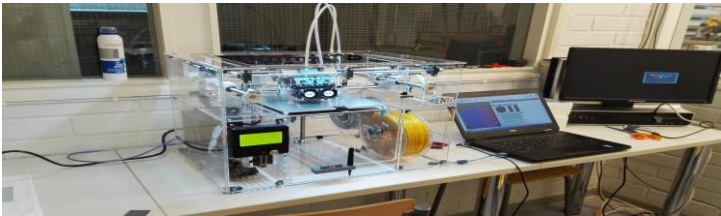


ILMIÖPOHJAINEN OPPIMINEN JA OPETUS - MITÄ SE ON?

Auli Ojala TTOP pj.

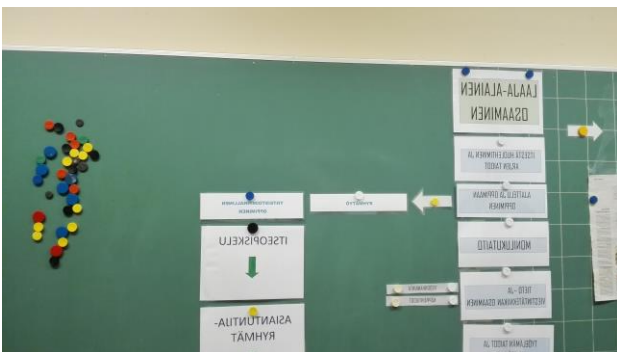
Uudet opetussuunnitelmat astuvat voimaan asteittain ensi syksynä. Opetussuunnitelman pääteema on yhdessä tekeminen ja ilmiöpohjainen oppiminen ja digitaalisuus. Opettamisen sijasta nousee keskiöön oppilaan oppiminen. Sinänsä se ei ole mitään uutta. Oppilaan oppiminen on jokaisen opettajan työn onnistunut tulos. Täällä Tampereella on lähdetty ilmiöpohjaista oppimista viemään eteenpäin ns. kehittäjäopettajaverkoston kautta. Opettajat saavat koulutuksen opetussuunnitelman keskeisiin sisältöihin ja jakavat tietoa eteenpäin eri opettajille tarkoitetuissa koulutustilaisuuksissa. Olen tutustunut näihin kehittäjäopettajien tunteihin. Tutuksi ovat tulleet koodaaminen, joka pitäisi alkaa jo alakoulusta ja jatkaa sitten ohjelmointina yläluokilla. 3 D tulostus on myös tullut tutuksi. Erityisesti valtakunnallinen Innokas -verkosto on vienyt 3D tulostusta ja koodaamista eteenpäin. 3 D tulostinkoneen avulla voidaan mallin mukaan tulostaa eri esineitä. Myös vanhemmat, ainakin Pohjois-Hervannan koulussa, ovat olleet innokkaasti mukana. Joka koulussa ei tätä tulostinta kuitenkaan ole vaan ns. kehittäjäkouluissa. Alakoululaisille tarkoitettu Pikkuryttäjäklubi on levinnyt myös Tampereelle. Pikkuryttäjä -klubi on ilmainen ja toimii Nuori Yrittäjä -verkoston alaisuudessa. Opettajina toimivat ammattikorkeakoulun yrittäjyyden opiskelijat. Myös markkinatkin ovat ilmiöpohjaisuutta vaikkakin enemmän tekemällä oppimista.



Kuvassa 3 D tulostin Pohjois-Hervannan koulusta. Tulostinta käytetään opetuksessa teknisissä töissä kaikilla luokka-asteilla. Koulu kuuluu Innokas -verkostoon, jonka osakoordinaattori teknisten töiden opettaja Juha on.



Kuudesluokkalaisen kehittämä auto, jossa toimii sähköllä. Teemaoppimisen aiheena Olkahisen koulussa oli sähkö ja sen eri käyttömuodot. Tutkittiin siis ilmiötä sähkö.



Olkahisen koulun kehittäjäopettaja Carita oli kuvannut ilmiöpohjaista oppimista kuvina. Tiedonhankinnan yhteydessä nousee myös esille näppäilytaidon merkitys. Näppäilytaitoa pitäisi opettaa jo alaluokilla.



Kuvassa Lielahden yläkoulun koodauskerhon robotti, joka toimii Sumo -alustalla annettujen ohjelmointikäskyjen mukaan.



Tesoman yläkoulun marrasmarkkinat. Mainoksien suunnittelussa ja toteuttamisessa oli avustanut YES-kummi, mainostoimistoyrittäjä Jouko Kivinen. Mainoksia oli Tesoman alueen jaettu koteihin peräti 3000 kappaletta. YES-kummeja opettajat voivat kutsua kouluunsa avuksi markkinoiden ja yrittäjyysopintojen suunnittelussa.

ALLA MARRASMARKKINOIDEN MYYTÄVIÄ TUOTTEITA OPPILAIKEN RETKIRAHASTOON



Linkkejä: <http://www.slideshare.net/.../ilmipohjainen-oppiminen-ja-ops2016-perusteluon>

ny-yritys.fi kummi.yes-keskus.fi/

