

MITÄ OPPIMINEN ON?

MITÄ OPPIMINEN EI OLE?

- tiedon vastaanottamista ja varastoimista
- ulkoa muistamista = **koulutietoa**
 - asioiden muistaminen ei merkitse niiden ymmärtämistä
- kokeesta selviytymistä
 - Koulu palkitsee yhä tällaista osaamista, jolla ei ole todellisen oppimisen kannalta mitään arvoa.

BULIMIAOPPIMISEN PERINNE ON VAHVA

- Ahmi tietoa, oksenna paperille ja unohda!
- Luentocharha: kun olen kertonut nämä asiat, ne on opittu!

MITÄ OPPIMISYMPÄRISTÖ TARKOITTA?


OPPIMISKÄSITYS ON MUUTTUNUT

- ”Tieto ei tule enää ulko- ja yläpuolelta, vaan se synnytetään ja jalostetaan itse”
Sari Gustafsson
- ”Tieto ei ole faktaa, vaan ajassa muuttuvaa ja kulttuurisidonnaista”
v
- ”Ihminen tietää todellisuudessa vain sen mitä hän on itse kokenut ja (omin käsin) tehnyt”
Jaana Venkula
- ”Oppimisprosessissa sekä opettaja, että opiskelija oppivat tasavertaisesti”
Jaana Venkula
- ”Jos haluat rakentaa laivan, älä kerää työkaluja, lautoja ja nauloja vaan herätä hänessä (oppijassa) kaipuu merelle.”
Antoine de Saint-Exupéry; Pikkuprinssi 1943

OPETUSMENETELMÄT MUUTTUVAT

- **Pilvi oppiminen**
 - Jatkuvaa läsnäoloa verkostoissa ja kontekstilähtöistä kommunikaatiota: yhteyttä, vuorovaikutusta ja jakamista. Kaaoksen ja keskeneräisyyden sietämistä.
- **Verkosto-oppiminen**
 - Avoin oppimisen, opetuksen ja yhdessä tekemisen verkosto. Nopeasti muutoksiin reagoiva.
- **Osuuskuntaoppiminen, tiimioppiminen, tutkiva oppiminen, diginatiivinen oppiminen jne.**
- Opettajan rooli muuttuu
 - Opettajasta valmentajaksi ja verkosto-osaajaksi

OPPIMISYMPÄRISTÖ MUUTTUU

- **Fyysinen ympäristö**
 - Formaali-, non-formaali- ja informaali oppimisympäristö
- **Verkkoympäristö**
 - Sosiaalinen media, avoimet oppivat verkostot, lisätty todellisuus, virtuaalimaailma (second life) 
- **Yhteiskunnallinen muutos**
 - Digitalisoituminen ja globalisoituminen (ubiikkiyhteiskunta)
 - Ympäristöajattelun muutos (bioyhteiskunta)
 - Luova talous ja kulttuurialojen nousu (kulttuuriyhteiskunta)
 - Uudenlaiset yksilölliset liikkuma- ja elämäntavat sekä vuorovaikutus ja yhteisöllisyys (elämisyhteiskunta)

IHMINEN MUUTTUU

- **Teghnologia muuttaa/lajittelee ihmisiä**

- 1990-luvulla syntyneet ovat syntyperäisiä **digikansalaisia (diginatiiveja)**, jotka ovat syntyneet Internetin ja mobiililaitteiden maailmaan. Digikansalaisen aivot ovat kehittyneet yhdessä älyllisten proteesien kanssa (läsnä-äly) ja muovautuneet yhdessä niiden kanssa mm. tietokonepelit, monien asioiden tekeminen yhtä aikaa ja virtuaaliset yhteisöt.
- Me olemme **digimuukalaisia**, joiden on vaikeaa samaistua digikansalaisen ajattelutapaan ja tietokäytäntöihin.
- ”Vain mummot käyttää sähköpostia...”

Marc Prensky

- **Virtuaalimaailma**

- Second Life
- Lisätty todellisuus



INNO-OMNIA OPPIMISYMPÄRISTÖNÄ

TOIMINTAKONSEPTI

■ Tulevaisuuden oppiminen, opetus ja opiskelu ovat entistä vähemmän aikaan ja paikkaan sidottua. Oppiminen voi tapahtua oppitunneilla, tietoverkossa tai eri ympäristöjen yhdistelmänä. Haasteiden kohtaamiseksi koulutuksen tulee uudistua.

– Timo Lankinen



■ Ammatillisen koulutuksen kyljessä olevat innovaatio- ja yrityspuistot parantavat ammatillisen koulutuksen vetovoimaa, parantavat ammatillisen koulutuksen työelämäyhteistyötä ja synnyttävät uusia markkinaehtoisia innovaatioita.

– Jukka Mäkelä



■ Niin koulutuksessa, työelämässä kuin markkinataloudessakin menesty oikealla asenteella: Tarvitaan osaamista, mutta ennen kaikkea innostusta, tekemisen hauskuutta, jatkuvaa uuden oppimista ja sitkeyttä sekä luovuutta tekemisen kaikilla tasoilla, verstaasta pääkonttoriin.

– Kalevi Ekman



■ Koulutuksen aikana tulee olla mahdollisuus kokeilla yrittäjyyttä sekä tutustua uudenlaisiin innovatiivisiin yrityksiin.

– Marketta Kokkonen



- Monipuolistaa alueen yrittäjyysprofiilia
- Vahvistaa ja kehittää opiskelijayrittäjyyttä
- Valmentaa yrittäjämäisellä otteella
- Kehittää tietoyhteiskuntavalmiuksia
- Toimii yrittäjyyden innovaatiokeskuksena



InnoOmnian ydinosaaaminen

- Yrittäjyysvalmennus yrittäjille, opiskelijoille ja opettajille
- Monialainen projekti- ja tiimioppiminen
- Tietoyhteiskuntataidot (sosiaalinen media ja uudet opetusteknologiat)
- Markkinointi-, myynti- ja verkosto-osaaminen

Työniloa kehittäjäyhteisössä



- törmäyspisteitä
- verkostoitumista
- tietoisukuja, luovuspajoja, klubitointaa ja tapahtumia
- innostajia ja kannustajia



- Yrittäjät: Fyysisen ja virtuaalisen yhteisön jäsenyys, tilat ja yrittäjyysvalmennus
- Työelämäkumppanit: Kumppanuusohjelma
- Opiskelijoille: Omnian yrittäjäpolku
- Opettajat ja kouluttajat:
Yrittäjyysvalmennuksen tukipalvelut



InnoOmnian kehittäjäyhteisö ja palvelut

MIKÄ SYNNYTTÄÄ YHTEISÖLLISYYTTÄ
LUOVAA HULLUUTTA, ROHKEUTTA JA
INTOHIMOA?
