

**Tervetuloa Second Study ja Hyvä Yritys -hankkeiden loppuseminaariin
ke 25.11.2009 klo 8.15 - 12.00 Lahteen Kongressikeskus Fellmanniin!**

Loppuseminaarin tavoitteena on levittää Second Study ja Hyvä Yritys-hankkeiden hyviä tuloksia ja käytänteitä.

Sosiaalinen media ja virtuaalinen maailma Second Life ovat avanneet uusia mahdollisuuksia sosiaali-
seen oppimiseen ja virtuaaliopetukseen. Loppuseminaarin aikana tulemme
kertomaan, miten Opetushallituksen rahoittamat hankkeet ovat auttaneet meitä
kehittämään uusia tapoja oppia ja opettaa.

Hankkeissa mukana toimineet henkilöt kertovat käytetyistä työkaluista ja toimintatavoista.
Lisäksi Hyvä Yritys ja Second Study-hankkeiden yhteistyökumppanit ja toimintaa seuranneet henkilöt
käyttävät puheenvuoroja.

OHJELMA

Seminaarin puheenjohtajana toimii apulaisrehtori Hannu Heinonen
Koulutuskeskus Salpauksesta.

- 8.15 Ilmoittautuminen ja aamiaisbuffet (ravintolasali, 2. krs)
- 9.00 Tervetuloa, avauspuhe
Hannu Heinonen, apulaisrehtori, Koulutuskeskus Salpaus
- 9.05 Second Study -hanke
Ritva Kivijärvi, suunnittelija, hankkeen työryhmän vetäjä, Koulutuskeskus Salpaus
- 9.20 Case 1 – Karita Wallivaara, opettaja, Koulutuskeskus Salpaus
- 9.35 Case 2 – Kimmo Laitinen, rehtori, Hollolan lukio
- 9.50 Uusyrityskeskusten toiminta ja Second Life – Virtual World
Pekka Mantila, toimitusjohtaja, Uusyrityskeskus
- 10.10 Tauko
- 10.30 Hyvä Yritys-hankkeen tulokset ja Second Life – Virtual World
Georges Segura, projektipäällikkö, Koulutuskeskus Salpaus
Outi Salmela, matkailualan opettaja, Koulutuskeskus Salpaus
Opiskelijoiden palaute
- 11.05 Nuori Yrittäjyys ry ja Hyvä Yritys-hanke
Heidi Hosiokangas, suunnittelija,
Nuori Yrittäjyys-aluevastaava, Koulutuskeskus Salpaus
- 11.25 Monimuotoisia oppimisympäristöjä kehittämässä –
nyt ja tulevaisuudessa
Minna Taivassalo-Salkosuo, asiantuntija, Opetushallitus
- 11.45 Sandbox-hanke ja oppimispelit
Georges Segura, projektipäällikkö, Koulutuskeskus Salpaus
- 12.00 Seminaarin päätös
Hannu Heinonen, apulaisrehtori, Koulutuskeskus Salpaus

Seminaari on
osallistujille maksuton.

Ilmoittautuminen ja alustava ohjelma:

<http://www.webropol.com/P.aspx?id=355124&cid=76477779>

Pidätämme oikeudet muutoksiin.

Lisätietoja:

Georges Segura,
[georges.segura\[at\]salpaus.fi](mailto:georges.segura[at]salpaus.fi)

Heidi Hosiokangas
[heidi.hosiokangas\[at\]salpaus.fi](mailto:heidi.hosiokangas[at]salpaus.fi)



Second Study 1.1.2008-31.12.2009

Hankkeen tavoitteena on saada valjastettua opiskelijoiden tietokoneaikaa opiskeluun ja tiedon tuottamiseen nykyaikaisella tavalla rakentamalla oppimista tukeva, sosiaalista mediaa hyödyntävä yhteisöllinen verkkopalvelu Päijät-Hämeen toiselle asteelle. (Käyttöön mm. reaaliaikainen web-konferenssi, Second Life, blogit, wikit, rss-syötteet ja creative commons-sisällöt.) Tavoitteena on myös lisätä ja helpottaa Päijät-Häme alueen oppilaitosten (lukiot ja ammatillinen) välistä yhteistyötä kokoamalla kaikki opetukseen liittyvä yhteiseen ja helposti saavutettavaan oppimisympäristöön, johon liitetään jatkossa myös muita toimijoita.

Hyvä Yritys 1.1.2008-31.12.2009

Hyvä Yritys -hankkeen tavoitteena on yrittäjyyden opintojen suunnittelu, testaus ja toteuttaminen osittain Second Life -virtuaaliympäristössä. Hankkeessa kehitetään Second Life-virtuaaliympäristöä hyödyntävä oppimisympäristö yrittäjyyden opintoihin. Koulutuskeskus Salpauksen saaret Second Lifessa ovat Päijät-Häme Edu Island ja Salpaus Nature. Hankkeen aikana suunnitellaan ja kuvataan miten oppimisprosessi tapahtuu Second Life:ssa, mitä siellä tehdään, miten opitaan sekä miten oppimista ohjataan ja strukturoidaan.

Oppimisympäristön hyödyntäminen, menetelmät, käytänteet, toimintatavat, mallit ja prosessit kuvataan. Kuvausten pohjalta laaditaan toimintamalli, jossa kuvataan toimijoiden roolit, oppimista tukevat menetelmät ja prosessit siten, että malli olisi valtakunnallisesti hyödynnettävissä ja käyttöönotettavissa myös toisissa oppilaitoksissa. Testaajana ja yhteistyöoppilaitoksena, jo hankkeen aikana, toimii Koulutuskeskus Sedu.

Second Life ja Linden Lab ovat Linden Lab Research, Inc.:in tavaramerkkejä.

Sandbox 1.8.2009-31.12.2011

Sandbox-hankkeessa tuotetaan yhteistyössä asiantuntijoiden (Ludocraft) kanssa 3D-verkko-oppimismateriaalia, jota pystytään hyödyntämään virtuaalimaailmassa Realxtend, joka on vapaan lähdekoodin virtuaalimaailmateknologia. Tavoitteena on toisen asteen ammatilliseen koulutukseen liittyvän pelillisen oppimissovelluksen suunnittelu, kehittäminen ja testaaminen. Lisäksi tavoitteena on myös kehittää Koulutuskeskus Salpauksen opettajien valmiuksia toimia uusissa oppimisympäristöissä (Second Life ja Realxtend). Hankkeen avulla voidaan parantaa opettajien verkkopedagogisia kykyjä ja -valmiuksia, jotta pystytään monipuolistamaan koulutustarjontaa ja kehittämään uusia verkkotoimintamalleja.

Nuori Yrittäjyys ry

Nuori Yrittäjyys ry (NY) edistää aktiivista kansalaisuutta sekä työelämässä tarvittavien taitojen oppimista. Tarjoamme kouluille ja oppilaitoksille oppimista tukevia opinto-ohjelmia, jotka ovat käytännönläheisiä, tekemällä oppimisen periaatteella toimivia kokonaisuuksia. Ohjelmien kautta osallistujat oppivat ongelmanratkaisua, ryhmätyötä sekä vastuunottoa omasta toiminnastaan. Lisäksi toimintamallimme tarjoaa hyvän alustan koulun ja liike-elämän väliselle yhteistyölle. Tarjoamalla testattuja toimintamalleja ja tukemalla niiden käyttöä opetuksessa Nuori yrittäjyys ry luo uusia mahdollisuuksia oppimiseen. Ohjelmien avulla osallistujat innostuvat kehittämään elämässä tärkeitä taitoja.

Nuori Yrittäjyys ry:n opinto-ohjelmien tarjonta laajenee vuoden 2010 elokuuhun mennessä peruskoulun alaluokille. NY Yrittäjyyskasvatuksen polku on syksyllä 2010 kaikki NY ohjelmat yhdistävä, tekemällä oppimiseen perustuva ohjelmakokonaisuus esi- ja alkuopetuksesta korkea-asteelle.

NY on voittoa tavoittelematon yhdistys, ja se kuuluu 112 jäsenmaata käsittävään kansainväliseen kattojärjestöön Junior Achievement Worldwideen.



www.salpaus.fi



OPPIMISYMPÄRISTÖT • LÄRMILJÖER



Kirkkokatu 27, Lahti –
Kongressikeskus Fellmanni