. Se voi olla perinteinen hackathon, jossa osallistujat etsivät IT-pohjaisia ratkaisuja, luovat mobiilisovelluksia tai vastaavia asioita. Voit myös järjestää "making"-hackathonin, niin sanotun makethonin, jossa lyhyessä ajassa luodaan fyysisiä prototyyppkejä. Hackathon voi päättyä joukkoon ratkaisuja ja esityksiä muista asiaankuuluvista aiheista, esimerkiksi:

- suunnitella yrityksen asiakastytyväisyysprosessi
- Suunnittele sosiaalisen median kampanja
- laatia mainontastrategia
- Rakenna yhteisöaloite
- Rakenna parempi työntekijöiden koulutusohjelma

Toinen hackathonin järjestämisen etu on etsiä inspiraatiota ja uusia ideoita yrityksellesi; Se toimii myös keinona innostaa ja motivoida työntekijöitä, kun he osallistuvat hackathoniin ja luovat ratkaisuja, joita sovelletaan tulevaisuudessa.

Järjestäjänä voit testata myös taitojasi kommunikoida mentorien, tiimien ja muiden kumppaneiden kanssa nähdäksesi, miten tiimisi toimii ja missä voisit parantaa.

Ohjaajana tai mentorina pääset rakentamaan auktoriteettiasi alasi asiantuntijana. Se avaa myös paremmat mahdollisuudet kehittää tärkeitä ei-teknisiä taitoja, kuten johtajuutta, viestintää ja yhteistyötä.

Hackathon on hyvä paikka laajentaa ammattilaisten verkostoa ja löytää uusia kykyjä tai tulevia työntekijöitä, startup-yrityksiä tai tuotteita.





07 | HACKATHONIN JÄRJESTÄMINEN

Perinteinen vs. virtuaalinen hackathon

Saatat hyötyä virtuaalisen hackathonin järjestämisestä: perinteiset hackathonit ovat paljon kalliimpia ateriakustannusten, tapahtumapaikan vuokratilan, apuohjelmien ja henkilöstön vuoksi. Virtuaaliset hackathonit vaativat paljon vähemmän yleiskustannuksia. Suurin osa investoinnista on todennäköisesti ohjelmistoja, digitaalista infrastruktuuria ja laitteita, mutta sinulla voi jo olla monia näistä tarvittavista työkaluista. Online-hackathonit tarvitsevat vähemmän työvoimaa toimiakseen, vähemmän tunteja suunnitteluun ja vähemmän logistiikkaa.

Kotona työskentely tarkoittaa, että jokainen osallistuja saa mukauttaa olosuhteita ja luoda optimaalisen työympäristön. Kotona työskentely tarkoittaa vähemmän häiriötekijöitä osallistujille, mikä tarkoittaa enemmän tuottavuutta ja parempaa lepoa.

Voit kutsua enemmän ihmisiä osallistumaan, ja nämä ihmiset voivat olla hyvin erilaisia, jopa erityistarpeita omaavien ihmisten osallistuminen on yksinkertaisempaa.



Digitaalisten hackathonien aikana tiimit tekevät yhteistyötä etänä. Työntekijöiden on delegoitava, kommunikoidava, osoitettava ja tehtävä kompromisseja tietokoneen näytön takaa. Näiden tiiminrakennustaitojen kehittäminen ja hallitseminen palvelee työntekijöitä kauan tapahtuman päättymisen jälkeen.

Perinteinen hackathon voi kuitenkin olla houkuttelevampi osallistujille, he ovat enemmän vuorovaikutuksessa keskenään, on helpompi luoda uusia kontakteja ja pitää nämä uudet yhteydet.

Vaaditut resurssit

Perinteiset ja online-hackathonit vaativat paljon samoja resursseja, kuten järjestävän tiimin, mentorit, tuomariston, palkinnot, aikaa kaiken järjestämiseen jne. Lisäksi online-hackathonia varten sinun on valittava ohjelmisto.

Verkkotapahtumaa varten tarvitset virtuaalisen konferenssiohjelmiston, kuten Zoom tai MS Teams. Tiimimme on toisinaan keskusteltava kasvokkain. Sinun tulisi tarjota pääsy sopivaan videokokousalustaan, jotta osallistujat voivat olla vuorovaikutuksessa joukkuetovereiden ja muiden vieraiden kanssa. Voit muodostaa breakout-huoneet tiimeille työskentelyä tai mentorointiistuntoja varten.

Videoviestinnän lisäksi tekstiviestintä on välttämätöntä. Kun osallistujat ovat offline-tilassa tai ennen tapahtumaa / sen jälkeen, tekstiviestit, joissa on hyödyllistä tietoa, ohjeita, linkkejä ja päivittäinen viestintä, ovat tärkeitä. Esimerkkinä tässä voisi olla Slack- tai WhatsApp-sovellukset. Enemmän viestintämahdollisuuksia antaa osallistujille mahdollisuuden voittaa fyysinen etäisyys ja löytää uusia tapoja vaihtaa ideoita.

Mentorointisessioihin, avoriihityöpajoihin ja muihin virtuaalisiin aktiviteetteihin suosittelemme myös online-taulutyökaluja, kuten MIRRO, MURAL ja vastaavat. Projektihallintaohjelmistot, kuten Asana ja Trello, ovat myös hyödyllisiä, koska työkalut auttavat tiimejä ymmärtämään tehtäviä ja pysymään tehtävissä.

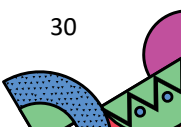
Jokainen hackathon päättyy esitykseen, joten osallistujat tarvitsevat esitystyökalun ja paikan, johon projekti (kuvat, videotallenteet, piirustukset, esitykset ja muut tiedostot) tallennetaan – arkisto kaikille hackathonin osallistujille.

Aiheet ja haasteet

Hackathon alkaa ongelmasta, joka osallistujien tulisi ratkaista. Ongelma riippuu järjestäjistä, se voi liittyä yritykseen, kaupunkiin, ympäristöön tai mihin tahansa muuhun asiaankuuluvaan aiheeseen.

Esimerkiksi Vilnan Gediminasin teknillinen yliopisto, Sunrise Valleyn tiede- ja teknologiapuisto, Vilnan yliopisto ja Cognizant järjestävät joka vuosi yhteistyössä Vilnan kaupungin kunnan kanssa kolmipäiväisen haasteen, jonka tarkoituksena on edistää innovaatioita Vilnan kaupungissa - Hack4Vilnius. Se on kolmipäiväinen haaste, jonka tarkoituksena on edistää innovaatioita Vilnan kaupungissa. Hackathonin tavoitteena on tuottaa ideoita, miten ratkaista Vilnan kaupungin ja yritysten ongelmia täällä sekä tarjota vaihtoehtoisia ja innovatiivisia ratkaisuja.

Hackathon sai alkunsa termistä "hakkerointi" ja kehittyi paljon laajemmin. Muita hackathon-ideoita:



- Musiikkivideoleikkeen luominen
- Lyhytelokuvan luominen
- Suunnittele sosiaalisen median kampanja
- laatia mainontastrategia
- Rakenna yhteisöaloite
- rakentaa parempi työntekijöiden koulutusohjelma,
- ideoita parempaan elämään jne.

Jokaisella hackathonilla voi olla muutamia haasteita, joita joukkueet valitsevat, mikä yleensä tekee tuloksesta lähempänä sitä, mitä järjestäjät odottavat. Osallistujat voivat kuitenkin ehdottaa omia haasteisiinsa, jotka liittyvät tiettyyn aiheeseen - tämä antaa tiimeille enemmän joustavuutta.

Määritä kohdeyleisösi - osallistujat, mentorit, mukana olevat yritykset, tämä auttaa myös määrittelemään teeman.

Yhteistyökumppanit ja vapaaehtoiset

Hackathonin järjestäminen tiimissä on helpompaa – ideoiden ja vastuiden jakaminen, tapahtumasta viestiminen ja onnistumisen juhlistaminen. Valitse kumppanit, joihin voit luottaa!

Viestintätyökalujen avulla voit määrittää vastualueet koko tiimillesi. Varmista, että jokaisella tiimin jäsenellä on tiettyjä toimintoja, joita he hallitsevat ennen tapahtumaa, sen aikana ja sen jälkeen. Etsi vapaaehtoisia, he ovat valtava tuki tapahtuman aikana.

Formaatti, ajoitus, tapahtumapaikka, osallistujat

Kun aihe ja tiimi ovat valmiita, on aika päättää hackathonin päivämäärä, kesto ja muoto. Hackathonit järjestetään yleensä viikonloppuna, mutta voit mahdollisesti järjestää tapahtuman myös arkipäivänä. Jälkimmäinen voi olla parempi vaihtoehto sisäisiin tapahtumiin, kun taas ensimmäinen majoittaa ulkopuolisia yrityksiä. Haluat valita organisaatiollesi sopivan päivämäärän. Muista, että sinun on estettävä aika pois tavallisista työtehtävistä, jotta osallistujat voivat keskittyä täysin kilpailuun. Varmista myös, että päivämääräsi eivät kuulu julkisiin pyhiin päiviin

Hackathoniin valmistautuminen, sen mainostaminen ja osallistujien valitseminen voi kestää yhdestä muutamaan kuukauteen. On tärkeää pitää riittävästi aikaa tapahtuman järjestämiseen, varsinkin jos kyseessä on yleisölle avoin hackathon.

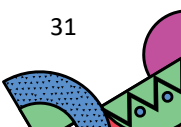
Valitse, järjestätkö sisäisen hackathonin, eli vain oman organisaatiosi jäsenet osallistuvat, vai ulkoisen hackathonin, jolloin muiden organisaatioiden tiimit voivat liittyä. Jos isännöit sisäisesti, sinun on päätettävä, mitkä joukkueet otat mukaan tai tarjoat haasteen. Voit myös harkita haasteen avaamista ulkomaisille osallistujille online-hackathonissa.

Aloita ilmoittautuminen 3-4 viikkoa ennen tapahtumaa, jotta sinulla on aikaa mainostaa sitä. Voit rekisteröidä tiimejä tai erillisiä henkilöitä - tämä antaa sinun tietää, onko sinun muodostettava lisää joukkueita tapahtuman alussa.

Suosittellemme, että hackathonin kesto olisi 2-3 päivää, esimerkki online-hackathon-agendasta:

Perjantai

17:45 - osallistujat kokoontuvat Slack- ja Zoom-alustoille



18:00 - avajaiset
18:05 - tervehdyssanat
18:30 - hackathonin teknisten yksityiskohtien esittely
19:00 - mentorointisessioiden aloitus
21:00 - mentorointisessioiden päättyminen, tiimityöskentely

Lauantai

10:00 - esitys: "Miten arvioida liikeideasi?". Esittelyssä Business Model Canvas -lähestymistapa.
11:00 - prototyypin prosessi jatkuu, mentorointisessiot alkavat
19:00 - mentorointisessioiden päättyminen, prototyypin prosessi jatkuu itsenäisesti

Sunnuntai

09:00 - prototyypin prosessi jatkuu, mentorointisessiot alkavat
10:00 - esitys: "Miten esitellä liikeidea sijoittajille?"
11:00 - mentorointisessiot pidetään
15:00 - videokentät lähetetään
16:00 - finaalin alku
19:00 - voittajien julkistaminen
19:15 - Hackathonin loppu

Brändäys ja myynninedistäminen

Ennen tapahtuman mainostamista sinun tulee vahvistaa tuomarisi ja päättää palkinnoista. Nämä tiedot ovat osa kampanjaa. Palkinnot tapahtuman koosta riippuen voivat vaihdella teknisistä laitteista kursseihin, jäsenyyksiin ja rahaan.

Suosittellemme, että luot hackathonille brändäyksen, jotta se olisi houkuttelevampi: valitse värit, luo logo, mallit, Facebook-tapahtuma tai jopa verkkosivusto, johon voit lähettää kaikki asiaankuuluvat tiedot, mukaan lukien päivämäärät, palkinnot, tuomaristo, esityslista jne.

Voit tarjota osallistujille ruokastipendiä, jotta he voivat tilata noutoruokaa mahdollisimman vähän työnkulun häiriöitä.

Valmista herkkupussi: vain siksi, että osallistujat eivät voi noutaa herkkuja henkilökohtaisesti, ei tarkoita, että sinun pitäisi unohtaa lahjat. Voit lähettää mainoslahjoja ennen tapahtumaa täydentääksesi osallistujien kokemuksen.

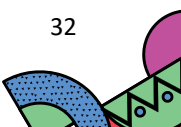
Promootio on tärkeä osa verkkotapahtumien suunnittelua. Sinun tulisi ehdottomasti hyödyntää sosiaalista mediaa luodaksesi buzzia tapahtumalle. Voit lähettää viestejä asiaankuuluviin verkkoyhteisöihin levittääksesi sanaa. Mieti myös, haluatko käyttää mainoksia ja alan vaikuttajia levittääksesi tietoisuutta tapahtumastasi. Tietenkin sinun tulee huutaa tapahtuma omassa verkkosivustosi sisällössä ja hyödyntää myös sähköpostimarkkinointikampanjoita.

Mentorit, sponsorit, tuomaristo, palkinnot

Mentorit ovat osa tapahtumaa, ja he ovat lisätukea joukkueille hackathonin aikana. He tarjoavat luentoja, konsultaatioita ja suosituksia tiimeille ja ohjaavat heitä koko luomisprosessin ajan.

Sponsoreita tarvitaan, jotta voidaan järjestää isompi tapahtuma. Valmistele heille arvoehdotus, ota heidät mukaan tapahtumaan, pyydä saada olla osa tuomaristoa ja luot uusia vahvoja yhteyksiä. Älä unohda lisätä heidän logojaan hackathonin verkkosivustolle, esityksiin ja muihin paikkoihin.

Tuomariston sponsoreiden lisäksi voidaan kutsua lisää alansa asiantuntijoita. Koska hackathon on jotain, jossa osallistujat kehittävät luovia ideoita, yrityskehittämöt ja sijoittajat voivat olla kiinnostuneita tapahtumasta ja luoda lisäarvoa osallistujille.



Palkinnot riippuvat budjetistasi, hackathonin aiheesta ja luovuudestasi. Kun maksat palkintoja, älä unohda tarkistaa, mitkä verot ovat pakollisia maassasi.

Tapahtumapäivä

Jos olet valmistautunut oikein - nämä päivät ovat hauskoja! Muistuta osallistujia linkistä, tarkista mentoreilta ja tuomaristolta, onko kaikki kunnossa. Seuraa esityslistaa: aloita tervehdyksillä ja tiiminrakennuksella; säilyttää todisteet tapahtumasta ja osallistujista; Rekisteröi heidän yhteystietonsa ja joukkueiden nimet, mikä helpottaa Grand Finalia.

Hackathon-tapahtuma alkaa osallistujien ilmoittautumisella. Sitten on tärkeää rekisteröidä joukkueet ja ohjata kaikkia osallistujia, joilla ei ole tiimiä. Kun tiimit on muodostettu, heidän tulisi alkaa työskennellä ideoidensa parissa ja kommunikoida mentorien kanssa.

Yleensä 2. päivä alkaa esityksellä, josta voi olla hyötyä tiimeille ideoidensa työstämiseksi. Tämän esityksen jälkeen he jatkavat työskentelyä ja ideoidensa kehittämistä.

Päivänä 3 tiimien tulisi alkaa miettiä ideoiden esittelyä. Järjestäjä antaa pitchausohjeet, ohjeet ja pohjan lopulliseen esitykseen. Jokaisella joukkueella on enintään 3 minuuttia (hissipuhe) aikaa esittää ja sitten vielä 2 minuuttia tuomariston kysymyksiin. Samoja sääntöjä tulisi soveltaa kaikkiin joukkueisiin.

Tuomariston äänestysten jälkeen (luo heille erillinen breakout-huone) palkintojenjakotilaisuus jatkuu ja palkinnot jaetaan. Säilytä todisteet tuomariston äänistä ja lopullisten paikkojen pöytäkirjat. Hauskoja aktiviteetteja, yleiset kuvat jatkuvat.

Tapahtuman jälkeiset aktiviteetit

Tapahtuman jälkeen järjestäjän toiminta jatkuu:

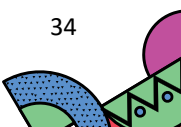
- kiitos osallistujille ja kaikille mukana olleille ihmisille ja organisaatioille
- julkaista hackathonin kuvat ja tulokset
- julkaista voittajien menestystarinoita
- maksaa kaikki laskut

mitä voitaisiin parantaa

08 | VINKKEJÄ JA TEMPPUJA

Mitä sinulla on oltava, kun järjestät hackathonin

- Hackathonin järjestämiseen on monia tapoja, ja ne kaikki voivat onnistua. Joitakin vinkkejä ja temppuja, joiden pitäisi helpottaa prosessia:
- Lue opas
- aloita suunnittelu etukäteen, varaa riittävästi aikaa tapahtuman levittämiseen ja ilmoittautumisiin
- Rakenna tiimi ja määritä roolit
- Ota mukaan tiimin jäseniä, joilla on jo kokemusta hackathoneista
- Luo haaste/aiheet hackathoniin, jotta osallistujien olisi helpompi ymmärtää, mitä odotat
- Etsi sponsorointia, jotta voit kattaa organisaatiokulut, tavarat ja palkinnot
- mukana vähintään 1 pääpuhujaa
- mainostaa hackathoniasi sosiaalisissa verkostoissa ja suoraan (luentojen, sähköpostien aikana) kohdeyleisölle
- sinulla on työsuunnitelma, jota voit seurata, jos kaikki valmistelutoimet tehtiin ajoissa
- sinulla on selkeä äänestysjärjestelmä - tämä auttaa tuomaristoa eikä tee kysymyksiä osallistujille



- Muista, että hackathon ei pääty tapahtumaan – valmistelee palautelomakkeet, raportit ja muut dokumentit
- Ole aktiivinen sosiaalisissa verkostoissa, tämä on tärkein viestintäkanavasi ja tapa muistuttaa tapahtumasta.
- Tarkista palkintojen verot maassasi

03

VIITTAUKSET



09 | VIITTAUKSET

Cinzia Albanesi, Irene Culcasi, Patricia Zunszain (toim.): Käytännön opas e-Service-Learningistä vastauksena COVID-19:ään

https://www.eoslhe.eu/wp-content/uploads/2020/10/Practical-guide-on-e-Service-Learning_web.pdf

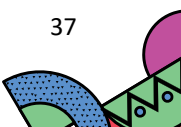
Andrew Furco ja Katrina Norvell (2019) Mitä palveluoppiminen on? Pedagogiikan ja käytännön ymmärtäminen. In Pilar Aramburuzabala, Lorraine Mcilrath ja Héctor Opazo (toim.) Palveluoppimisen sisällyttäminen eurooppalaiseen korkeakoulutukseen. New York: Routledge.

Leora S. Waldner, Sue Y. McGorry ja Murray C. Widener (2012). Verkkopalveluoppiminen: Palveluoppimisen kehitys kasvavan online-opiskelijaväestön sitouttamiseksi.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ975813.pdf>

S. Waldner, L. (2012) Verkkopalveluoppiminen: Palveluoppimisen kehitys kasvavan online-opiskelijaväestön sitouttamiseksi. Toimittaneet S. Y. McGorry ja M. C. Widene. Journal of Higher Education Outreach and Engagemen -lehti, s. 123-151.

- García-Gutierrez, J., Ruiz-Corbella, M., & del Pozo Armentia, A. (2017). Kansalaistoiminnan kehittäminen etäopetuksessa: tapaustutkimus virtuaalipalveluoppimishjelmasta (vSL) Espanjassa. *Avoin Praxis*, 9(2), 235. <https://doi.org/10.5944/openpraxis.9.2.578>
- Mikelić Preradović, N. (2015). Palvelun oppiminen. Julkaisussa *Encyclopedia of Educational Philosophy and Theory* (s. 1–6). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-287-532-7_130-1
- Melaville, A., Berg, A. C., & Blank, M. J. (2006). Yhteisöpohjainen oppiminen: Opiskelijoiden sitouttaminen menestykseen ja kansalaisuuteen. *Kumppanuudet/yhteisö*, 40
- Pawlowski, D. (2018). Luokkahuoneesta yhteisöön: Palveluoppimisen parhaat käytännöt. *Viestintäpedagogiikan lehti*, 1(1). <https://doi.org/10.31446/JCP.2018.15>
- Deshpande, A., & Chukhlomin, V. (2017). Mikä tekee hyvästä MOOC: Kenttätutkimus tekijöistä, jotka vaikuttavat opiskelijoiden motivaatioon oppia. *American Journal of Distance Education*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/08923647.2017.1377513>
- Albebisi, N. A., & Yusop, F. D. (2019). Tekijät, jotka vaikuttavat oppijoiden itsesäädelyihin oppimistaitoihin massiivisessa avoimen verkkokurssin (MOOC) ympäristössä. *Turkin etäopetuksen verkkolehti*, 1–16
- Polasek, R., & Javorcik, T. (2019). MicroLearning-lähestymistapa verkkokurssien luomiseen ja syyt siihen. 060015. <https://doi.org/10.1063/1.5137969>
- Mattson, C. A., & Wood, A. E. (2014). Yhdeksän kehitysmaiden suunnittelun periaatetta, jotka on johdettu insinöörikirjallisuudesta. *Mekaniikkasuunnittelun lehti*, 136(12). <https://doi.org/10.1115/1.4027984>
- Glade, S., Karter, C., & Pagilla, K. (2014). Tapaustutkimuksia yhteisökeskeisestä suunnitteluohjelmasta, jossa on projekteja Haitissa ja Nicaraguassa. *International Journal for Service Learning in Engineering, Humanitarian Engineering and Social Entrepreneurship*, 551–562. <https://doi.org/10.24908/ijsle.v0i0.5584>
- Saudi, W. I. (2021). Menestystekijät yliopistossa opiskelijoiden näkökulmasta. *Technium Social Sciences -lehti*, 16, 52–61. <https://doi.org/10.47577/tssj.v16i1.2359>
- Bingöl, I., Kursun, E., & Kayaduman, H. (2019). Menestystekijät ja kurssin suorittaminen massiivisessa avoimessa Verkkokurssit osallistujatyypin linssin kautta. *Avoin Praxis*, 12(2), 223. <https://doi.org/10.5944/openpraxis.12.2.1067>
- Eyler, J. (1996). Harjoittajan opas reflektioon palveluoppimisessa: opiskelijoiden äänet ja pohdinnat. *Vanderbiltin yliopisto*
- Figgucio, M.J., (2020) Sähköisen palvelun oppimisen tehokkuuden tutkiminen. *Koulutuksen rajat* 5:606451
- Resch, K., Knapp, M. (Toim.) (2020). *Palveluoppiminen - työkirja korkea-asteen koulutukselle*. ENGAGE STUDENTS -projektin tuotos. D
- Schmidt, M.E. (2021) Sähköisen palvelun oppimisen omaksuminen COVIDin aikakaudella ja sen jälkeen. *Psykologian opetuksen ja oppimisen apuraha*
- Yusof, A., Azean, N., Harun, J., & Doulatbadi, M. (2019). Opiskelijoiden jatko-ominaisuuksien kehittäminen palveluoppimisprojektissa online-alustan kautta. [Konferenssiesitys] *Tuotantotalouden ja toiminnanhallinnan kansainvälisen konferenssin julkaisut*. Bangkok, Thaimaa.



<https://www.nuigalway.ie/cki/servicelearning/benefitsofservicelearning/>

Bukas Marcus V., Atan N.A., Yusof S. M., Tahir Lokman (2020), Systemaattinen katsaus sähköisen palvelun oppimiseen korkeakoulutuksessa, International Journal of Interactive Mobile Technologies, osa 14 nro 06
<https://doi.org/10.3991/ijim.v14i06.13395>

EASLHE (2020), käytännön opas e-Service-oppimisesta vastauksena COVID-19:ään, yhteistyössä PALECH:n ja UNEDin kanssa, marraskuu 2020, https://www.eoslhe.eu/wp-content/uploads/2020/10/Practical-guide-on-e-Service-Learning_web.pdf

Faulconer E. (2020), eService-Learning: Vuosikymmenen tutkimus perustutkinto-online-palveluoppimisessa, American Journal of Distance Education, 35 (2). <https://doi.org/10.1080/08923647.2020.1849941>

Guthrie K.L., McCracken H. (2010), Sosiaalisen oikeudenmukaisuuden opettaminen ja oppiminen verkkopalveluoppimiskurssien avulla, Kansainvälinen katsaus avoimen ja etäopiskelun tutkimukseen, ISSN: 1492-3831, osa 11, numero 3.

Steinke P., Fitch P. (2007). Palveluoppimisen arviointi. Tutkimus ja käytäntö arvioinnissa, osa 2, 24-29
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1062690.pdf>

Yusof A., Harun J., Atan N.A. (2018) Kohti palveluoppimisen käsitteellistä kehystä verkko-oppimisympäristössä, konferenssipaperi kansainvälisen tuotantotalouden ja toiminnan hallinnan konferenssin julkaisussa Bandung, Indonesia, 6.-8. maaliskuuta 2018, IEOM Society International. Haettu Research Gatesta.

Hyvä käytäntö: <https://www.thetech.org/explore-dcl>

Hackathonin lisäresurssit:

<https://teambuilding.com/blog/virtual-hackathon>

<https://hack4vilnius.lt>

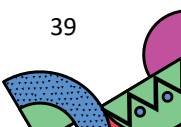


10 | LIITTEET

Liite 1. Haastatteluraportti 1

Monialainen yhteistyö. Havainnot nousevat kentältä käytännön työn perusteella. Käytännön haasteet ja mahdollisuudet. Digitointiosana monialaista yhteistyötä. Mahdolliset tulevaisuuden trendit.

Kumppani	Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu – Xamk
Haastattelija	Riina Hämäläinen
Haastateltava	Kirsi Purhonen
Haastateltavan	Projektipäällikkö Xamkissa ja tohtorikoulutettava Tampereen yliopistossa



tausta	
--------	--

Haastattelun pääaihe

Monialainen yhteistyö. Havainnot nousevat kentältä käytännön työn perusteella. Käytännön haasteet ja mahdollisuudet. Digitointiosana monialaista yhteistyötä. Mahdolliset tulevaisuuden trendit.

Esitetty kysymys

- Mitkä ovat monialaisen yhteistyön suurimmat haasteet?
- Miten digitalisaatio on muuttanut monialaista yhteistyötä?
- Mitkä asiat nousevat kentältä (miten asiat muuttuvat? jne.)? Mitkä ovat ennakoitavissa olevat tulevaisuuden trendit?

Yhteenveto keskusteluista

MONITIETEINEN. Monialaista yhteistyötä tehdään, mutta oppimismatka on vielä kesken. Yhteistyöhön perustuva ja monialainen lähestymistapa ei ole aina helppoa. Tällä hetkellä suurimpia haasteita ovat vanhat rakenteet, olemassa oleva työkuultuuri ja (työ)kieli. Lisäksi budjetointi on aina otettava huomioon kehittämistyössä. Organisaatioissa tarvitaan vielä lisäponnisteluja sekä johdon että ruohonjuuritason tasolla.

Paras tapa oppia monialaista yhteistyötä on käytännön työ. On tärkeää muistaa, että ristiriidat ovat hyvä paikka oppia. Ristiriitojen tutkiminen ja ratkaiseminen mahdollistaa uusien toimintatapojen ja toimintamahdollisuuksien löytämisen.

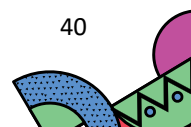
Tarvitaan aina ymmärrystä perustehtävästä ja siitä, mitä se voisi sisältää. Olisi kuitenkin tärkeää tuoda yhteen myös eri toimialoja ja opiskelijoita. Toisin sanoen: mahdollisuus yhdistää erilaisia toimintakulttuureja ja käytäntöjä. Mahdollisuus etsiä uusia työskentelytapoja, kun henkilö viedään täysin uuteen ympäristöön (tai teollisuuteen). Se auttaisi nostamaan esiin seuraavat tärkeät kysymykset: Mitä opiskelija havaitsee? Miten asioita tulisi kehittää uudesta näkökulmasta? Tämä lähestymistapa on edelleen osittain haastava - vakiintuneiden ammatillisten rajojen vuoksi. Tästä olisi kuitenkin hyötyä myös opiskelijalle. Koulutus tarjoaa tietyn näkökulman, mutta monitieteisyys voi laajentaa ajattelua.

DIGITALISOINTI. Pedagogiikka voi joskus olla haaste digitaalisia alustoja ja sovelluksia käytettäessä. Alustat ja "digitaaliset seinät" eivät ole synonyymejä pedagogiikalle. On tärkeää pohtia esimerkiksi tarkoituksia, joihin sovellus / alusta on rakennettu ja miten alusta toimii pedagogisesti. Digitalization antaa tilaa toiminnalle, jos on myös motivaatiota ratkaista haasteita. Matkan varrella voi olla yllättäviä haasteita. Esimerkiksi tietosuojakysymykset tai onko mahdollista käyttää alustaa, jos se ei ole organisaation oma alusta?

Kaiken kaikkiaan digitalisaatio on mahdollisuus, jos halutaan ratkaista haasteita. Kannattaa mennä sinne, missä ihmiset viettävät aikaa.

TULEVAISUUS. Monialaisen yhteistyön ympärillä on käynnissä siirtymäkausi . Tarvitaan rakenneuudistuksia. Esimerkiksi tutkinto-ohjelmia (HEI) tulisi kehittää edelleen. Samoin koulutusta koskevat tieteenteoriat vaativat jatkokehittämistä. Yksilöllisempään tutkintoon ja yksilöllisempään urasuunnitteluun tarvitaan enemmän mahdollisuuksia. Esimerkiksi tutkinto-ohjelmien tulisi hyödyntää monitieteisyyttä tehokkaammin. Työelämän ja koulutuksen väliset yhteydet tulisi nähdä selkeämmin ja perusteellisemmin.

Yhteisöjen ja organisaatioiden on oltava avoimia uudistuksille ja sallittava opiskelijoiden esittää kysymyksiä. Hyviä



kysymyksiä voisivat olla (esimerkiksi): Miksi teet tämän? Voitaisiko tätä kehittää tällä tavalla? Voisiko tämä toimia tällä tavalla? Mahdollisuus kysyä ja toimia voi muodostaa uusia synteesejä – ehkä jopa uusia ammatteja tulevaisuudessa.

Heijastuksia

Vaikka palveluoppiminen ja sähköinen asiointioppiminen ovat tärkeitä koulutuksellisia lähestymistapoja ja hyödyllisiä oppimisessa, kehittämistyössä on huomioitavia asioita.

Kaikki tieteenalat ja teollisuudenalat eivät hyödynnä tasapuolisesti monitieteistä yhteistyötä. Vakiintuneet rakenteet ja ammatilliset rajat ("portinvartijat") voivat olla esteenä aidolle monialaiselle yhteistyölle. Esimerkiksi palveluoppimisen ja sähköisen palveluoppimisen mallien levittäminen voi edelleen edellyttää "uuden ajattelutavan" tukemista ja muiden tieteenalojen vertailuanalyysia. Toisaalta hyviä kokemuksia on myös siitä, kun uusia kokeiluja on tehty rohkeasti ja tehokkaasti monialaisessa yhteistyössä. Palveluoppimisen ja sähköisen asioinnin yhden yhtenäisen mallin levittäminen on haastavaa myös siksi, että nykyiset alueelliset rakenteet ovat erilaisia. Lisäksi organisaatioilla on oltava riittävät resurssit toteutukseen.

Digitaalinen pedagogiikka ja pedagogiset ominaisuudet vaativat jatkokehitystä. Opetuksen korkean laadun varmistamiseksi meidän on ajateltava pedagogiikkaa uudelleen digitaaliaikaa varten. On tärkeää ymmärtää, miten alustat ja digitaaliset ympäristöt vaikuttavat työskentelyyn ja opiskeluun. Esimerkiksi uusien mallien ohjaaminen on tarpeen. Myös Trainersin osaamista ja osaamista digipedagogiikassa tulee tukea.

Vaikka kehittämistyössä voi olla haasteita, monialainen yhteistyö tarjoaa uusia mahdollisuuksia tulevaisuuteen. Mahdolliset ristiriidat ovat aina mahdollisuuksia oppia. Mitä ongelmia voi tulla esiin? Miten ne voidaan ratkaista niin, että yhteistyö kehittyy?

Oppiminen työn olosuhteissa. Teoreettisen oppimisen rinnalla käytännön oppiminen on tärkeää. Miten oppiminen liittyy "todellisen maailman" ongelmiin? Ammatillinen yhteistyö tarjoaa mahdollisuuden syventää oppimista sekä mahdollisuuden oppia ammatillista sanastoa ja myös erilaisia toimintamalleja. Tulevaisuudessa monialainen lähestymistapa on integroitava paremmin oppimisprosesseihin. Palveluoppiminen monialaisissa tiimeissä tarjoaa mahdollisuuden oppia uutta ja uusia toimintamalleja myös organisaatioissa. Monialainen lähestymistapa ja asiantuntemus (yksilöt ja organisaatiot) on nähtävä lisäarvona. Ennen kaikkea avain menestykseen on avoin mieli ja halu ylittää rajoja.

Lisähuomautus (valinnainen)

Haastattelussa lähestyttiin palveluoppimisen käsitettä monitieteisen ja vapaaehtoistyön käsitteiden kautta.

Liite 2. Haastatteluraportti 2

Johdanto

Kumppani	Yrittäjyys- ja sitoutuneiden korkeakoulujen akkreditointineuvosto (ACEEU)
Haastattelija	Federica Casaccio
Haastateltava	Tohtori Irene Culcasi
Haastateltavan tausta	Tohtori Irene Culcasi on tutkija LUMSA-yliopistossa Roomassa, Italiassa. Hänellä on kasvatustieteen tohtorin tutkinto, joka on erikoistunut sähköisen palvelun oppimiseen ja



	yliopisto-opiskelijoiden pehmeiden taitojen kehittämisen vaikutuksiin Italiassa ja Chilessä. Tohtori Culcasi on myös perustajajäsen European Association of Service Learning in Higher Educationissa, jossa hän työskentelee sekä palvelu- että sähköisen oppimisen parissa.
--	--

Haastattelun pääaihe

Laadunvarmistus ja kestävyys sähköisen asioinnin oppimisessa.

Esitetty kysymys

- Voitko esitellä itsesi ja kertoa työstäsi sähköisen asioinnin parissa?
- Miten voimme määritellä sähköisen asioinnin oppimisen ja mitkä keskeiset elementit sitä luonnehtivat?
- Mitkä ovat suurimmat haasteet sähköisen asioinnin oppimishjelmien/kurssien toteuttamisessa?
- Mitä työkaluja käytetään sähköisen palvelun oppimishjelmien/kurssien laadun varmistamiseen? Miten laatua mitataan palveluoppimisessa?
- Mikä on kestävä kehityksen ja sähköisen oppimisen suhde? Miten kestävyys varmistetaan sähköisen asioinnin oppimisessa keston (ovatko kurssit ja ohjelmat yleensä kestäviä pitkällä tai lyhyellä aikavälillä), toistettavuuden (voidaanko sähköisen palvelun oppimiskursseja ja -ohjelmia toistaa eri yhteyksissä) ja sopeutumiskyvyn haasteisiin suhteen?
- Lopuksi, mitä neuvoja antaisit korkeakouluille, jotka haluaisivat toteuttaa sähköisen palvelun oppimishjelmia/kursseja opetus suunnitelmissaan?

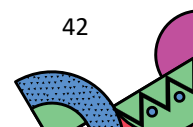
Yhteenveto keskusteluista

Kuten tohtori Culcasi toteaa: "Sähköisen palvelun oppiminen on tieto- ja viestintätekniiikan välittämä palveluoppimiskurssi, jossa opetuskomponentti, palvelukomponentti tai molemmat suoritetaan verkossa tai hybridimallissa".

Kun tarkastelemme sähköisen palveluoppimisen käyttöä, voimme olla yhtä mieltä siitä, että pandemian aikana sähköinen palveluoppiminen oli ainoa tapa jatkaa palveluoppimisen toteuttamista erityisesti korkeakouluissa ja yliopistoissa, joilla oli useita haasteita yrittäessään tehdä sosiaalista vaikutusta yhteisössään yhdessä opiskelijoidensa kanssa. Tämän tarpeen vuoksi voimme nähdä, kuinka sähköisen palvelun oppimisesta tulee hyödyllinen työkalu perinteisten luokkien muuttamiseen interaktiivisemmilla oppitunneilla pitäen samalla aktiivisena tehtävänsä vaikuttaa. Sähköisellä palveluoppimisella voi olla myös maailmanlaajuinen vaikutus, koska se kokoaa digitaalisen toiminnan kautta yhteen Euroopan ja Euroopan ulkopuolisten maiden opiskelijoita, joilla saattaa olla samat ongelmat.

Sähköisen asioinnin kurssien/ohjelmien toteuttaminen voi kuitenkin olla haastavaa. Tältä osin on ensinnäkin erotettava toisistaan sähköisen palveluoppimisen toteuttaminen alhaalta ylöspäin ja ylhäältä alas suuntautuvan lähestymistavan avulla. Ensimmäisessä tapauksessa opiskelijat ovat täysin itsenäisiä päätöksentekoprosessissa, jossa valitaan ja toteutetaan palveluprojekti yhteisössään, johon sitten liittyy oppilaitoksen osallistuminen. Toisaalta ylhäältä alaspäin suuntautuvalla lähestymistavalla oppilaitos valitsee projektin, jonka parissa työskennellä, muodostaa yhteyden yhteisön yhteisöihin ja avaa opiskelijalleen kutsun osallistua projektiin. Siksi haasteet voivat olla hyvin erilaisia käytetyn lähestymistavan tyyppin mukaan. Samalla lisähaasteet voivat olla haitallisia sähköisen asioinnin onnistuneelle toteuttamiselle.

Teknologian käyttö on yksi tärkeimmistä. Kuten tohtori Culcasi mainitsi, COVID-19-pandemian aikana näimme selvästi, että useat opiskelijat, jotka pakotettiin ottamaan verkkotunteja, eivät avaisi kameroitaan, minkä seurauksena opiskelijoiden osallistuminen ja yhteistyö, jotka ovat sähköisen palvelun oppimisen pääelementtejä, vaikuttivat voimakkaasti. Opiskelijoiden osallistuminen on todellakin ensimmäinen askel palveluoppimishankkeen toteuttamisessa, johon osallistuvat kansalaisjärjestöt ja muut tahot. Digitaalinen koulutus on myös lisäelementti, joka



liittyy teknologiakysymykseen sähköisen palvelun oppimisessa. Tämän ratkaisemiseksi yliopistot ja korkeakoulut voisivat harkita kurssien tarjoamista opiskelijoiden ja hankkeessa mukana olevien sidosryhmien digitaalisen lukutaidon parantamiseksi. Muita haasteita voivat olla opiskelijoiden motivaatio ja kyvyttömyys tai mahdollisuuksien puute luoda projektiin osallistuville opiskelijoille pohdintahetkiä, jotka voivat olla erittäin hyödyllisiä palautteen saamiseksi projektin onnistumisesta.

Tähän tohtori Culcasi ehdottaa erityyppisten digitaalisten alustojen käyttöä opiskelijoiden välisen viestinnän helpottamiseksi. Tämä on välttämätöntä, kun otetaan huomioon, että kun opiskelijoilla on mahdollisuus työskennellä projektin parissa fyysisessä tilassa, heillä on enemmän osallistumista ja parempi käsitys itse projektin vaikutuksista yhteisöön. Tämä on todellinen ongelma, varsinkin kun otetaan huomioon, että tohtori Culcasi huomasi, kuinka samat opiskelijat, jos heillä on oikeat digitaaliset taidot, valitsevat yleensä online-projekteja (eli verkkokiusaamista), joihin liittyy luominen verkkoyhteisössä ja Instagramin kaltaisten alustojen käyttö. Digitaalinen tila ei kuitenkaan riitä.

Kun on kyse projektin onnistumisasteen ja laadun arvioinnista, tohtori Culcasi korostaa, että meidän on otettava huomioon useita laatulementtejä sekä suunnitteluperiaatteita. Jälkimmäisiin kuuluvat luomisohjeet opettajille / kouluttajille suunnittelun tai projektin muokkaamiseksi; Nämä ohjeet on muotoiltu lauseeksi, joka keskittyy tiettyyn ajattelutapaan ja suunnittelutoimiin. Tämän seurauksena ohjeet helpottavat päätöksentekoa hankkeen onnistuneen hallinnan kannalta. Opetussuunnittelu, muotoilun oppiminen, pedagogiikka, sidosryhmien sitoutuminen (jossa sidosryhmät nähdään oppimisen aktivaattoreina), horisontaaliset integraatiot saman tason opiskelijoiden kanssa ja vertikaaliset integraatiot monialaisten tiimien opiskelijoiden kanssa, jotka tulevat kosketuksiin yhteisön eri yksiköiden kanssa.

Tämän lisäksi tohtori Culcasi pohtii laatulementtejä, joita yleensä toteutetaan sähköisen palvelun oppimisessa. Nämä kriteerit on yleensä jaettu eri klustereihin, ja niihin kuuluvat asiaankuuluva oppiminen, asiaankuuluva palvelu, vastavuoroisuus, opiskelijoiden sitoutuminen ja pohdinta. Laatulementtejä sovelletaan myös sähköisen asioinnin erityisiin osa-alueisiin. Esimerkiksi teknologiaelementin osalta yksi kriteereistä on teknologian humanistinen, tukeva ja osallistava käyttö, toinen on se, että teknologian on sovellettava sähköisen palvelun oppimishankkeen luonteeseen ja tarpeisiin.

Lopuksi tohtori Culcasi korosti sähköisen palvelun oppimishankkeiden mukautuvaa ja joustavaa luonnetta, joka liittyy tiukasti sen kestävyteen pitkällä aikavälillä. Tohtori Culcasi toteaa, että "sähköisen palvelun oppimista ei voida laittaa laatikkoon", sillä on joustava luonne, mikä tekee siitä mukautettavissa erilaisiin konteksteihin, joissa se toteutetaan. Jopa sen terminologia voi vaihdella: joissakin maissa sitä kutsutaan metodologiaksi, kun taas toisissa sitä kutsutaan pedagogiseksi lähestymistavaksi, joka erottaa sen suorittamisen. Itse asiassa pedagoginen lähestymistapa kannustaa laitosta työskentelemään kullakin tieteenalalla, jotta se olisi vaikuttava yhteiskunnassa rajoittumatta yhden tietyn menetelmän sääntöihin.

Tämän perusteella sähköisen asioinnin oppiminen on luonteeltaan kestävä, koska se soveltuu jokaiseen kontekstiin ja yhteiskunnan tarpeisiin.

Heijastuksia

Teoreettinen lähestymistapa sähköisen palvelun oppimiseen osoittaa suuren merkityksensä akateemisissa laitoksissa, koska se yhdistää opiskelijat osallistumaan aktiivisesti yhteiskunnallisten ongelmien ratkaisemiseen, joita heidän yhteisöissään voi syntyä digitaalisten työkalujen avulla. Tietoisuutta olisi kuitenkin lisättävä, jotta opettajia voidaan tukea tällaisen lähestymistavan tehokkaassa täytäntöönpanossa. Lisäksi korkean laatutason tarjoaminen on hyödyllistä tämän akateemisen lähestymistavan oikean toteuttamisen, opiskelijoiden osallistumisen ja sitoutumisen sekä hankkeen onnistuneen lopputuloksen kannalta.

Lisähuomautus (valinnainen)



Liite 3. Haastatteluraportti 3

Johdanto

Kumppani	W8/Tulevat näyttelijät
Haastattelija	Maija Whitney
Haastateltava	Stuart Lawn, Fab Labsin perustaja
Haastateltavan tausta	<p>Stuart on Fab Labsin, Manorhamiltonin luova johtaja ja tarjoaa koulutusta 3D-tulostuksen käytöstä Leitrimin, Cavanin, Longfordin ja Roscommonin maakunnille. Maker Hub on mobiili Fab Lab, joka matkustaa jokaiseen maakuntaan tarjoamalla koulutusta ja palveluja pk-yrityksille, mikroyrityksille, kouluille ja yhteisöryhmille. Maker Hubin yleisenä tavoitteena on edistää innovointia, koulutusta ja uuden liiketoiminnan kehittämistä samalla kun se tarjoaa ennennäkemättömän pääsyn digitaaliseen valmistusteknologiaan.</p> <p>Fab Lab, lyhenne sanoista Fabrication Laboratory, pyrki tuomaan digitaalisen valmistustekniikan akateemisesta maailmasta yhteisöön.</p> <p>Toukokuusta 2020 lähtien yli 2000 Fab Labia on nyt yli 100 maassa, joiden tavoitteena on:</p> <ul style="list-style-type: none">• Toimi teknisenä prototyypialustana innovaatioille ja keksinnöille, joka tarjoaa kannustimia paikalliselle yrittäjyydelle.• Ole oppimisen ja innovaatioiden foorumi: paikka pelata, luoda, oppia, mentoroida, keksiä.• Kanava, joka yhdistää maailmanlaajuiseen oppijoiden, kouluttajien, teknologioiden, tutkijoiden, tekijöiden ja innovaattoreiden yhteisöön.• Luo tiedonjakoverkosto, joka kattaa 100 maata ja 24 aikavyöhykettä.• Rakenna maailmanlaajuinen yhteisten työkalujen ja prosessien verkosto, hajautettu laboratorio tutkimusta ja keksintöjä varten. <p>Fab Lab Manorhamilton osana tätä maailmanlaajuista ja Irlannin laajuista Fab Lab -verkostoa pyrkii jatkuvasti kehittämään alkuperäisen MIT Fab Lab -peruskirjan tavoitteita, ja nämä kaikki vastaavat täysin Maker Hub -projektia. Lue Stuartin bio</p>

Haastattelun pääaihe

Laadullisessa haastattelussa pyritään selvittämään luovan yhteisön kohtaamia ongelmia Covid 19 -pandemian aikana ja saamaan tietoa sähköisen palvelun oppimisen havaituista oppimistuloksista luovalle yhteisölle, korkeakoulujen opiskelijoille ja henkilökunnalle sekä korkeakouluille.

Esitetty kysymys

- 1) Voitko kertoa minulle kokemuksistasi pandemian aikana?
- 2) Miten se vaikutti työelämääsi?
- 3) Näetkö luovan alan korkeakouluille yhteistyötilan?
- 4) Miltä se näyttäisi?
- 5) Mitkä ovat mielestäsi E-palveluoppimisen edut luovalle yhteisölle?
- 6) Suunnitteletteko haasteita?
- 7) Mitkä olisivat mielestäsi oppimistulokset: -
 - a) Luova yhteisö
 - b) Korkeakoulu



c) Opiskelijat ja korkeakoulujen henkilökunta mukana E Service -oppimisessa

Yhteenveto keskusteluista

Pandemia vaikutti voimakkaasti Stuartin liiketoimintaan. Hänen tapauksessaan siirtyminen verkkoon oli välttämätöntä rahoitusvelvoitteiden täyttämiseksi ja investoimalla voimakkaasti videosisältöön. Sen sijaan, että hän olisi tavannut lapsia työpajoissa ja kirjastotiloissa, hän lähetti nyt paketteja, joissa oli videoilla olevia opetusmateriaaleja.

Stuart viittasi joihinkin kuvanveistäjäystäviinsä, jotka joutuivat tuottamaan korkealaatuisia valokuvia töistään, julkaistavaksi verkkosivustolla perinteisen gallerianäyttelyn sijasta.

Stuart antoi arvokasta tietoa siitä, kuinka luovia jotkut hänen ikätovereistaan olivat taistellessaan sosiaalisen eristäytymisen kysymyksiä vastaan ja jättäessään yhteiskunnallisen jalanjäljen taiteen muotoon. Yksi hänen ystäviään käytti zoomausta yhteydenpitoon iäkkäiden naapureidensa kanssa, jutellakseen ja maalatakseen myös muotokuvansa hyväksi. Luovuuden tunne tietyn hetken vangitsemisessa zoomin avulla samalla kun lisätään sosiaalista arvoa ja solidaarisuutta iäkkäitä naapureita kohtaan, on korvaamaton. Kyky muuttaa vaikea tilanne hyväksi voimaksi.

Verkossa oli hyvä ulottuvuus, joustavuus, rento omassa ympäristössä, mutta kasvokkain mahdollistaa syvemmät keskustelut ja yhteyden.

Stuart ja muutamat ystävä loivat podcastin tukeakseen toisiaan tämän epävarman ajanjakson aikana luoteisosassa. Hän piti tästä alustasta sen ei-määräävänä ja se oli kuin keskustelu ystävän kanssa. Yksi Podcast-sarjan yhteisistä säikeistä oli mahdollisuus, yleinen positiivisuus, seisokkiaika nollata, se sai kaikki arvioimaan uudelleen, mikä on tärkeää ja tasapainon ja seisokkien tarve.

Stuart kannattaa yhteistyötä korkeakoulujen kanssa, mutta hän uskoo, että kolmas tehtäväeetos on kytkettävä heidän toiminta-ajatukseensa. Hän näkee yhteyden korkeakoulujen ja yhteisön välillä ja uskoo, että sille pitäisi olla budjetti kaikissa korkeakouluissa ja huomautus jättää niiden harvojen harteille, jotka ovat kiinnostuneita tämän asialistan toteuttamisesta.

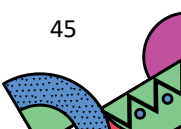
Stuart uskoo, että pandemia on saattanut nopeuttaa siirtymistä projektipohjaiseen oppimiseen, koska se on osoittanut tehokkaamman tavan tehdä asioita.

Heijastuksia

Opiskelijoiden kanssa työskentelyyn todellisen maailman ongelmien ratkaisemiseksi reagoitiin voimakkaasti. Se kuitenkin herätti joitain todellisia kysymyksiä, kuten ajan, joka tarvitaan varmistamaan, että opiskelijoilla on hyvä kokemus ja he oppivat myös jotain jo resurssien venytetyllä alalla. Stuart näki enemmän synergioita vertaisten, kuten tutkijoiden, kanssa tiedon jakamisessa ja tietoyhteisöissä, ideoiden ristipölytyksessä.

Toinen mielenkiintoinen seikka nousi esiin korkeakoulujen asialistalla ja kolmannessa tehtävässä. Tuleeko se liiketoiminnasta vai luovasta näkökulmasta. Stuartin oma näkemys on, että jos luovat prosessit paranevat, liiketoiminta paranee sieltä. Suuri osa tutkimuksesta tulee strategian parantamisesta, liiketoiminnan suunnittelusta ja siitä, että ei katsota luovasta linsistä, mitä asiat ovat.

Stuart mainitsi myös zoom-väsymyksen ja live-vuorovaikutuksen tarpeen harjoittelua varten. Hänen näkemyksensä oli enemmän yhteyspisteestä akateemiseen maailmaan ja tukeen, jota HEI voisi tarjota, ei pelkästään opiskelijakeskeinen. Stuart puhui myös siitä, ettei yritä sovittaa neliömäistä tappia pyöreään reikään. Luova matka ei



ole lineaarinen ja iteratiivisempi. Valtava oppimiskappale kenelle tahansa HEI-opiskelijalle voi olla juuri tämä. Ohjaileva kaava ei ehkä toimi, ja virtaustilat voivat vaihdella viikosta toiseen.

Saavutettavuus on vielä työstettävä pala. Irlannin maaseutu - laajakaista voi olla heikko ja hot spotting voi olla kallista.

Lisähuomautus (valinnainen)

Haastattelulähestymistapa oli avoin ja antoi osallistujalle vapaan vallan tutkia näitä käsitteitä.

Liite 4. Haastatteluraportti 4

Johdanto

Kumppani	Vilnan Gediminasin teknillinen yliopisto
Haastattelija	Vilma Puriene
Haastateltava	Sara Velsing Groth
Haastateltavan tausta	Design School Kolding, kansainvälisesti arvostettu muotoiluopisto, jossa opiskelijat työskentelevät työkalujen, tekniikoiden, konseptien ja menetelmien parissa kansainvälisessä akateemisessa ympäristössä ja nauttivat helposta pääsystä erinomaisiin työpajoihin.

Haastattelun pääaihe

Varhaisvaroitusohjelma, joka perustuu muotoiluajatteluun.

Meneillään oleva pandemia on osoittanut, että ei ole olemassa innovatiivisia välineitä, joilla autetaan pieniä ja keskisuuria yrityksiä (pk-yrityksiä) selviytymään kriiseistä. Euroopassa asiantuntijat viestittävät, että uusi konkurssiaalto lähestyy.

Innovatiivisilla varhaisvaroitusjärjestelmillä voi kuitenkin olla keskeinen rooli autettaessa pk-yrityksiä selviytymään kriiseistä ennen kuin ne edes alkavat.

Esitetty kysymys

Mistä on kyse?

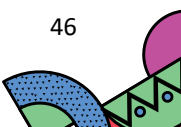
Mitkä ovat muotoiluajattelun työkalut?

Onko tämä EU:n vai kansallinen taso?

Yhteenveto keskusteluista

Ohjelman tavoitteena on auttaa vaikeuksissa olevan yrityksen omistajaa käynnistämään liiketoimintansa uudelleen tai järjestämään se uudelleen, välttämään konkurssit ja työpaikkojen menetykset sekä pitkällä aikavälillä siirtymään uudelle kasvun ja työpaikkojen luomisen tielle.

Ohjelmassa ei käsitellä ainoastaan yritysten auttamisen merkitystä kriisin aikana. Siinä korostetaan myös tarvetta kehittää työkaluja, joilla motivoidaan yrityskriisissä tai konkurssiin ajautuvien yritysten omistajia tunnistamaan operatiiviset vaikeudet, hakemaan apua ja aloittamaan muuta toimintaa. "Design Thinking" -metodologian mukaisesti ohjelma (mentorit) kehittää toiminta- ja työkalukarttoja edistääkseen ei-teknologisia innovaatioita pysähtyneille tai



konkurssin partaalla oleville yrityksille toipuakseen. Kansallisia tuki- ja mentorointitoimien ja -välineiden kartoja kehitetään parhaillaan, jotta voidaan keskittyä ohjaukseen ja valmiuksien kehittämiseen sekä vaikeuksissa olevien yritysten omistajien tukemiseen.

Ohjelmassakäsittelään EU: n ja kansallisen politiikan ulottuvuutta ottamalla innovaatiotoimijat, yritykset, sidosryhmät ja viranomaiset kaikilta hallinnon tasoilta mukaan valtioiden rajat ylittävään poliittiseen vuoropuheluun ja politiikan kehittämiseen.

Välineet:

Aktiivinen kuuntelu

Taloudellinen itsetarkastus

Arvo-istunto

Uusimisen sykli.

Heijastuksia

Varhaisvaroitusohjelman tarkoituksena on auttaa vaikeuksissa olevia yrityksiä paitsi tiedottamaan uhkaavasta kriisistä myös antamaan kohdennettua tietoa kokeneiden ammattilaisten mahdollisesta avusta/neuvoista. Muista EU-maista saadut kokemukset osoittavat, että oikeaan aikaan annettava ammattimainen neuvonta auttaa yrityksiä välttämään suuria kriisejä. Se kannustaa myös yrityksiä etsimään mahdollisuuksia suunnata liiketoimintaansa muille markkinoille ja siten ylläpitää liiketoiminnan kasvua.

Lisähuomautus (valinnainen)

Muotoiluajattelusta on tullut varsin suosittua, myös muotoilun ulkopuolella. Muotoiluajattelun ytimessä on ihmisten, erityisesti potentiaalisten käyttäjien ja asiakkaiden, tarpeiden ymmärtäminen ja niihin vastaaminen. Yleensä pidetään tärkeänä ottaa ihmiset, mukaan lukien sidosryhmät, kuten kollegat, työntekijät ja kohderyhmän (kohderyhmän) edustajat, mukaan suunnitteluprosessiin. Käymällä jatkuvaa vuoropuhelua on mahdollista vähentää "tunnelinäkön" riskiä, haastaa omia ennakkoluulojasi ja tuoda esiin tuoreita näkökulmia.