

Perusteet LAB-oppimismallista. LAB-oppimismallin lyhyt kuvaus

[Heikkinen Kari-Pekka](#)

28.11.2014 ::

Metatiedot

Nimeke: Perusteet LAB-oppimismallista. LAB-oppimismallin lyhyt kuvaus

Tekijä: Heikkinen Kari-Pekka

Aihe, asiasanat: Oulun ammattikorkeakoulu, ammattikorkeakoulut, korkeakouluopetus, korkeakouluopiskelu, monialaisuus, ongelmalähtöinen oppiminen, opetusmenetelmät, opetussuunnitelmat, opiskelu, oppimisympäristö, projektioppiminen, projektit, tuotekehitys, työelämälähtöisyys, työharjoittelu, yrittäjyyskasvatus

Aihe, luokitus: 38.29

Tiivistelmä: LAB-oppimismalli, myöhemmin tekstissä myös LAB-malli, kehitettiin Oulun ammattikorkeakoulussa (Oamk) vuosien 2012—2014 aikana kouluttamalla uusia osaajia pelialalle (Oulu Game LAB) ja pilvi-liiketoimintaan (Oulu Cloud LAB) niin kutsutuissa LAB-oppimisympäristöissä. Tavoitteina LAB-oppimismallissa on ollut työllistyminen ja uusien toimialan yritysten perustaminen. Oppiminen tapahtuu näiden tavoitteiden ja käytännön tuloksien kautta, ikään kuin sivutuotteena. Yhteistä LABeille on yrittäjämäinen ajattelu ja asenne, tekemällä oppiminen, tiimityöskentely, johtaminen ja luova, monialainen ratkaisujen kehittäminen. LAB-oppimisympäristön opetussuunnitelman perusrakenne koostuu konseptin kehitysvaiheesta ja demon toteutusvaiheesta. Konseptikehityksen tavoitteena on tuottaa projektisuunnitelma ja sisältökuvaus demon tuottamiseksi. Demo on kehitetyn ratkaisun demonstraatio. Se ei vielä valmis tuotantoon tai käyttöön, vaan sen tarkoituksena on pystyä kuvaamaan asiakkaalle kehitetty ratkaisu ja sen arvo. Demon toteutusvaiheen tavoitteena on lisäksi tuottaa konkreettista näyttöä tiimin ja yksittäisen osallistujan ammatillisesta osaamisesta esimerkiksi rahoituksen tai työpaikan hakemista varten. Lisäksi toteutusvaiheessa opitaan myös ratkaisukehittämisen kaari ideasta toimivaan demoon.

Kullekin LAB-oppimisympäristölle, oman määritellyn tavoitteensa niin vaatiessa, voidaan perustaa LAB-oppimispolkuja, joiden aikana demoista kehitetään tuotteita ja mahdollisia startup-yrityksiä. Tällöin opiskelijoiden ammatillinen osaaminen ja yrittäjämäinen asenne syventyy osana omaa yritysaihiota ja tiimiä, sen perustamisesta lähtien. Tämä julkaisu on lyhyt kuvaus Oamkissa kehitetystä ammatillisesta LAB-oppimismallista sekä sen tärkeimmistä termeistä ja menetelmistä.

Julkaisija: Oulun ammattikorkeakoulu, Oamk

Aikamääre: Julkaistu 2014-11-28

Pysyvä osoite: <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2014112846681>

Kieli: suomi

Suhde: <http://urn.fi/URN:ISSN:1798-2022>, ePooki - Oulun ammattikorkeakoulun tutkimus- ja kehitystyön julkaisut

Oikeudet: Julkaisu on tekijänoikeussäännösten alainen. Teosta voi lukea ja tulostaa henkilökohtaista käyttöä varten. Käyttö kaupallisiin tarkoituksiin on kielletty.

Näin viittaat tähän julkaisuun

Heikkinen, K. 2014. Perusteet LAB-oppimismallista. LAB-oppimismallin lyhyt kuvaus. ePooki. Oulun ammattikorkeakoulun tutkimus- ja kehitystyön julkaisut 19. Hakupäivä 28.11.2014.

<http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2014112846681> (<http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2014112846681>).

Oulun ammattikorkeakoulussa koulutettiin vuosien 2012—2014 aikana LAB-oppimisympäristöissä uusia osajia pelialalle ja pilvi-liiketoimintaan. Tavoitteena LAB-oppimismallissa on työllistyminen ja uusien toimialan yritysten perustaminen. Oppiminen tapahtuu näiden tavoitteiden ja käytännön tuloksien kautta, ikään kuin sivutuotteena. Yhteistä LABeille on yrittäjämäinen ajattelu ja asenne, tekemällä oppiminen, tiimityöskentely, johtaminen ja luova, monialainen ratkaisujen kehittäminen.

1 Johdanto

LAB-oppimismalli, myöhemmin tekstissä myös LAB-malli, kehitettiin Oulun ammattikorkeakoulussa (Oamk) vuosien 2012—2014 aikana kouluttamalla uusia osajia pelialalle (Oulu Game LAB) ja pilvi-liiketoimintaan (Oulu Cloud LAB) niin kutsutuissa LAB-oppimisympäristöissä.

Tavoitteina LAB-oppimismallissa on ollut työllistyminen ja uusien toimialan yritysten perustaminen. Oppiminen tapahtuu näiden tavoitteiden ja käytännön tulosten kautta, ikään kuin sivutuotteena. Perustettavien LAB-oppimisympäristöjen käytännön toiminnasta vastaavat LAB-mestarit yhdessä LAB-valmentajien kanssa.

Yhteistä perustetuille LABeille on yrittäjämäinen ajattelu ja asenne, tekemällä oppiminen, tiimityöskentely, johtaminen ja luova, monialainen ratkaisujen kehittäminen.

LABien yhtenäiset toimintamallit määritetään niin pitkälle, kuin on järkevää. Toimintamallien valintojen perusteena käytetään kullekin LABille määriteltyä tavoitetta. Hyvin määritelty tavoite ohjaa käytännön toimintaa ja päivittäisiä päätöksiä.

LAB-oppimisympäristön opetussuunnitelman perusrakenne koostuu konseptin kehitysvaiheesta ja demon toteutusvaiheesta. Konseptin kehitysvaiheen tavoitteena on tuottaa projektisuunnitelma ja sisältökuvaus demon tuottamiseksi. Demo on kehitetyn ratkaisun demonstraatio. Se ei ole vielä valmis tuotantoon tai käyttöön, vaan sen tarkoituksena on pystyä kuvaamaan asiakkaalle kehitetty ratkaisu ja sen arvo. Demon toteutusvaiheen tavoitteena on lisäksi tuottaa konkreettista näyttöä tiimin ja yksittäisen osallistujan ammatillisesta osaamisesta esimerkiksi rahoituksen tai työpaikan hakemista varten. Lisäksi toteutusvaiheessa opitaan myös ratkaisukehittämisen kaari ideasta toimivaan demoon.

LAB-oppimisympäristölle voidaan oman määritellyn tavoitteen niin vaatiessa perustaa LAB-oppimispolkua, joiden aikana demoista kehitetään tuotteita ja mahdollisia startup-yrityksiä. Tällöin opiskelijoiden ammatillinen osaaminen ja yrittäjämäinen asenne syventyy osana omaa yritysaihiota ja tiimiä, sen perustamisesta lähtien.

Tämä julkaisu on lyhyt kuvaus Oamkissa kehitetystä ammatillisesta LAB-oppimismallista sekä sen tärkeimmistä termeistä ja menetelmistä.

2 LAB-oppimismalli pähkinänkuoressa

LAB-oppimismalli tarkoittaa monialaisilla projektitiimeillä toteutettavaa projektimuotoista oppimista. Mallin tunnusmerkkejä ovat työelämälähtöisyys, luova ongelmanratkaisu, konseptikehittäminen, tekemällä oppiminen, kansainvälisyys, yrittäjämäinen ajattelu, osallistujien monialaisuus ja laaja kokemuspohja.

Mallin painotukset vaihtelevat LABien toimialapainotusten mukaan, esimerkiksi yksi LAB voi painottaa enemmän kansainvälisyyttä kuin toinen. Tarkoitus on kehittää kukin LAB vastaamaan kyseisen alan osaamisen tarpeita tänään ja huomenna. Tällöin kukin LAB on dynaaminen, yhteistyökykyinen verkottuja, joka muuttuu ajan myötä säilyttäen yhteistyölinkin muihin LABeihin. Myös LAB-oppimisympäristöjen nimeäminen kannustaa verkottumaan. Kaksiaiheisesti nimetty 'paikkakunta' ja 'toimiala' LAB suorastaan vaatii perustamaan lisää LAB-ympäristöjä eri paikkakunnille ja toimialoille.

Opetusmuodot voivat LAB-mallissa olla moninaisia ja kokeellisia. Oulu Game LABissa ja Oulu Cloud LABissa opetusmuotoina ovat olleet muun muassa tekemällä oppiminen, projektimuotoinen oppiminen, valmentaminen, ongelmapohjainen oppiminen, tutkiva ja kehittävä oppiminen, luennointi paikallisten ja vierailevien luennoitsijoiden voimin, debatit, Study Groupit ja mestari-kisällimalli. Workshopit ovat myös tehokas tapa työstää samanvaiheisten tiimien projekteja. Luentomateriaalien ja kirjojen lisäksi oppimistyökaluina on käytetty aiemmin toteutettuja tuotedemoja, valmiita tuotteita, video- ja e-oppimismateriaaleja sekä ekskursioita alan konferensseihin ja tapahtumiin.

Video: Kari-Pekka Heikkisen ja Jussi Aution videohaastattelu Oulu Game LABin toiminnasta (kuvaaja: Janne Länsitie) [\[1\]](#) (#cite-text-0-0)

Valmennus ja tuutorointi ovat olennainen osa LABin toimintaa, jossa pyritään kehittämään etenkin nuorten ammattilaisten osaamista kokonaisvaltaisesti. Ammattiosaamisen lisäksi he saavat

valmennuksesta elinikäisiä työkaluja, joilla kykenevät työskentelemään menestyksekkäästi isoissa ja pienissä yrityksissä sekä tiimeissä (kuva 1).



Kuva 1. LAB-valmennuksessa kehitetään osaamista kokonaisvaltaisesti muun muassa esiintymistä harjoittelemalla (kuvaaja: Kari-Pekka Heikkinen)

LAB-oppimismallin konkreettisina tuloksina syntyvät ratkaisujen esittelyversioita, eli demoja, sekä mahdollisesti valmiita tuotteita ja palveluja. Toinen vähintään yhtä merkittävä tavoite on tuottaa tiiviitä ja osaavia tiimejä, jotka halutessaan saavat valmennusta oman yritystoimintansa aloittamiseen ja kehittämiseen.

3 LAB-oppimismallin peruskivet

Mallin kokonaiskuvan hahmottamiseksi tarkastella sitä seuraavaksi muutaman peruskysymyksen kautta: "Miksi?" "Mitä?" ja "Miten?". Näistä kysymyksistä johdettiin mallille missio, strategia ja arvot. Näitä peruskiviä tarkastellaan seuraavaksi.

3.1 LAB-oppimisympäristön missio

Liikkeenjohto-oppien mukaan organisaatioiden tulisi jossain vaiheessa tehdä itselleen selväksi olemassaolonsa tarkoitus. Näin ymmärretään paremmin ne valinnat, mitä on tehty mallin kehitystyössä. Hyvin pureksittu ja ymmärretty tarkoitusmäärittely, missio, auttaa organisaatiota tai funktiota tekemään oikeutettuja valintoja kaikilla organisaation tasoilla. Se vastaa kysymykseen, "miksi teemme jotain?"

Oulu Game LABin missio on määritelty seuraavasti:

To Create Employment & New Game Companies

Jotta mission toteutuminen on ylipäätään mahdollista tulee yhteinen missio jakaa kaikkien osallistujien ja sidosryhmien kanssa, sekä kerrata sitä useampaan otteeseen. Puhumalla missiosta ja näyttämällä konkreettisia tuloksia, saadaan sekä LABissa toimivat että yhteistyötahot uskomaan ja sitoutumaan yhteiseen tavoitteeseen, ja toimimaan yhteisen tavoitteen eteen.

3.2 LAB-oppimisympäristön arvot

Organisaation kulttuuri on kuin ilma, jota kaikki hengittävät. Se voi olla imelä, pahalle haiseva tai

huomaamaton, mutta joka tapauksessa elintärkeä. Kulttuurin pohjana ovat kiteytetyt arvot, jotka vastaavat kysymykseen, "miten toimimme?" LABissa arvot kuvaavat sitä, miten toimitaan kohti määritettyä missiota.

LABin mission mukana tuleva tavoite tulisi olla linjassa arvojen kanssa.

Arvojen tulisi kuvata tahtotilaa, jolla opiskelijoita, huomisen osaajia, valmennetaan.

Toisin sanoen arvojen tulisi tarkastella nykypäivän lisäksi myös huomisen osaamisen tarvetta. Yleisesti arvojen tulee heijastaa LABiin sisäänrakennettua yrittäjämäistä ajattelua ja suhtautumista ongelmanratkaisuun.

Oulu Game LABin arvoiksi määriteltiin:

Care and Trust

Oulu Game LABin arvo "Trust - luottamus" tarkoittaa käytännössä sitä, että esimerkiksi opiskelijoilla on käytössään omat tilat, joihin heillä on omat avaimet ja itse tehdyt järjestyssäännöt. Arvo "Care - huolehtiminen" taas tarkoittaa käytännössä kaikkien, sekä valmentajien että opiskelijoiden, projektien ja tiimien tuottamien tuloksien ja oppimisen huolehtimisesta. Tämän arvon kautta myös tutorointi korostuu ammatillisen kasvamisen huolehtimisena.

3.3 LAB-oppimisympäristön strategia

Vaikkakin Oulu Game LABin strategia on luonnehdittu seuraavasti:

Act more as a Game Startup instead of a school,

mielestämme yksityiskohtaisen strategian määrittäminen on tarpeetonta.

Strategia voi olla yksinkertaisesti vain nippu aktiviteetteja yhteistä missiota kohti.

Oulu Game LABin strategiamääritelmä on esimerkki suurimmasta missiota tukevasta aktiviteetista. Strategian sisällä on idea luoda dynaaminen ja matalahierarkkinen ympäristö, johon jokainen voi tuoda oman panoksensa ja ehdotuksensa ilman pelkoa strategian vastaisesta toiminnasta. Toisin sanoen kaikki LABiin osallistuvat toteuttavat ja muokkaavat strategiaa. He tekevät joka päivä töitä oman ja tiiminsä työllistymisen eteen. Muut pienemmät aktiviteetit ovat linjassa tai kehittyvät tämän isoimman aktiviteetin kanssa. Esimerkkinä strategisesta aktiviteetista on verkottuminen ja läheinen yhteistyö paikallisen liiketoiminnan kanssa.

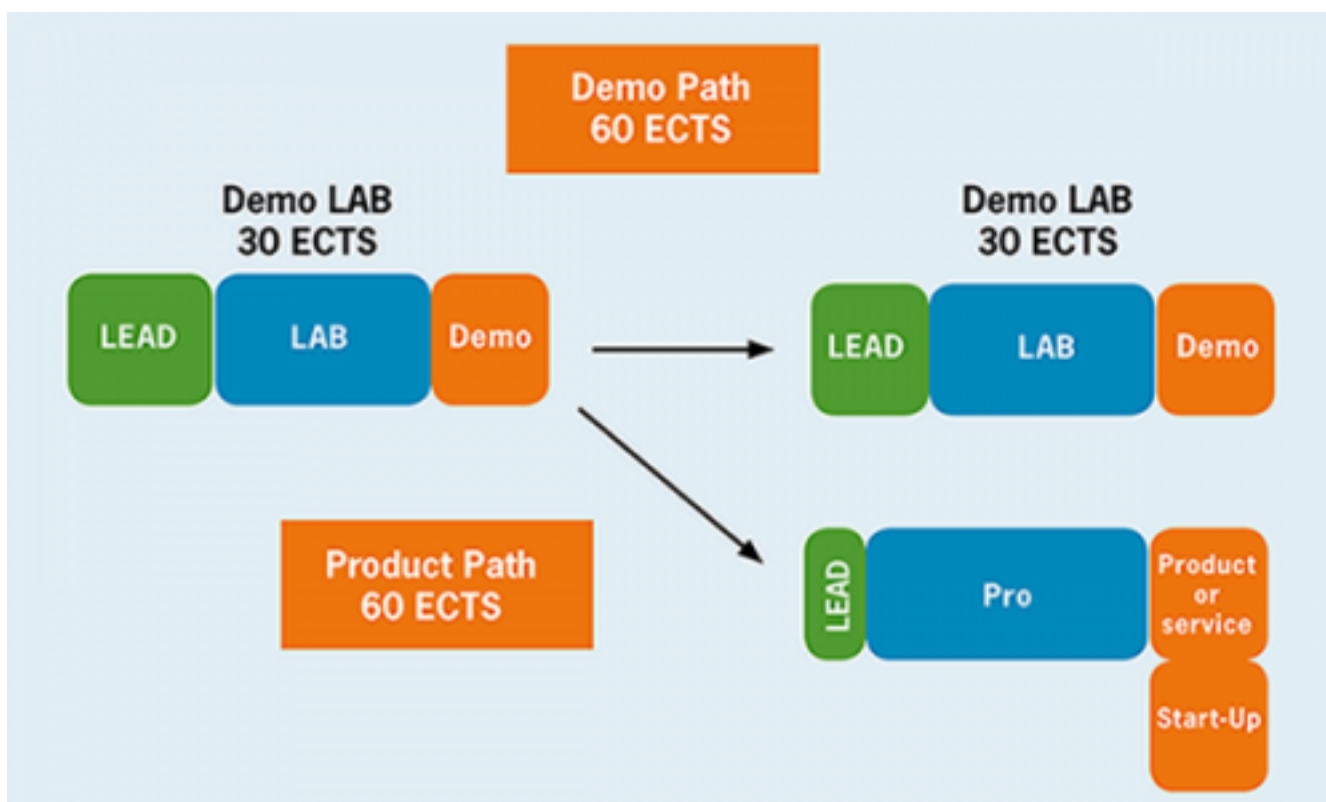
4 LAB-mallin kuvaus

Seuraavissa kappaleissa kuvataan LAB-oppimismalli yleisesti, tarkempi kuvaus tehdään erikseen kunkin LABin tarpeiden mukaan. Tässä käytetyt esimerkit ovat Oulu Game LABista (OGL) ja Oulu Cloud LABista (OCL).

4.1 LAB-polut

LAB-malliin on kehitetty kaksi opintopolkua: Demopolku (Demo Path) ja Tuotepolku (Product Path) (kuvio 1). Polkujen yhteenlaskettu laajuus on 60 opintopistettä (ECTS). Kokemuksen mukaan tällaisella laajuudella saadaan aikaan hyvin työllistymistä tukevia tuloksia, startup-yrityksiä, demoja ja tuotteita. Polut voivat olla halutessaan myös suppeampia ja sisältää enemmän modulaarisia

vaiheita.



Kuvio 1. LAB-mallin demo- ja tuotepolut (Demo and Product Paths) [\[2\]](#) (#cite-text-0-1)

4.1.1 Demopolku, Demo Path

Demopolku koostuu kahdesta samanmittaisesta opintokokonaisuudesta, Demo LABista. Niiden tarkoituksena on tuottaa ideasta tai ongelmasta ratkaisudemo. Demo LAB on 30 tai 15 opintopisteen kokonaisuus, joten Demopolun laajuus on 30 tai 60 opintopistettä. Demopolku rakentuu kahdesta samanlaisesta opintokokonaisuudesta, joita kutsutaan Demo LABeiksi.

Demopolun toisessa vaiheessa osallistujia on ymmärtänyt LAB-prosessin ja osaa täten keskittyä LEAD-konseptikehitysvaiheen aikana oikeisiin asioihin. Hän myös ymmärtää LAB-vaiheen merkityksen ja tuntee tiimityön mahdollisuudet ja haasteet. Tyypillisesti toisessa Demopolun vaiheessa osallistujat ottavat vahvemman roolin tiimissään ja kantavat enemmän vastuuta tiiminsä tuloksista. Usein he myös opastavat muita tiimiläisiä omasta professiostaan, jolloin kertaaminen myös syventää omia taitoja.

4.1.2 Tuotepolku, Product Path

Tuotepolku koostuu kahdesta osasta, Demo LABista ja Product LABista. Tuotepolku alkaa kaikille LAB-opiskelijoille tarjottavana Demo LAB kokonaisuutena, joka on 30 tai 15 opintopisteen laajuinen.

Tuotepolun tavoitteena on julkaistun tuotteen, palvelun tai menetelmän lisäksi omaan liiketoimintaan tähtäävä start-up-yritys.

Product LAB on 30 tai 15 opintopisteen laajuinen opintokokonaisuus, jossa projektitiimit jatkavat Demo LABissa kehittämiensä demojen viemistä verifioituiksi tuotteiksi, palveluiksi tai toimintamalleiksi. Opintokokonaisuus pitää sisällään liiketoiminnan kehittämisen valmennuksen, tuotteen testaamisen ja julkaisun valmennuksen sekä vapaaehtoisen yritysvalmennuksen rahoitussuunnitelmien. Edellä mainitun lisäksi Product LABin tiimiä valmennetaan heidän halutessaan yrittäjyyden ensi askeleissa. Valmiit ratkaisut esitellään Expo-tapahtumassa yhdessä Demo LABin opiskelijoiden kanssa. Expo-tapahtuma on eräänlainen LABin valmistajaistilaisuus.

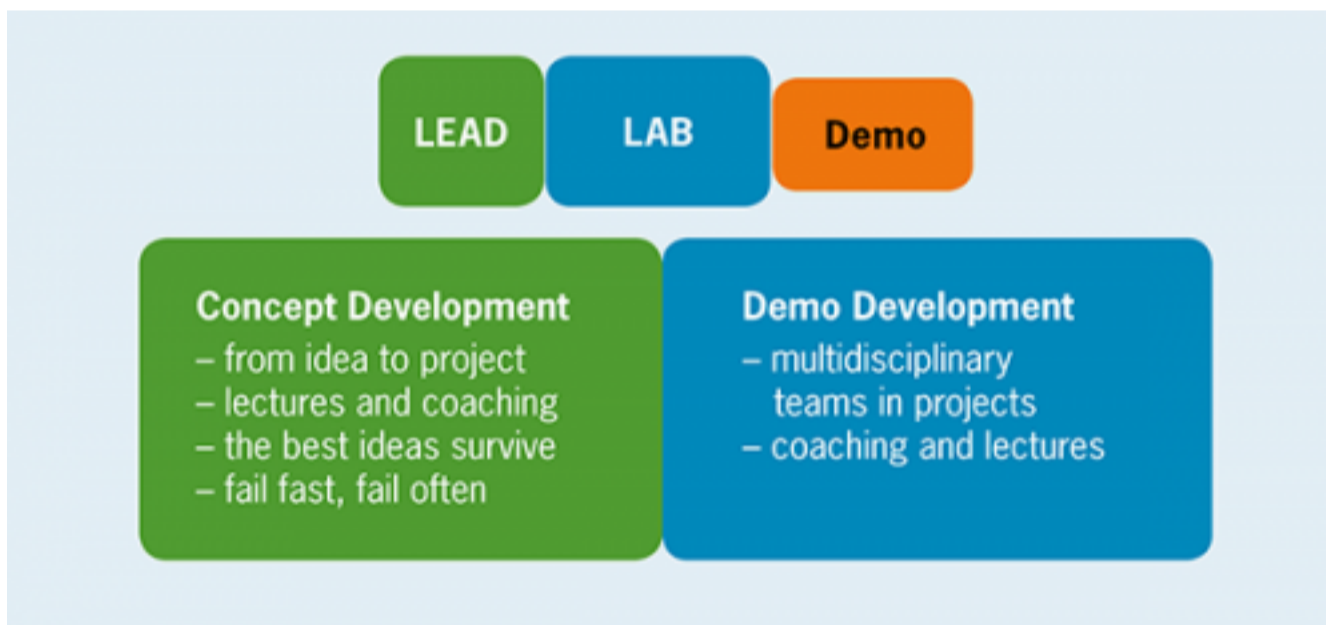
Tyypillisesti tuotepolulle siirtyy Demo LABissa terästäytynyt tiimi, joka haluaa jatkaa demonsa kehittämistä eteenpäin. Product LABissa lyhyen LEAD-konseptikehitysvaiheen aikana tiimi tarkastaa palautteen perusteella kehittämänsä demon sisällön ja vaatimusmäärittelyn, jatkoon tarvittavan osaamisen ja tiimiläisten motivaation sekä suunnitelman etenemisestä yhdessä valmentajien kanssa. Tuotepolulle siirtyminen valmentaa täten koko tiimiin yrittäjämäistä ajattelua.

4.2 PRO-vaihe

Lyhyen LEAD-vaiheen jälkeen tiimit jatkavat PRO-vaiheeseen, jossa oppiminen tapahtuu tekemisen ja valmentamisen kautta. PRO-vaihe tarjoaa tiimeille tilat, työkalut ja valmennuksen. PRO-vaiheen ero Demo LAB -vaiheeseen on tiimin työskentelyn yritysmäinen ja ammattimainen lähestymistapa. Valmentajat tekevät kaikkensa auttaakseen tiimejä kehittämään yrittäjämäistä ajatteluaan ja ammatillisia taitojaan. PRO-vaiheessa hyvänä ratkaisuna oppimiseen on nähty tiiviimpi verkottuminen yhteistyökumppanien eli paikallisten yritysten kanssa.

4.3 Demo LAB

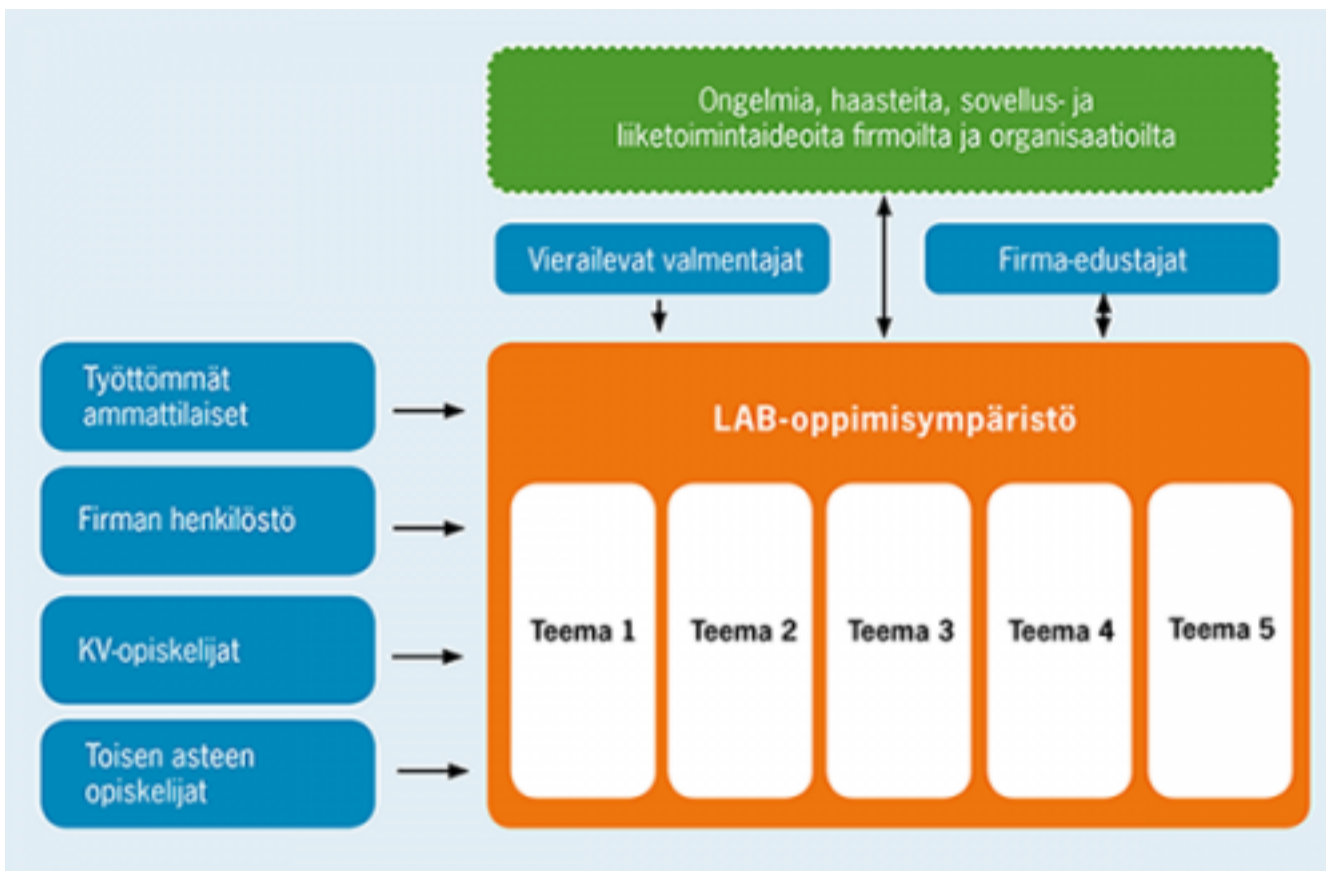
Demo LAB -opintokokonaisuus jakautuu kahteen perusmoduuliin: konseptin kehitysvaiheeseen ja projektivaiheeseen. Se päättyy demon julkaisemiseen. Konseptikehitysvaihetta kutsutaan nimellä LEAD ja projektivaihetta LAB. LEAD kestää tyypillisesti noin kuukauden (5 ECTS) ja LAB yhdestä kolmeen kuukautta (10 tai 25 ECTS) riippuen halutusta tuloksesta. Kuviossa 2 on vaiheiden pääsisällöt.



Kuvio 2. LEAD, LAB ja Demo -vaiheet sekä niiden sisällöt [\[2\]](#) (#cite-text-0-1)

4.4 LABien toimintaympäristöstä

LAB-oppimismalli toimii läheisesti työelämän kanssa. Kuviossa 3 on kuvattu LAB-oppimisympäristön pääasialliset yhteistyötahot.



Kuvio 3. LAB-oppimisympäristön pääasialliset yhteistyötahot [\[2\]](#) (#cite-text-0-1)

Kuviossa 4 on kuvattu kaikkia LABeja yhdistävät aihealueet eli metasubstanssit. Niitä ovat yrittäjämäinen ajattelu ja asenne, tiimityöskentely, johtaminen sekä luova monialainen ratkaisujen kehittäminen. Nämä aihealueet tulisi olla osa jokaisen LABin opetussisältöä ja konkretisoitua valmennuksessa.



Kuvio 4. Kaikkia LAB-malleja yhdistävät yrittäjämäinen asenne, tiimityöskentely, johtaminen sekä luova monialainen ratkaisujen kehittäminen [\[2\]](#) (#cite-text-0-1)

Yrittäjämäinen ajattelu ja asenne toteutuu LABeissa seuraavien ominaisuuksien kautta:

- Aktiivinen, itseohjautuva, mahdollisuuksia hakeva ja mahdollisuuksiin tarttuva ote tekemisessä.
- Liiketoiminnan perusasiat huomioonottaminen vaihtoehtoja punnittaessa.

- Aktiivisesti verkottuva ja verkostoja hyödyntävä toiminta.
- Kommunikaatiotaitojen merkityksen ymmärtäminen ja aktiivinen kehittäminen.

Tiimityöskentely toteutuu LABeissä seuraavien ominaisuuksien kautta:

- Pienen ryhmän mahdollisuus ja heikkous.
- Tiimityötaitojen merkitys työllistymisessä ja liiketoiminnassa.
- Tiimien elinkaarien ymmärrys.
- Vastuun jakaminen, kantaminen ja tuloshakuisuus.
- Verkostojen hakeminen ja hyödyntäminen.

Johtaminen toteutuu LABeissä seuraavien ominaisuuksien kautta:

- Oman johtamis- ja johtajuuskäsitteen luominen kaikille tiimissä toimiville.
- Johtamisen merkitys tiimin ilmapiirin ja tuloksien aikaansaamisessa.
- Huomisen johtajuutta, huomisen johtajia.
- Kommunikaatiotaitojen korostaminen kaikille tiimin jäsenille.

Monialainen ratkaisujen kehittämisen toteutuu LABeissä seuraavien ominaisuuksien kautta:

- Monialaisuuden rikkaus ja tuska.
- Oman substanssiosaamisen soveltaminen.
- Luovuus lähteenä.
- Kommunikaatio päämenestystekijänä.
- Suvaitsevaisuus.
- Mahdollisuuksien etsiminen

4.5 LAB-mestari ja -valmentaja

LAB-mestarin rooli on avainrooli tulosten syntyemisessä. Hän vastaa LABin toiminnasta ja toimii myös kontaktihenkilönä yhteistyökumppaneille. Uutta LABia perustettaessa olisi hyvä nimetä kaksi henkilöä LAB-mestarin rooliin, koska harvassa yhdistyy kaikki kaivattavat ominaisuudet.

LAB-valmentaja osallistuu oman ammattilaisuutensa ja kontaktiensa kautta sekä opetukseen että valmentamaan tiimejä. Yhdessä LAB-mestarin kanssa hän suunnittelee ja ymmärtää kokonaiskuvan sekä yhdessä he ovat myös valmiita muuttamaan suunnitelmia. Lisäksi verkottuminen yhteistyökumppanien kanssa on olennaista projektiaihioiden hankkimisessa ja työllistymisen edistämisessä.

4.6 Oulun ammattikorkeakoulun pedagogiset linjaukset ja LABissa käytetyt oppimismallit

Oulun ammattikorkeakoulun PEDTA-tiimi on määritellyt opetuksen kehittämisen linjaukset 2011-2015 [\[3\] \(#cite-text-0-5\)](#) seuraavasti:

”Opetuksen kehittämisen keskeiset periaatteet ovat tutkiva ja kehittävä yhteistoiminnallinen oppiminen sekä osaamisperustaisuus. Nämä periaatteet toimivat pedagogisina suunnannäyttäjinä oppijälähtöisen kulttuurin edistämiseksi ja työelämäälähtöiselle oppimiselle. Opetuksen kehittämisen periaatteet vahvistavat myös opiskelijoiden aktiivista oppijan roolia oppimisyhteisön jäsenenä.”

Lisäksi PEDA-tiimi määrittää [\[3\] \(#cite-text-0-5\)](#) **oppimisprosessista** seuraavaa:

”Oppimisprosessi nähdään oppimisyhteisön yhteisenä oppimisen ja tiedonrakentelun prosessina. Tieto ymmärretään yhteistoiminnan tuloksena syntyväksi, joka lisääntyy ja kehittyy yhdessä toimittaessa. Yhdessä oppimista tarvitaan kaikilla alueilla, missä tiedon määrä asettaa haasteita yksilön oppimiselle. Kehittävä oppiminen nostaa työelämälähtöisyyden oppimisprosessin keskiöön.”

Oppimisyhteisön Peda-tiimi määrittää [\[3\] \(#cite-text-0-5\)](#) seuraavasti:

”Oppiminen on vastavuoroista asiantuntijuuden jakamista oppimisyhteisössä, jolloin opiskelijat, opettajat ja työelämäkumppanit oppivat toinen toisiltaan. Opiskelija on vastuussa omasta oppimisestaan. Opettajan ja tuutorin rooli oppimisen ohjaajana on ohjata opiskelijoita etsimään ja rakentamaan uutta tietoa sekä sitoutumaan oppimista edistävään työskentelyyn. Opettajuus merkitsee aitoa kiinnostusta opiskelijoiden oppimista kohtaan ja halua edistää oppimisen yhteisöllisyyttä. Opettajan roolissa yhdistyvät substanssiin, pedagogiikkaan ja ohjaukseen liittyvä osaaminen. Yhteistoiminnallisuus opetusmenetelmänä painottaa yhdessä oppimista pienissä ryhmissä yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi.”

Oppimisympäristön Peda-tiimi kiteyttää [\[3\] \(#cite-text-0-5\)](#) seuraavasti:

”Oppimisympäristöjä ovat esimerkiksi työssä oppiminen, hankkeet, projektit, harjoittelu, harrastukset, verkko-oppimisympäristöt, ja -yhteisöt, luokkahuone, kirjasto ja kansainvälinen vaihto. Tutkivalla ja kehittäväällä oppimisella tavoitellaan ratkaisuja haastaviin todellisen työelämän ongelmiin. Opiskelijat ohjataan kohtaamaan työelämän kehittämishaasteet jo opintojensa alkuvaiheessa. Tämä tapahtuu kytkemällä opiskeltavat teoriat työelämän ongelmiin ja ohjaamalla opiskelijat sisäistämään malli tutkivasta ja kehittävästä työtavasta osaksi ammatillista toimintaansa.”

Osaamis pohjaisen oppimisen Peda-tiimi summaa [\[3\] \(#cite-text-0-5\)](#) seuraavasti:

”Oppimisen tuloksena syntyy osaamista. Oppimisprosessin tavoitteena oleva osaaminen kuvataan osaamisperustaisessa opintosuunnitelmassa. Opintosuunnitelman osaamistavoitteiden asettamista ohjaavat työelämän osaamisvaatimukset ja -tarpeet. Osaamisperustainen opintosuunnitelma on opiskelijalähtöinen ja kuvaa ammatillisen osaamisen etenemistä. Osaamisperustaisessa opintosuunnitelmassa on esitetty tutkinnon tuottama osaaminen ja ammatillisen osaamisen eteneminen osaamisalueiden ja osaamistavoitteiden kautta.”

Edellä kuvatuissa Oamkin Peda-tiimin opetuksen kehittämisen linjauksissa kiteytyvät hyvin useimmat LAB-oppimismallissa käytetyt pedagogiset mallit. Näiden edellä mainittujen lisäksi LAB-malli sisältää ekskursion, tekemällä oppimisen ja mestari-kisälli-mallin, sekä kansainvälisen oppimisympäristön.

Toimiakseen käytännössä edellä mainitut pedagogiset mallit tarvitsevat osaavan ja valmentavan opetustyylin, jossa valmentaja auttaa tiimejä heidän tarpeittensa mukaan. Valmentajan rooli on konsulttimainen, eli hän ei siis käytä aikaa kovin kauaa teorian selventämiseen vaan menee ratkaisukeskeisesti asiaan. Valmentaja on eräänlainen konsultti, joka on tilattu projektiin ratkaisemaan etenemisen haaste.

Usein valmentajat antavat tiimiläisten itse tehdä projektin osa-alueita oman tiiminsä

asiantuntijaroolissa. Ennemmin tai myöhemmin kun tekeminen ei etene, on osallistujan tai toisen tiimiläisen velvollisuus ottaa valmentajaan yhteyttä. Yhteydenottamista helpotetaan valmentajan tavoitettavuutta lisäämällä, eli hän tutustuu tiimeihin ja kyselee etenemisestä päivittäin. Lisäksi viikoittain tiimeille voidaan järjestää esimerkiksi yksittäin varattuja katselmoiteja.

Luennoimalla annettava tieto tai menetelmä tulee aina liittyä meneillään olevan projektin vaiheeseen ja aiheeseen, muuten ketään ei ilmesty paikalle. Hyvä menetelmä on ollut tapa, jossa päivä aloitetaan parin tunnin aamuluennolla klo 9—11. Luennolla esitellään aiheen mukainen teoria tai menetelmä, joka liittyy suoraan projektin vaiheeseen. Päivä käytetään työstämään kyseisen aiheen asiaa projektitiimeissä ja iltapäivällä klo 14—16 esitellään sekä vertaillaan tuloksia eri projektien välillä.

Viikoittaiset ammattivalmennukset ovat hyvä tilaisuus kokeilla uusia oppimismuotoja. Kokoonnuttaessa viikoittain voidaan sekä päivänpolttavia, että uusia asioita ottaa esiin erilaisilla menetelmillä. Esimerkiksi Study Groupit, esitelmät, vierailut tai vierailijat ovat olleet toimivia ratkaisuja haettaessa kysymyksiin ratkaisuja.



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus



Lähteet

1. [^][Länsitie, J.](#) 2014. Kari-Pekka Heikkisen ja Jussi Aution videohaastattelu Oulu Game LABin toiminnasta. Hakupäivä 28.11.2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=XQcehAXVYps>
2. [^][abcd](#) Heikkinen, K.-P. 2014. PowerPoint-esitys. Oulun ammattikorkeakoulu, Oulu GameLAB.
3. [^][abcde](#) Oulun ammattikorkeakoulu. 2011. Oppimisen tueksi. PEDTA-tiimi: Opettamisen kehittämisen linjaukset Oamkissa 2011-2015. Hakupäivä 4.11.2014.
<https://oiva.oamk.fi/utills/opendoc.php?aWRfZG9rdW1lbnR0aT0xMDAwMTY4MjQ=>