

Innovatsiooniküpsuse mudel <http://bit.ly/innovmudel>

<http://eduvista.eun.org/#/toolset2/>

	Õpiesmärgid	Pedagoogika	Õppija roll	Protsessi juhtimine	Vahendid
<b>5. tase</b> <b>Volitamine, ümberdefineerimine ja innovaatiline kasutamine</b>	Tegevused seotud õppija isiklike eesmärkidega, mis on koostöös kokku lepitud ning mida vaadatakse protsessi jooksul üle <a href="#">Näide</a>	Kõikjalõpe, mis on loomulikult ühendatud tehnoloogiaga. Personaliseeritud ja õppija vajadusi arvestav õpe <a href="#">Näide</a>	Õppija kui kaas-kavandaja, õppija kavandab ise oma õpitee, mida toetab õpianalüütika <a href="#">Näide</a>	Ligipääs uutele õpiteenustele väljaspool kooli (N: <i>kogukonnapõhine õpe</i> ) <a href="#">Näide</a>	Mobiilse tehnoloogia kasutamine õpetamisel ja õppimisel vastavalt situatsioonile <a href="#">Näide</a>
<b>4. tase</b> <b>Laiendamine, võrgustiku ümberdisainimine, lõimimine</b>	Tegevused seotud ainetüüsete eesmärkidega (N: <i>21. sajandi pädevused, probleemõpe koostöös</i> ) <a href="#">Näide</a>	Õppijakeskne õpe, kaob vahe formaalse ja mitteformaalse õppe vahel, uuriv õpe <a href="#">Näide</a>	Õppija kui kontrollija – õppija juhivad ise enda õppimist valides sobivad tegevused ja vahendid (N: <i>MOOC</i> ) <a href="#">Näide</a>	Integreeritud vahendid õppimiseks, õpetamiseks ja hindamiseks. Kohene tagasiside <a href="#">Näide</a>	Innovaatilise tehnoloogia kasutamine (N: <i>3D printerid, liitreaalsus</i> ) nii koolis kui kodus <a href="#">Näide</a>
<b>3. tase</b> <b>Täiustamine, protsessi ümberdisainimine</b>	Tegevused seotud õppeaineid läbivate eesmärkidega (N: <i>uurimisoskus, esitlemisoskus</i> ) <a href="#">Näide</a>	Õpetamist on muudetud, et rakendada innovaatilisi meetodeid (N: <i>mõistekart, õppija kui õpetaja, pööratud klass</i> ) <a href="#">Näide</a>	Õppija kui looja ja koostöö tegija. Kasutatakse ühistöövahendeid (N: <i>mudelid</i> ) <a href="#">Näide</a>	Tehnoloogiat kasutatakse ülesannete püstitamiseks ja õppija arengu jälgimiseks <a href="#">Näide</a>	Tarkvara kasutamine programmeerimiseks, veebilehtede, mängude, videoete, animatsioonide, 3D mudelite jne loomiseks. Igapäev oma seade. <a href="#">Näide</a>
<b>2. tase</b> <b>Rikastamine, sisemine kooskõlastamine</b>	Tegevused seotud ühe aine mitme eesmärgiga ja arvestavad eelnevaid teadmisi ning tulevikus õpitavat <a href="#">Näide</a>	Tehnoloogiat kasutatakse interaktiivselt traditsiooniliste meetodite toetamiseks, arvestades õppijate erinevaid vajadusi <a href="#">Näide</a>	Õppija kui kasutaja, kes valib sobiva vahendi ülesande jaoks (N: <i>otsingumootorid, kontoritarkvara</i> ) <a href="#">Näide</a>	Tehnoloogia pakub diferentseerimise võimalust, pakkudes erineva tasemega materjale ja erinevat lähenemisviisi ülesandele <a href="#">Näide</a>	Interaktiivne tehnoloogia (N: <i>vidinate kasutamine blogis või wikis</i> ) <a href="#">Näide</a>
<b>1. tase</b> <b>Vahendamine, lokaalne kasutamine</b>	Tegevused seotud ühe aine üksiku eesmärgiga <a href="#">Näide</a>	Tehnoloogiat kasutatakse traditsiooniliste meetoditega (N: <i>interaktiivne tahvel tavalise tahvli funktsioonides, pdf õpik</i> ) <a href="#">Näide</a>	Õppija kui tarbija - õpisisu määrab õppija tegevuse <a href="#">Näide</a>	Tööd juhivad klassiruumis õpetaja, õppijad töötavad samas tempos, tehnoloogiat kasutatakse tööde esitamiseks hindamisele <a href="#">Näide</a>	Standardne tehnoloogia (N: <i>interaktiivne tahvel, lineaarne kursuse keskkond, veebileht</i> ) <a href="#">Näide</a>

[https://docs.google.com/document/d/16rnTPTRv8xOGOIX6uKrEGwOdNahVML39u\\_NtZT7agIc/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/16rnTPTRv8xOGOIX6uKrEGwOdNahVML39u_NtZT7agIc/edit?usp=sharing)