

## D1.02 - Tapahtumakortti

<b>Työpajan otsikko</b>	Interaktiivinen oppimisen helpottaminen / STEAM-kilpailut
<b>Taso</b>	D1
<b>Kesto</b>	3 tuntia _
<b>Tavoitteet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Taitojen kehittäminen: Varusta osallistujat tehokkaaseen kyselyyn perustuvaan valmennukseen STEAMissa .</li> <li>Käytännön kokemus: Tarjoa käytännön kokemusta helpottaaksesi STEAM-keskustelua.</li> <li>Vertaisoppiminen: Edistä yhteistyöhön perustuvaa oppimisympäristöä.</li> <li>Sopeutuvuus : Varmista, että valmennustekniikkaa voidaan mukauttaa useisiin STEAM-aiheisiin.</li> <li>Tosimaailman sovellus: Ole valmis hakemaan koulutusympäristöissä</li> </ul>
<b>Työpajan tulokset</b>	<p>Kyselypohjaiset valmennusmallit: STEAM-valmennusta ohjaavat digitaaliset mallit.</p> <p>Valmennus- ja oppimiskokemuksista saatuja näkemyksiä .</p> <p>Vertaispalautte: rakentavaa palautetta valmennustekniikoista.</p> <p>Best Practices Compendium: Kuratoitu luettelo tehokkaista strategioista STEAM-</p> <p>Best Practices Compendium: Kuratoitu luettelo tehokkaista strategioista STEAM-valmennukseen.</p> <p>-</p>
<b>Tarvittavat materiaalit</b>	<p>Tietokone tai tabletti</p> <p>Taulu ja kynä</p> <p>Projektor</p> <p>-</p>
<b>Toiminnan kuvaus</b>	Osallistujat osallistuvat 3 tunnin työpajaan, jossa keskitytään kyselyyn perustuvaan valmennukseen STEAMissa . Työpaja sisältää roolitehtäviä, aihevalintaa, kyselypohjaisia valmennuskierroksia ja ryhmäkeskustelua.
<b>Lisäasiakirjat</b>	<p>Digitaaliset mallit kyselypohjaisiin valmennusistuntoihin.</p> <p>Arviointikriteerit tehokkaalle valmennukselle.</p>