

Dæmi um góða starfshætti



Efnisyfirlit

BAKGRUNNUR	2
ÁSTÆÐA FYRIR TILLÖGU AÐ VERKEFNINU	2
ÚRLAUSNIR / NIÐURSTÖÐUR	3
SÝNILEG ÁHRIF	3
SAMSTARFSADILAR	4
GP 1 – VIÐ ERUM JAFNINGJAR We are Peers (WAP)	5
GP 2 – Hnakkapön.....	6
GP 3 – Eduten Ltd.....	7
GP 4 – Skapandi þrautarlausnir með Lego® kubbum fyrir starfsmenntun og þjálfun.....	9
GP 5 – UJET “endur” aðferð.....	11
GP 6 – JA Challenge Nýsköpunarbúðir Turku	13
GP 7 – Schola Nova	14
Pakkir.....	15

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

Um verkefnið

CDTMOOC er verkefni, fjármagnað með stuðningi frá Evrópusambandinu undir Erasmus+áætluninni – K 2 - Stefnumótandi samstarf fyrir æðri menntun.

BAKGRUNNUR

Árangursrík menntun og þjálfun eru undirstöður til að styðja við vöxt og atvinnu. Eðli starfa breytist einnig undantekningalaust gagnvart notkun stafrænnar tækni. Það krefst þess að; færni og hæfni fólks sé byggð á frumkvöðlahugsun, að fólk geti stjórnað flóknum upplýsingum, hugsi sjálfstætt og skapandi, noti auðlindir, þar með talið stafrænar, á snjallan hátt, hafi samskipti á áhrifaríkan hátt og sýni seiglu. Háskólanám í Evrópu stendur frammi fyrir þessum áskorunum. Fagfólk í Evrópu fullnægir ekki endilega þeim hæfileikum sem Evrópa þarfnast. Það er ákveðið misvægi þar sem marga útskrifaða skortir góða grunnfærni og á sama tíma er sú staða að skortur er á hæfni í ýmsum störfum. Munur í hæfni til nýsköpunar milli háskólanema og samfélags þeirra er að aukast. Samstarf við skóla, iðnnámsaðila og fullorðinsfræðslu er oft takmarkað.

ÁSTÆÐA FYRIR TILLÖGU AÐ VERKEFNINU

Þættirnir sem tillagan byggir á eru:

- Próa, prófa, aðlaga og innleiða skapandi nýsköpunaraðferðir og aðferðafræði í menntakerfinu, þökk sé annarri og árangursríkri aðferðafræði og aðferðum eins og Skapandi vandamálalausn (e. Creative Problem Solving) - hönnunarhugsun (e. Design Thinking) og Mannmiðaðri hönnun, (e. Human-Centered Design) til að búa til nýstárlegt kerfi sem miðar að frumkvöðlatengdu námi. Samstarfsaðilarnir eru meðvitaðir um skort á skilvirku kerfi til að miðla þekkingu og veita nemendum þá færni sem nauðsynleg er fyrir sjálfstætt starfandi frumkvöðla, jafnt þá sem eru að hefja rekstur og þeirra sem hafa verið í rekstri
- Öflug hönnun á vörum, þjónustu og gildi eru nauðsynleg fyrir vel heppnað fyrirtæki

Tillagan að verkefninu fjallar um:

- að byggja upp MOOC vettvang sem er samþættur mikilvægum þáttum í námi á ókeypis námskeiði á netinu fyrir hvern sem hefur áhuga á að uppgötva áhugaverð ný tækifæri úr skapandi hönnunarhugsunaraðferð;
- veita leiðbeiningar um árangursríka aðferðafræði
- skrifa skýrslur um raunverulegar þarfir hvað varðar nýsköpun á markaðnum og árangursrík tilvik í evrópskri frumkvöðlastarfsemi.

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

ÚRLAUSNIR / NIÐURSTÖÐUR

Verkefnið miðar að því að:

- Kanna og uppgötva, víðsvegar, vel heppnuð dæmi um góða nýtingu og útfærslu á nýsköpun í fyrirtækjum sem koma frá innleiðingu og skapandi hugsun í Evrópu
- Útbúa skýrslu um gögn frá greiningunni sem gerð hefur verið á fókus hópum með viðtölum (hagsmunaaðilar frá frumkvöðlum, nemendum á ólíkum stigum og fyrirtækjum) og miðar að því að koma til móts við þarfir hvað varðar menntun og nám fyrir nemendur, kennara, sem vilja þróa sig í starfi eða stofna nýtt fyrirtæki.
- Stuðla að þróun, prófun og útfærslu á nýsköpunaraðferðum / aðferðafræði þökk sé mikilli rannsóknarvinnu og MOOC vettvangi sem beinist að: Skapandi þrautarlausnum, hönnunarhugsun, mannauðshönnun, mannlegri miðjuhönnun og á sviði áhugaverðra tækifæra frumkvöðlastarfs, t.d. evrópskri menningararfleifð, félagslegu frumkvöðlastarfi og þróun Glocal og FabLab
- Örva breytingar á menntakerfinu sem koma frá nýstárlegum og krefjandi aðferðum og nálgun
- Flytja þekkingu um aðferðafræði með leiðbeiningu (á stafrænu formi og gefna út á vettvangi ISSUU)
- Kanna áskorunina og tækifærin frá árangursríkum, evrópskum fyrirtækjum, CASES ANALYSIS skýrslu
- Búa til vefsíðu sem er samþætt Wiki, Blog og samfélagsmiðlum sem inniheldur upplýsingar um efni sem flutt er yfir á öll tungumál allra samstarfsaðila til að stuðla að og hvetja til víðtækrar hagnýtingar og miðlunar
- Miðla afrakstri og niðurstöðum verkefna um ESB með gagnagrunni yfir menntunarmöguleika sem eru í boði og öllum er opinn
- Skipuleggja röð fjölbreyttra viðburða þar sem fjöldi hagsmunaaðila er þátttakandi til að stuðla að hagnýtingu og miðlun verkefna og hugverka
- Búa til atvinnusnið fyrir starfsfólk verkefnisaðila sem „Evrópskur sérfræðingur í skapandi hugsun og hönnun“.

SÝNILEG ÁHRIF

Samstarfið mun tengja saman samstarfsaðila sem koma frá ýmsum löndum og hagsmunaaðilum þeirra, bæði fræðilegra og einkaaðila, með samverkandi kraft til að ná til mjög stórs og fjölbreytts markhóps.

Tvíhliða leiðin sem verkefnið er unnið út frá er að miðla nýstárlegum og krefjandi aðferðum:

- Núverandi nemendur: Auðga og uppfæra þekkingu með áhugaverðu efni sem viðbót á námsleið þeirra

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

- Framtíðarnemar: Laða nemendur að háskólasamfélaginu með því að bjóða upp á ókeypis nýjungar, með aðferðafræði leikræns (e.gamified) umhverfis að leiðarljósi
- Fyrrum nemendur: Uppfæra þekkingu með nýjum sjónarmiðum sem koma frá raunverulegum tilfellum en einnig til að uppgötva hvernig á að nota nýja aðferðafræði til að búa til ný og farsæl fyrirtæki.
- Frumkvöðlar, atvinnulíf, fjárfestar, hugmyndasmiðir og öll lítil og meðalstór fyrirtæki með áhuga á nýjum sjónarmiðum og aðferðum sem nýtast til að efla fyrirtækin. - Greina og meta þekkingu hjá samstarfsaðilum til að búa til nýtt snið „Evrópskur sérfræðingur í skapandi og hugmyndaríkri hönnun.“

SAMSTARFSADILAR

- Háskólinn í Túrku, Finnland
- EURO-NET - Ítalía
- SUCCUBUS INTERNATIONAL, Frakkland
- ART SQUARE LAB, Lúxemborg
- MIDSTÖÐ SÍMENNTUNAR A SUÐURNESJUM, Ísland

Bakgrunnsskjal

Skjalið inniheldur afrakstur rannsókna á góðir starfshættir (GP) á meðan á verkefninu stendur. Rannsóknir á dæmum um góðar starfsvenjur snúast um árangursríka nýsköpun í námi og kennslu í Evrópu. Það er samsett af besta dæminu (valið af samstarfsaðilum verkefnisins) frá hverju landi með eftirfarandi áherslur; nýsköpun í fyrirtækjum sem koma til vegna skapandi úrvinnslu og framkvæmda.

VIÐMIÐ notað til að velja GPs:

- Umbreytandi (þ.e.a.s. með tilliti til breytinga á raunverulegu menntakerfi og atvinnugreinageiranum)
- Miðlun (þ.e.a.s. er fært til yfirfærslu)
- Sjálfbærni (þ.e.a.s. er fært um að verða viðvarandi).

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

GP 1 – VIÐ ERUM JAFNINGJAR

We are Peers (WAP)

Svona lítur þetta út

We Are Peers (WAP) er afrakstur rannsóknarverkefnis um uppeldislega nýsköpun á vegum Dianne Lenne árið 2015 þegar hún var enn nemandi við EM Lyon, frægan franskan stjórnunarskóla. Undir áhrifum af **hugsunarhætti hönnunarúrræða** í skóla í Stanford hóf hún WAP til að beita aðferðafræði og verkfærum jafningjafræðslu í stofnunum.

Fyrstu þátttakendur á EM Lyon náðu árangri og vöktu athygli annarra Grandes Ecoles (franskra háskólastofnana) og háskóla fyrirtækja til að taka upp WAP (sem eru um það bil 50 í dag) sem aðal tæki til að miðla þekkingu og vaxtar meðal nemenda sinna og starfsmanna.

WAP naut einnig stuðnings Franska menntamálaráðuneytisins og viðskiptaráðs hjá LearnSpace og Nýsköpunarmiðstöð náms og þróunar (L&D) í París.

WAP hlúir reyndar að líkaninu **Community of Practices** með ferskum EdTech áhrifum, þar sem vaxandi fjöldi samtíma notenda í stóru **jafningjafræðslu** atburðunum krefst tæknilegs stuðnings sem er settur á netform sem safnar og skipuleggur þemu sem þátttakendur hafa komið með sem geta gegnt hlutverki kennara þegar þeir leggja sjálfa sig til sem slíka eða nemendur þegar þeir lýsa bara áhuga sínum á viðfangsefni og hópunum í kringum þemurnar sem lagðar eru til. WAP útfærir vendikennslu í kennslustofunni og hackathon / bootcamps auk þess þegar þau eru framkvæmd á kennslufræðilegan hátt. Til dæmis til að búa til nýtt námskeið / efni.

Slík fyrirmynd brýtur reglur hefðbundinnar menntunar og þekkingarmiðlunar í Frakklandi, sem hingað til hafa verið stofnanalegar, stífar og kerfisbundnar.

Heimildir:

<https://www.wearepeers.com>



Landssvæði:

Frakkland

Hvað:

Viðburðir og svið jafningjafræðslu

Framkvæmd:

Staðbundin /

Svæðisbundin / Þjóðleg hugsanlega alþjóðleg

Ástæður fyrir velgengi:

Jafningjafræðsla gerir okkur kleift að dreifa vexti og þekkingu innan samfélaga. Auðvelt í framkvæmd (sérstaklega hvað varðar hugtakið)

Hlekkir:

<http://www.wearepeers.com/>

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

GP 2 – Hnakkapön

Svona lítur þetta út

Hnakkapön er hugmyndasamkeppni fyrir nemendur um að beita færni og getu til að þróa og innleiða lausnir fyrir sjávarútvegsfyrirtæki. Keppnin er samstarfsverkefni Háskólans í Reykjavík og Samtök fyrirtækja í sjávarútvegi og hefur verið haldið árlega síðan 2015. Hnakkapön stendur í þrjú daga, frá fimmtudegi til laugardags. Nemendurnir vinna saman í teyrum og koma með hugmynd eftir þriggja daga vinnu þar sem þeir fá leiðsögn frá sérfræðingum í atvinnulífinu.

Þátttaka krefst ekki sérstakra hæfileika, heldur einungis skapandi hugsunar og góðs samstarfs. Keppendur þurfa ekki að hafa þekkingu á sjávarútvegi til að taka þátt. Keppnin er opin öllum nemendum við Háskólann í Reykjavík og verkefni breytileg frá ári til árs. Markmið Hnakkapönsins er að kynna óteljandi tækifæri til nýsköpunar og fjölbreytileika í íslenskum sjávarútvegi og búa til nýjar og ferskar hugmyndir fyrir nemendur Háskólans í Reykjavík. Hnakkapön er einnig mikilvægur þáttur í áherslum Háskólans í Reykjavík við að bjóða nemendum að leysa raunhæf verkefni í samvinnu við íslenskt atvinnulíf. Ávinningur nemenda sem taka þátt í Hnakkapön er fjölbreyttur. Nemendur öðlast dýrmæta reynslu með því að leysa raunveruleg verkefni fyrir rekstur sjávarútvegsfyrirtækja, fá framúrskarandi þjálfun og aðgang að sérfræðingum í greininni. Sigurvegarar Hnakkapön eru fulltrúar Háskólans í Reykjavík á sjávarútvegssýningunni í Boston þar sem þeirra bíður dagskrá sem skipulögð er í samráði við sendiráð Bandaríkjanna á Íslandi. Allt gagnast það nemendum vel og hjálpar þeim að fá forskot á vinnumarkaðnum.

Heimildir:

<https://www.ru.is/haskolinn/vidburdir-hr/allir-vidburdir/hnakkathon-1-2>



Landsvæði:
Ísland

Hvað:
Hnakkapön er hugmyndasamkeppni fyrir nemendur um að beita færni sinni og getu til að þróa og innleiða lausnir fyrir sjávarútvegsfyrirtæki

Framkvæmd:
Staðbundin
/Svæðisbundin/Þjóðleg
hugsanlega alþjóðleg

Ástæður fyrir velgengi:
Atvinnulífið kemur að þjálfun í nýsköpun og frumkvöðlaverkefnum og nemendur fá því þverfaglega reynslu.

Hlekkur:
<https://www.ru.is/haskolinn/vidburdir-hr/allir-vidburdir/hnakkathon-1-2>

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

GP 3 – Eduten Ltd.

Svona lítur það út

Fyrir meira en 15 árum lagði teymi ungra vísindamanna við Háskólann í Túrku á leið í ferð sem leiddi til þess að þeir uppgötvuðu betri aðferðir til að kenna og læra. Þeir skoðuðu margar misheppnaðar tilraunir til að beita stafrænni tækni til menntunar. Lykilatriði var að tiltæk verkfæri hjálpuðu kennurum ekki til grundvallar verkefnum sínum við að gefa endurgjöf, yfirfara próf og meta próf. Án stöðugra jákvæðra viðbragða var hvatning nemenda lítil. Rannsóknarteymið ákvað að sjá hvort þeir gætu hannað leið til að kanna verkefni og yfirfara próf og meta þau sjálfkrafa. Þeir ákváðu einnig að þetta yrði að gera á þann hátt sem hentaði núverandi vinnuferli kennara og hjálpaði kennurum að eyða meiri dýrmætum tíma í samskipti við nemendur. Mjög fljótt gerðu þeir sér grein fyrir að eina leiðin er að láta nemendur vilja vinna verk sín með stafrænum hætti. Þessi aðferð gæti einnig haft áhrif á hvatningu námsmannsins.

Rannsóknarhópurinn einbeitti sér að vísindum stafræns náms, endurgjöf, hvernig viðvarandi hvati gerir nám náttúrulega sjálfstætt, með leikjavæðingu (e.gamification) og taugafræðilegri einbeitingu. Eftir að hafa safnað sérfræðiþekkingu í tölvunarfræði lagði liðið sig fram um að búa til hugbúnað til að skila þessum nýju námsgerðum, svara uppeldisfræðilegum kröfum 21. aldar og efla hvata fyrir börn til að vilja læra meira. Þetta var árið 2005, þegar rafrænt nám var aðeins framúrstefnuleg framtíðarsýn. Eftir að hafa klárað fyrstu útgáfuna af hugbúnaðinum var hún í boði fyrir valda grunnskóla í Finnlandi. Þetta sýndi framúrskarandi árangur frá fyrsta degi. Kennurum og nemendum líkaði það og mjög fljótt fundu vísindamennirnir að námsárangur tók miklum framförum. Liðið hafðist fljótt handa til að bæta hugbúnaðinn byggðan á endurgjöf notenda. Þeir buðu hugbúnaðinn til fleiri og fleiri finnskra skóla og framkvæmdu fjöldann allan af vísindarannsóknum tengdum áhrifum nýrra kennsluaðferða. Hingað til hefur teymið gefið út meira en 70 greinar og með tímanum hafa þeir aukið áhuga alþjóðlega uppeldis-vísindasamfélagsins. Liðinu varð kunnugt um mikilvægar afleiðingar og möguleika kerfisins þegar þeir heimsóttu Indland til að kynna nokkrar rannsóknarniðurstöður sínar. Morgun einn á leið í einn af



Landsvæði:
Finnland

Hvað:
Eduten er finnskt námstækni fyrirtæki, með það að markmið að hjálpa nemendum að nýta námshæfileika sína til fullnustu.

Framkvæmd:
Alþjóðleg

Ástæður fyrir velgengni:
Rannsóknir eru byggðar á stafrænu námi, leikvæðingu (e.gamification) og samvinnunámi.

Hlekkir:
www.eduten.com

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

þorpsskólunum sáu þeir tíu ára indverskan strákr strita í hrísgrjónaakri. Þeir hugsuðu með sjálfum sér: „Þessi fátæki drengur getur ekki farið í skóla vegna þess að hann þarf að vinna til að fæða fjölskyldu sína.“ Liðið vissi þá þegar að þau vildu hjálpa sérhverju barni á jörðinni að fá tækifæri til að læra og verða besta útgáfan af sjálfum sér.

Eduten er verkefni frá Háskólanum í Túrku. Háskólinn sérhæfir sig í uppeldisfræði, rannsóknum og innihaldi þeirra og Eduten rekur netskýið, veitir þjónustu og stýrir viðskiptunum. Það er vísindalega sannað að aukning á hvatningu, námsárangri og hærra einkunum fylgir notkun Eduten og er það mest notaða stafræna kennslutækið í Finnlandi. Eduten Playground er með bókasafn með meira en 15.000 stærðfræðiæfingum fyrir 6-15 ára aldur. Æfingarnar hafa verið hannaðar af hundruðum finnskra kennara og þær eru auðveldar í notkun með hvaða námsskrá sem er. Eduten Playground er með rauntíma innsýn fyrir foreldra, kennara og skólastjórn. Kennarar geta áreynslulaust fylgt framförum nemenda og séð styrkleika og veikleika nemenda. Þannig geta kennarar einbeitt tíma sínum betur með nemendum. Fyrirkomulag menntunar verður sýnilegra, byggt á námsárangri nemenda fremur en hvað þau eru að gera. Þessi innsýn gerir kleift að taka skjótar ákvarðanir út frá gögnum og bregðast við breytingum hraðar. Eiginleikar Eduten Playground eru hannaðir til að passa við núverandi verkferla kennara. Hér fer fram greining á námi, áreynslulaus aðgreining, árangursrík leikgerð (e.gamification), stuðningur við kennslustundir, við skipulagningu náms og auðveld aðlögun námsefnis. Verkefnið styður alla kennarar í því sem þeir gera best. Að aðlaga Eduten Playground í skólastofum sínum gefur kennurum eftirfarandi kosti:

1. Eyddu minni tíma í pappírsvinnu og mat Æfingar Eduten Playground eru metnar sjálfkrafa. Í staðinn fyrir endalaus skyndipróf, getur kennarinn eytt meiri tíma í að veita nemendum sínum persónulega leiðsögn.
2. Auðveldar og öflugar mælingar á framförum og áskorunum nemenda. Námsgreining Eduten Playground veitir rauntíma innsýn í nám nemenda. Kennarar geta skoðað framvindu einstakra nemenda eða athugað árangur alls hópsins. Sjálfvirk greining á misskilningi Eduten Playground gerir kennurum kleift að einbeita sér að nemendum og efni sem þarfnast helst stuðnings.
3. Áreynslulaus aðgreining Eduten Playground gerir það auðvelt að aðlaga æfingarnar á mismunandi hæfnisstigum.
4. Betri námsárangur og einkunnir.

Upp úr þessu hefur Eduten Ltd. Eduten þróað tæknina og færir ávinning hennar hvarvetna. Eduten Playground býður börnum alls staðar möguleika á að ná fræðilegum möguleikum sínum með stigvaxandi og hvetjandi stafrænum námsleiðum. Ásamt Háskólanum í Túrku veitir Eduten Eduten starfsvæði á netinu fyrir meira en 50.000 nemendur í finnskum skólum. Hingað til hefur Eduten Playground verið notað í 33 löndum um allan heim. Lönd sem nota nú Eduten eru: Indland, Taíland, UAE, Katar, Víetnam, Argentína og Mexíkó, Malasía, Nepal, Rúmenía, Kasakstan, Litháen, Hong Kong, Svíþjóð, Bretland og Ástralía.

Heimildir:

<https://www.eduten.com/>

<https://gointernational.fi/edutech/eduten-playground-nepal/>

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

GP 4 – Skapandi þrautarlausnir með Lego® kubbum fyrir starfsmenntun og þjálfun

Svona lítur það út

Í ramma Erasmus + verkefnis að nafni „InnovatiVET“ gaf ítalski samstarfsaðilinn EURO-NET út tilraunaútgáfu um aðferðafræði við skapandi vandamál fyrir starfsmenntun og starfsþjálfun. Þökk sé staðbundnum fræðsluaðilum (StudioDomino) að mögulegt var að greina þörf fyrir að koma á framfæri skilvirkari starfsleiðbeiningum fyrir nemendur sem stunda starfsgreinar.

Markmið tilraunarinnar var að styðja nemendur við að koma út úr þægindahring sínum varðandi meðvitund um eigin starfsferil. Í raun hefur Dr. Raffaele Pesarini (Studio Domino framkvæmdastjóri) greint að flestir nemendanna - bæði í starfsmenntun og eftir háskólanám - hafa enga hugmynd um hugsanleg framtíðarstörf þeirra og starfsferil. Tilraunaaðferðin er upphaflega byggð á LEGO®Serious Play® aðferðafræði. LEGO®Serious Play® er aðlögunaraðferð sem þróuð var hjá The Lego Group. Markmið þess er að bæta skapandi hugsun og samskipti. Fólk smíðar með Lego kubbum þrívíddar model af hugmyndum sínum og segir sögur um model sín. Þess vegna er nafnið "alvarlegt leikrit" (e., „serious play“). Aðferðafræðin sem notuð er í þessu tilfalli er að fara langt frá upprunalegu LEGO®Serious Play® vegna þess að hún miðar að allt öðru markmiði (starfsferlar frekar en viðskipta- og vörubrúun). Markmiðið var að skapa skýra sýn og meðvitund um einstaka fagleið frá hverjum þátttakanda þökk sé samþættri nálgun, þ.m.t. samspil, samlegðaráhrif og mögulegt framtíðarsamstarf meðal jafningja.

Tilraunin samanstóð af nokkrum stigum:

- Stutt kynning á aðferðafræðinni og meginreglum hennar
- Fyrsta prófun í grunninum
- Hlutdeild niðurstaðna
- Notkun á myndhverfum byggingarlíkönunum úr kubbum
- Notkun móðela sem segja söguna
- Notkun líkana til að bera kennsl á áskorunina (starfsferill)

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.



Landsvæði:

Ítalía

Hvað:

Tilraunarverkefni um
Skapandi þrautarlausnir
með Lego®kubbum fyrir
Starfsmenntun og Þjálfun

Framkvæmd:

Staðbundin

Ástæður fyrir velgengi:

Tilraunin stuðlar að betri
starfsleiðbeiningum og
stuðningi.

Hlekkir:

[https://www.innovativet.eu/
/toolkits/](https://www.innovativet.eu/toolkits/)

- Lokatilraun með sameiginlega sýn
- Að deila hughrifum og tilfinningum

Vinnustofurnar voru um það bil 2 klukkustundir og það var eingöngu bundið við þátttakendurna - engir utanaðkomandi fengu aðgang. Þátttakendurnir voru hvattir til að kynna fyrirmyndir sínar byggðar upp með Lego kubbum. Þökk sé þessari nálgun, var stöðug umræða um árangurinn innan jafnaldra undir leiðsögn leiðbeinandans. Hughrifin frá þátttakendum voru áhugaverð.

Eftir nokkrar athugasemdir frá þátttakendum:

- Í byrjun gat ég ekki skilið lokamarkmiðið og hvernig það er mögulegt að ná fram einhverju áhugaverðu með því að leika við barnaleikföng en í lokin hef ég gert mér grein fyrir því að þetta er virkilega öflugt tæki sem gerði mér kleift að hafa skýrari framtíðarsýn um framtíð mína
- Það virðist vera leikrit en það er virkilega grípandi og tímapressan gerði þetta áhrifaríkara og gerði þetta þroskandi og gagnlegt.
- Ég elskaði það! Ég get ekki gert mér grein fyrir því hvernig það er mögulegt að á svo stuttum tíma hafði ég möguleika á að auka vitund mína um framtíðar feril minn og ég naut þess líka.

Heimildir:

<https://www.innovativet.eu/toolkits>

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

GP 5 – UJET “endur” aðferð

Svona lítur það út

UJET er evrópskt þróunar- og iðnhönnunarfyrtæki. UJET leggur áherslu á samþættingu verkfræði vélbúnaðar og hugbúnaðar fyrir snjalla og nýstárlega raforkuvettvanga. „Legacy-free“ hönnun þess í rótgrónum bílaheimi vann til ýmissa verðlauna. Reyndar er bifreiðaiðnaðurinn þekktur fyrir að vera stífur, hefðbundinn og fullur af reglugerðum og stigveldi. Fyrir vikið er mjög dýrt að smíða nýjan vettvang og mörgum fyrirtækjum finnst of kostnaðarsamt að fara út í nýsköpun eða það er of erfitt fyrir þá. Í þessu samhengi ákvað hópur vísindamanna og kaupsýslumanna árið 2013 að gjörbylta bílaheiminum. Meginhugmyndin var að ögra norminu með frelsið að leiðarljósi, frumkvöðlastarfsemi og framsæknustu tækni:

- Meðvitaðir um að í framtíðinni myndum við sjá mikinn fjölda nýrra notenda, vildi UJET búa til nýja tegund af léttum farartækjum, ökutæki sem þú getur sérsniðið að þínum þörfum á auðveldan hátt
- Í þessari framtíðarsýn vissu þeir ekki nákvæmlega hvaða hugmynd þeir myndu þróa: þeir voru með nokkrar hugmyndir fyrir 3ja og 4ja hjóla farartæki, jafnvel fljúgandi hluti - Verkefnið naut góðs af fjölbreyttu teymi með ýmsa hæfileika í vísindum, vélrænni klassískri verkfræði, rafmagnsverkfræði og IoT
- Í byrjun röktu þeir atburðarás notenda, söfnuðu meginlegum og eigindlegum gögnum og komu sér saman um grundvallaratriðin: ökutækið verður að vera samfellanlegt, rafhlaðan verður að vera laus og nothæf fyrir önnur forrit og aðrar vörur. - Hugmyndin sem þeir völdu 2ja hjóla var málamiðlun um auðlindir, möguleika og tíma til að markaðssetja
- Í kjarna hugmynda þeirra var hugmyndin að „RE-“ finna upp / skilgreina / þróa. „Við trúum mjög að aðeins endur þróun og endur uppfinningar á venjulegum hlutum með nýjum hugmyndum geti skapað algerlega ný gildi og því veitt frelsi“.

Gott dæmi um þetta hugarfar sem notað er er rafhlaðan á vespunni. Fyrir rafmagnstæki eru tveir möguleikar: að tengja tækið við orkugjafa (eins og fyrir lampa) eða gera orkugjafa farsíma (eins og fyrir farsíma). Með hliðsjón af notanda sínum og þörfum hans vildu þeir gera hann hreyfanlegan með rafhlöðu og hægt er

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

Landsvæði:
Lúxemborg

Hvað:
UJET's leið til nýsköpunar

Framkvæmd:
Þjóðleg

Ástæður fyrir velgengni:
Stór og smá gögn, fjölbreytt lið, tilraunaverkefni, nýsköpunarvænt umhverfi og hvatning fyrir djarfar hugmyndir

Hlekkir:
<https://ujet.com/portfolio/>

að fjarlægja hann (fyrir notanda sem býr í íbúð til dæmis). Það var áskorun miðað við að rafhlaðan vegur meira en 20 kg. Með opnum huga spurðu þeir sjálfa sig spurningarinnar: „Hvað er vægi og þyngd um 20 kg? Ferðatösku með hjól!“ Sem veitti þeim innblástur til að búa til færanlega rafhlöðu og hún þjónar sem sæti.

- Fjölmargar hugmyndir (40-50) og frumgerðir voru gerðar og prófaðar, með fjölmörgum endurtekningum sem þeir telja „nauðsynlegar“
- Þeir útbjuggu vespuna með fjölda skynjara sem gera þeim kleift að safna gögnum til stöðugra endurbóta, gögn sem einnig koma frá „Infotainment systems“. Nýsköpun og sköpunargleði er í DNA UJET „Við erum með sveigjanlegar tilraunir og góða tilraunaaðstöðu“.

Starfsmenn eru hvattir til að efast um allt: fjöldi hjóla á ökutækjum, þörf á grind og staðsetningu mótorsins ... Þessi „gagnrýna hugsun“ er mjög djúpt í menningu fyrirtækisins. Fyrir alla hluti og eiginleika en einnig fyrir ferla. Þess vegna setti helsti nýsköpunarfulltrúinn leiðir og viðmið til nýsköpunar um allan heim og skilgreindi á ný hvað er hugarflug fyrir UJET. Til dæmis máttu starfsmenn deila hugmyndum sínum á sérstakri netrás þar sem þær verða til dæmis geymdar, þróaðar eða vistaðar til seinni tíma. Þannig að hvar sem hugmyndin kemur upp, getur starfsmaðurinn alltaf nálgast þessa rás og vistað hana. Ennfremur er rásin í sjálfu sér ferli til að stuðla að sköpunargáfu, eins og með því að bjóða starfsmanni að skrifa upp hugmyndina, þá verður hún þá raunverulegri og getur þjónað sem innblástur fyrir aðra hugmynd. Engin „skapandi rannsóknarstofa“ í húsnæði UJET, „nýsköpun ætti að gerast alls staðar“.

Heimilildir:

<https://ujet.com/portfolio/> UJET-stofnendur og viðtal við forstöðumann stafræna í UJET.

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

GP 6 – JA Challenge

Nýsköpunarbúðir Turku

Svona lítur þetta út

JA Challenge nýsköpunarbúðir Túrku í Túrku eru byggðar á Junior Achievement Challenge Concept þróað af JA Finnlandi. JA Finnland (<https://nuoriyrittajyys.fi/en/info/>) miðar að því að efla frumkvöðlaviðhorf og virkan lífsstíl meðal finnskra ungmenna með því að auka þekkingu sína á frumkvöðlastarfi, efla frumkvöðlastarfsemi, auka stuðning við atvinnulíf og færni í fjármálastjórnun.

JA Challenge nýsköpunarbúðir Túrku eru að leita að skapandi lausnum á áhugaverðum áskorunum á sólarhring. Með því að taka þátt í JA Challenge Túrku öðlast nemendur frá mismunandi greinum í mismunandi háskólum reynslu af því að starfa í þverfaglegum teyllum og nýta eigin færni sína í skapandi nýsköpunarferli. JA Challenge Túrku er skipulögð af Háskólanum í Túrku, borginni Túrku, JA Finnlandi og Microsoft. JA Challenge Túrku Green er skipulagt af Túrku háskóla í raungreinum. JA Challenge Túrku nýsköpunarbúðirnar hafa verið starfræktar síðan 2013.

Áskoranirnar eru skipulagðar í samvinnu við Boost Túrku, Túrku háskóla í raungreinum, háskólann í Túrku, Åbo Akademiuna, Novia háskóla í raunvísindum, Humak háskóla í raungreinum, Study í Túrku, Starfsmenntastofnun Túrku og fyrirtækjum eftir því hvort áskorunin er upprunnin frá borginni Túrku eða nágrannaborg eða fyrirtæki. Hingað til hafa áskoranirnar komið frá þremur fyrirtækjum: SATEL Oy, CTRL Reality Ltd., CinemaHouse Oy og Microsoft. Þemu áskorunarinnar eru mismunandi eftir núverandi þörfum: að bera kennsl á iðnaðarnetsvæðin fyrir tengslalausnir, VR / AR hugmyndir, félagslega nýsköpun og ábyrgð, loftslagsbreytingar, hringrásarhagkerfi, hringlaga hagkerfi vefnaðarvöru.

Nemendur sem taka þátt í Áskoruninni fá 1 ECTS.

Í þessum nýsköpunarbúðum hafa allir þátttakendur, þar á meðal borgirnar, fyrirtækin og námsmennirnir lært mikið af nýjum vinnubrögðum til þróun hugmynda.

Heimildir:

<https://nuoriyrittajyys.fi/en/info/>

<https://www.facebook.com/challengeturku/>

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.



Landsvæði:

Finnland

Hvað:

JA Challenge eru nýsköpunarbúðir í Túrku sem leita að skapandi lausnum á áhugaverðum áskorunum á einum sólarhring

Framkvæmd:

Svæðisbundið

Ástæður fyrir velgengni:

Þverfagleg þátttaka borgarinnar, fyrirtækja og háskólasamfélagsins

Hlekkir:

<https://www.facebook.com/challengeturku/>

GP 7 – Schola Nova

Svona lítur þetta út

Schola Nova var stofnaður árið 2014 og merktur sem frelsis- og samstöðufyrirtæki (ESS) af frönskum stjórnvöldum, fjallar um skólavist, vinnutengt háskólanám (háskólastig) með mismunandi námskrár í tveimur greinum, tölvunarfræði og stafrænni tækni, Schola Nova Digital, og viðskipti, stjórnun og markaðssetning, Schola Nova Gestion.

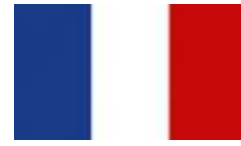
Megináhersla Schola Nova er „að setja hið mannlega, hið sameiginlega, vonina, skuldbindinguna og raunverulegan árangur í hjarta skólans okkar“ og með því veita nemendum raunhæfar leiðir til að stefna að faglegum markmiðum sínum. Allar námskrár bera því sterk merki mannlegrar nálgunar, ásamt næmni í færniþróun innan ramma kerfisbundinnar hugsunaraðferðar. Schola Nova býður nemendum sínum persónulegan stuðning sem og möguleika á að vinna mikið í teymum og öðlast færni í námi.

Samstarf við stofnanir gerir nemendum kleift að byrja að vinna meðan þeir eru enn í skólanum. Vinnuveitendur eru kallaðir til að taka virkan þátt í samvinnu námskrár sem og við mat á nemendum. Nemendum er boðið upp á raunhæf og fagleg sjónarmið og það stuðlar vissulega að því að auka hvata þeirra og sjálfsálit. Ennfremur gerir þessi samþætting nemendum fljótlega kleift að fá grunn mánaðarlaun í samræmi við verkefni sín og aldur.

Eftirtektarvert þykir að Schola Nova hefur einnig komið sér upp kennslusvæði, sem er opið fyrir kennara (Schola Nova Lab) þar sem hægt er að þjálfa þá í nýstárlegri kennslufræði, skiptast á reynslu sinni og búa til nýja aðferðafræði. Oft er þetta sá staður þar sem starfsháttum um reynslunám, sameiginlega greind, fyrirgreiðslu, blandað nám, tilfinningalega greind, kerfishugsun, mannlega nálgun ... er deilt, rædd og betrumbætt áður en þeim er hrint í framkvæmd á námskeiðunum.

Heimildir:

<http://www.scholanova.fr>



Landsvæði:

Frakkland

Hvað:

Vinnutenging háskólanáms sem byggir á félagslegri þróun í samvinnu við samtök atvinnulífsins

Framkvæmd:

Staðbundin / svæðisbundin (hugsanlega þjóðleg og alþjóðleg að því tilskildu að rétt samstarf sé sett upp)

Ástæður fyrir velgengni:

Vinnutengd námsreynsla með mikla mannlega snertingu og eftir kerfisbundinni nálgun

Hlekkir:

www.scholanova.fr

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

Þakkir



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

Verkefnið er styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar aðeins skoðanir höfundar og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á neinni notkun heimilda sem þar eru.



“Góðir starfshættir CDTMOOC frá Háskólanum í Túrku, Finnlandi”
vistað af Erasmus+ verkefni [CDTMOOC](#) með leyfi samkvæmt
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](#)

Erasmus+ verkefni 2019-1-FI01-KA203-060718



Til að hafa samband

www.cdtmooc.eu

Útgefandi: CDTMOOC hópur
Ókeypis útgáfa, Mars 2020

CDTMOOC er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni Erasmus+ – KA2 – “Stategískt samstarf um æðri menntun”

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.