

Interaktiiviset verkkomenetelmät, -välineet ja -toiminnot

-raportti

|  |  |
| --- | --- |
|   Erasmus+ | Hankkeen on rahoittanut: Erasmus+ / Key Action 2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices, Strategic Partnerships for VET educationProjektinumero: KA203-2020-013 |

##

**Johdanto 2**

[**Metodologia**](#_9wiubeilzg83) **2**

[**Yhteenveto**](#_hobx8nhr9ueg) **tuloksista 3**

[**Seuraavat**](#_qulqia7krlqp) **vaiheet 6**

## Johdanto

Tämä raportti on IO3:n *Ongelmapohjaiseen oppimiseen perustuva kulttuurienvälisen viestinnän verkkoalustaa* tukeva tuotos, ja on peräisin IO2:n *Ongelmalähtöisen opiskelun kulttuurienvälisen viestinnän työkalupakista*. Raportti dokumentoi interaktiivisten verkkotyökalujen testaus- ja kehitysprosessia seuraavien vaiheiden mukaisesti:

1. Toimien/menetelmien/välineiden valinta IO2:n *Ongelmalähtöisen opiskelun kulttuurienvälisen viestinnän työkalupakista*. (liite 1)
2. Testausmenetelmän suunnittelu (liite 2)
3. Testauksen toteuttaminen
4. Palautteen kerääminen
5. Prototyyppien luominen interaktiivisille verkkotyökaluille

## Metodologia

Toimet valittiin hankkeen aiemmissa vaiheissa tunnistettujen kulttuurienvälisen viestinnän eri näkökulmien perusteella:

* yhteistyö
* Kulttuurienvälinen viestintä
* stereotypiat/ennakkoluulot
* kielimuurit
* huonosti hallinnoidut kulttuurierot

Tämän jälkeen varmistettiin, että jokaista näkökulmaa käsiteltiin jollain välineellä. Työkalujen täydellinen valikoima ja kuvaus esitetään liitteessä 1. Jokainen valittu työkalu testattiin kahdella kumppanilla niin, että jokainen kumppani testasi kahta eri työkalua. Tämä varmistaa, että testitulokset ovat laajempia.

Kukin kumppani järjesti testaustapahtuman, johon osallistui vähintään kuusi eri kulttuuritaustoista tulevaa, mieluiten teknologiaosaavaa, opiskelijaa. Tapahtuman aikana fasilitaattorit testasivat kahta työkalua, minkä jälkeen järjestettiin palautekierros testauskysymyksiä käyttäen (liite 2).

Kun kaikki kumppanit olivat toteuttaneet testaustoimet, tulokset koottiin yhteen, analysoitiin ja esitetään tässä raportissa. Lisäksi kunkin testatun työkalun tuloksia käytettiin interaktiivisten verkkotyökalujen prototyyppien luomiseen, jotka ovat osa IO3:n *Ongelmapohjaiseen oppimiseen perustuvaa kulttuurienvälisen viestinnän verkkoalustaa*.

## Yhteenveto tuloksista

Yksityiskohtaiset testitulokset esitetään liitteessä 1 kunkin toiminnon kuvauksen jälkeen. Tästä raportista löydät yhteenvedon jokaisesta valitusta aktiviteetista. Jotkut harjoitukset olivat helpompia mukauttaa verkkoympäristöön sopivaksi kuin toiset.

|  |
| --- |
| KielimuuriValittu työkalu - **Kielikahvila** |

Miten tämä toiminta voidaan järjestää verkossa?

**Idea 1**. Zoom tai muu videopuheluohjelma – voitaisiin järjestää säännöllisillä verkkoistunnoilla, joissa on taukohuoneita, pelejä ja aktiviteetteja, jotka toteutetaan valitulla kielellä.

**Idea 2**. Pikaviestiryhmät tietyllä kielellä.

**Idea 3**. Lauantaiaamun verkkokahvila - valitse eri aihe tai kieli joka viikonloppu.

Työkalut, jotka olisivat hyödyllisiä: Google kääntäjä, Miro board (harjoituksiin joissa jaetaan piirustuksia, kuvia, videoita, jne.), Duolingo, ilmaisia verkkokielikursseja

|  |
| --- |
| Kulttuurienvälinen viestintä (stereotypiat, ennakkoluulot)Valittu työkalu - **talon piirtäminen** |

Miten tämä toiminta voidaan järjestää verkossa?

**Idea 1.** 1. askel Kuuntele kuvaus mistä tahansa kulttuurisesta asiasta (tyypillinen kulttuurirakennus, kulttuuritapahtuma, juhlapäivä ym.).

2. vaihe Kuunnellessasi kuvausta piirrä samalla näytölle, mitä kuvittelet (tarvitaan hyvin toimiva piirustusohjelmisto, joka on integroitu verkko-oppimisalustaan).

3. vaihe Oppimisalusta näyttää osallistujien kuvia ja videoita kuvaillusta tapahtumasta. Voit myös selata lisätietotekstejä.

4. vaihe Alusta pyytää osallistujaa vastaamaan lyhyesti seuraaviin kysymyksiin:

* Näyttivätkö piirustukset erilaisilta siitä mitä kuvailtiin? Miten? Mitä syitä voisimme ajatella, miksi näin on?
* Uskotko, että kulttuurilla on vaikutus ymmärrykseesi ja käsityksiisi?
* Oletko kokenut jokapäiväisissä tilanteissa, jossa asia jota selität ymmärretään eri tavalla tai johtaa väärinkäsityksiin? Voitko antaa muutamia esimerkkejä?

**Idea 2.** Työkalu voisi toimia videoneuvotteluympäristöissä, joissa on huoneiden erottelu toiminto (esim. Zoom, BBB), noudattaen live-version ohjeita.

|  |
| --- |
| Kulttuurienvälinen viestintä (stereotypiat, ennakkoluulot)Valittu työkalu **- Flags-tiiminrakennuspeli** |

Miten tämä toiminta voidaan järjestää verkossa?

**Idea 1.** Työkalu voisi toimia videoneuvotteluympäristöissä, joissa on huoneiden erottelu toiminto (esim. Zoom, BBB), noudattaen live-version ohjeita.

**Idea 2.** Videoneuvottelutyökalun ja piirustussovelluksen tai valmiiden valokuvien käyttäminen. Tässä fasilitaattorin on oltava tietoinen tekijänoikeuksista.

**Idea 3**. Nimeä positiivisia ja negatiivisia asioita omasta kulttuuristasi

|  |
| --- |
| YhteistyötaidotValittu työkalu - **Hiljainen peli** |

Miten tämä toiminta voidaan järjestää verkossa?

**Idea 1**. Työskentely erotetuissa huoneissa yhteistä valkotaulua hyödyntäen - käyttäen post it-lappuja legojen sijaan ja noudattamalla samoja ohjeita

**Idea 2**. Käyttämällä piirustuspöytää lego-palikoiden sijasta, mahdollisesti antamalla yhdelle pelaajalle tehtäväksi, esim. piirtää auto. Toinen pelaaja voi yrittää tehdä yhteistyötä, kun taas kolmas ryhmän jäsen tarkkailee dynamiikkaa.

|  |
| --- |
| YhteistyötaidotValittu työkalu - **A jolt of reality** -menetelmä |

Miten tämä toiminta voidaan järjestää verkossa?

**Idea 1.** Katso video erilaisia strategioita käyttävistä ihmisistä ja keskustele sitten videoneuvottelutyökalun avulla.

Huomautus: Tämä toiminta osoittautui melko vaikeaksi toteuttaa verkkoympäristössä, mutta keskustelu oli silti todella hyvää.

|  |
| --- |
| Huonosti hallinnoidut kulttuurierotValittu työkalu - **Oma historia** |

Miten tämä toiminta voidaan järjestää verkossa?

**Idea 1.** Videoneuvottelutyökalujen käyttö ja samojen ohjeiden noudattaminen kuin kasvokkain tapahtuvassa tapaamisessa

**Idea 2.** Videoneuvottelutyökalujen käyttö ja näytön jakaminen, jotta osallistujat voivat jakaa valokuvia, videoita tai jopa näyttää todellisia paikkoja tai esineitä kamerassa

**Idea 3**. Sovellus, joka näyttää erilaisia kuvia, joissa on tarinaa edustavia erilaisia tunteita, joka voidaan liittää kalenteriin. Kun napsautat vuotta, henkilö voi kertoa tarinansa eri kuukausien kautta. Vuosi tai kuukausi voidaan näyttää esim. emojeilla. Toiset, joilla on pääsy sovellukseen, voivat nähdä tarinat vuosittain tai kuukauttain. Voit kuunnella nauhoituksen jokaiselta päivältä.

|  |
| --- |
| Huonosti hallinnoidut kulttuurierotValittu työkalu - **Peilipeli** |

Miten tämä toiminta voidaan järjestää verkossa?

**Idea 1.** Ohjeiden lukeminen ja esimerkkivideon katseleminen ennen kuin teet aktiviteetin huoneessa kumppanin kanssa (jos saatavilla)

**Idea 2.** Työkalu voisi toimia videoneuvotteluympäristöissä, joissa on huoneiden erottelu toiminto (esim. Zoom, BBB), noudattaen live-version ohjeita.

Muunnelma: Kumppanien ei-sanallisten vihjeiden käyttäminen (hymiöt, symbolit)

**Idea 3**. verkkopeli: osallistujien on siirrettävä esine samanaikaisesti pelaamalla eri tietokoneista. Tavoitteena olisi synkronoida liike

**Idea 4.** Pelaajan tarvitsee jäljitellä useita liikkuvia hahmoja tai seurata toisen osallistujan osoittimen liikkeitä (esim. [Just Dance](https://en.wikipedia.org/wiki/Just_Dance_%28video_game_series%29) -videopeli)

## Seuraavat vaiheet

Kun kaikki tulokset oli kerätty kumppaneilta, merkittävimmät ideat muutettiin karkeiksi prototyypeiksi yhteiselle virtuaaliselle valkotaululle. Nämä prototyypit eivät ole välttämättä ole toimivia, vaan inspiroivia ja kuvailevia. Seuraavissa vaiheissa valitaan ja integroidaan toteuttamiskelpoisimmat ideat IO3:n Ongelmapohjaiseen oppimiseen perustuvaan kulttuurienvälisen viestinnän verkkoalustaan.