

DIGIKAMPUS OSANA AMMATILLISTA KOULUTUSTA



HANKKEEN TIEDOT

Hankkeen nimi	Digikampus osana ammatillista koulutusta
Hankekoodi	A80351
Toteuttaja	Koulutuskuntayhtymä OSAO
Toteutusaika	1.8.2023–31.7.2026
Kustannukset	1 525 280 €
Rahoittaja	Pohjois-Pohjanmaan liitto
EAKR-rahoitus	1 067 697 €

TIIVISTELMÄ

Digikampus osana ammatillista koulutusta -hanke toteutetaan rinnakkaishankekokonaisuutena yhdessä ESR+ -rahoitteisen Digikyvykkyyttä ammatilliseen koulutukseen -hankkeen kanssa. Hankekokonaisuuden tavoitteena on luoda uutta, digitalisuutta hyödyntävää toimintakulttuuria ja hankkeet pyrkivät parantamaan digitaalisia oppimisympäristöjä sekä lisäämään digitaalista osaamista ammatillisessa koulutuksessa.

Projektin tavoitteena on kehittää OSAOille uusia digitaalisia oppimisympäristöjä ja palveluita, jotka tukevat omatahtista, ajasta ja paikasta riippumatonta oppimista. Lisäksi pyritään luomaan virtuaalisia ja simulaatioon perustuvia oppimisympäristöjä, jotka hyödyntävät oppimisanalytiikkadataa.

Tuloksena saadut oppimisympäristöt ja toimintamallit muuttavat OSAOn toimintakulttuuria ja vastaavat digitalisaation mukanaan tuomiin osaamistarpeisiin.

TAVOITE

- Muuttuvan työelämän tarpeisiin vastaaminen
- Ajasta ja paikasta riippumattoman oppimisen mahdollistamisen erilaisten ratkaisujen avulla
- Hybridi- ja simulaattorioppimisympäristöjen rakentaminen
- VR-oppimisympäristön rakentaminen
- Oppimisanalytiikan ja pelillistämisen hyödyntäminen oppimisessa



HANKKEEN VIESTINTÄ

osao.fi/digikampus



HANKKEEN TOTEUTUS

KOHDERYHMÄ

Hankkeen tärkein kohderyhmä ovat eri alojen työntekijät, joiden työ ja osaamistarpeet ovat muuttuneet digitalisaation myötä nopeasti. Kohderyhmään kuuluvat myös OSAOn opetushenkilöstö sekä alueen työelämäyhteistyökumppanit. Lisäksi hankkeen pilotointeihin osallistuvat opiskelijat ovat osa kohderyhmää. Välillisesti kohderyhmänä ovat kaikki nykyiset ja tulevat OSAOn opiskelijat, jotka hyötyvät hankkeen aikana rakennetuista ja käyttöön otetuista oppimisympäristöistä.

TOTEUTUS

Projekti on jaettu kolmeen työpakettiin: hybridi- ja digioppimisympäristöjen, simulaatio-oppimisympäristöjen ja virtuaalisten oppimisympäristöjen rakentamiseen. Projekti toteutetaan yhteistyössä alueen sidosryhmäkumppaneiden ja työelämän kanssa.

Projektissa rakennetaan digitaalisen osaamisen keskittymä, jossa kokeillaan erilaisia ratkaisuja digivälinelainaamoon, etä- ja hybridiopetukseen, digitaaliseen valmistukseen sekä osaamisen näyttöihin. Simulaatio-oppimisympäristöjä kehitetään eri aloille, kuten terveydenhuolto, metsä, kiinteistö, maarakennus, kaivosala ja logistiikka. Virtuaalinen pilottioppimisympäristö, joka hyödyntää oppimisanalytiikkaa ja pelillistämistä, suunnitellaan ja rakennetaan yhdessä toimittajakumppanin kanssa. VR-oppimisympäristössä opiskelija pystyy harjoittelemaan vuorovaikutustilanteita, kuten asiakaspalvelu- ja työelämätaitoja.

TULOKSET

Hankkeen tulosten halutaan parantavan digitaalista osaamista ja luovan uusia digitaalisia oppimisympäristöjä, jotka tukevat kohdennettua osaamisen hankkimista. Yhteistyö ammatillisen koulutuksen tarjoajien ja työelämän välillä lisääntyy, ja saavutettavuus ja joustavuus ammatillisessa koulutuksessa paranevat, mikä vastaa työmarkkinoiden osaamistarpeisiin.

PITKÄN AIKAVÄLIN VAIKUTUKSET

Projektin tavoitteena on luoda OSAOille kestävä digikyvykäs kampus, joka vastaa tulevaisuuden tarpeisiin ja tukee jatkuvaa oppimista. Projektilla on merkittävä alueellinen vaikutus digitalisaation kehittämisessä ja osaamisen kasvamisessa.

LISÄTIETOJA HANKKEESTA

Projektipäällikkö
Leena Törmälehto
+358 40 635 9776
leena.tormalehto@osao.fi

