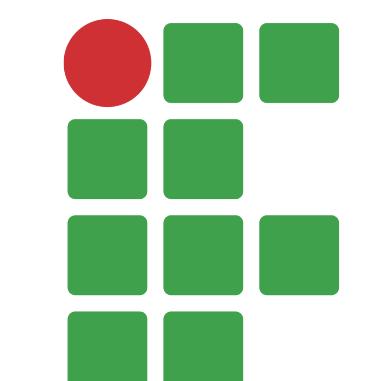


Following the Finn!

A game to learn how
a Finnish vocational
teacher works

VET TEACHERS® FOR THE FUTURE
Brazil
Finland
PROFESSORES PARA O FUTURO



INSTITUTO
FEDERAL



CEFET-MG

HAMK
HÄMEEN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Return back and open your mind!

- Orange circle: You forgot to apply peer assessment
- Purple circle: You only applied summative assessment
- Yellow circle: Lecturing: one talking and many sleeping

Learning
by doing

Competence
demonstration

Moi!
Moi!

Tervetuloa!

Congratulations!
For sure you make
difference in the student's
life.
Now you can choose a
theme and we will discuss
deeply, are you ready?

As a teacher, what
should you do?

Develop by Antônio dos Santos Junior (IFRO)
antonio.junior@ifro.edu.br

Contribution
Essi Ryymin (HAMK)

essi.ryyminhamk@gmail.com

Gabriel Guerreiro (IFAM)

gabrielrg@ifam.edu.br

Rodrigo Alves (CEFET MG)

rodrigo@dcsa.cefetmg.br

Rodrigo Rossi (IFTM Uberlândia)

rodrigorossi@iftm.edu.br



Rules – How to play Following the Finn!

1. **Following the Finn!** is a game for two players at least. It was planned to offer a reflection opportunity about teaching practices, regarding the Finnish Vocational Education Style.



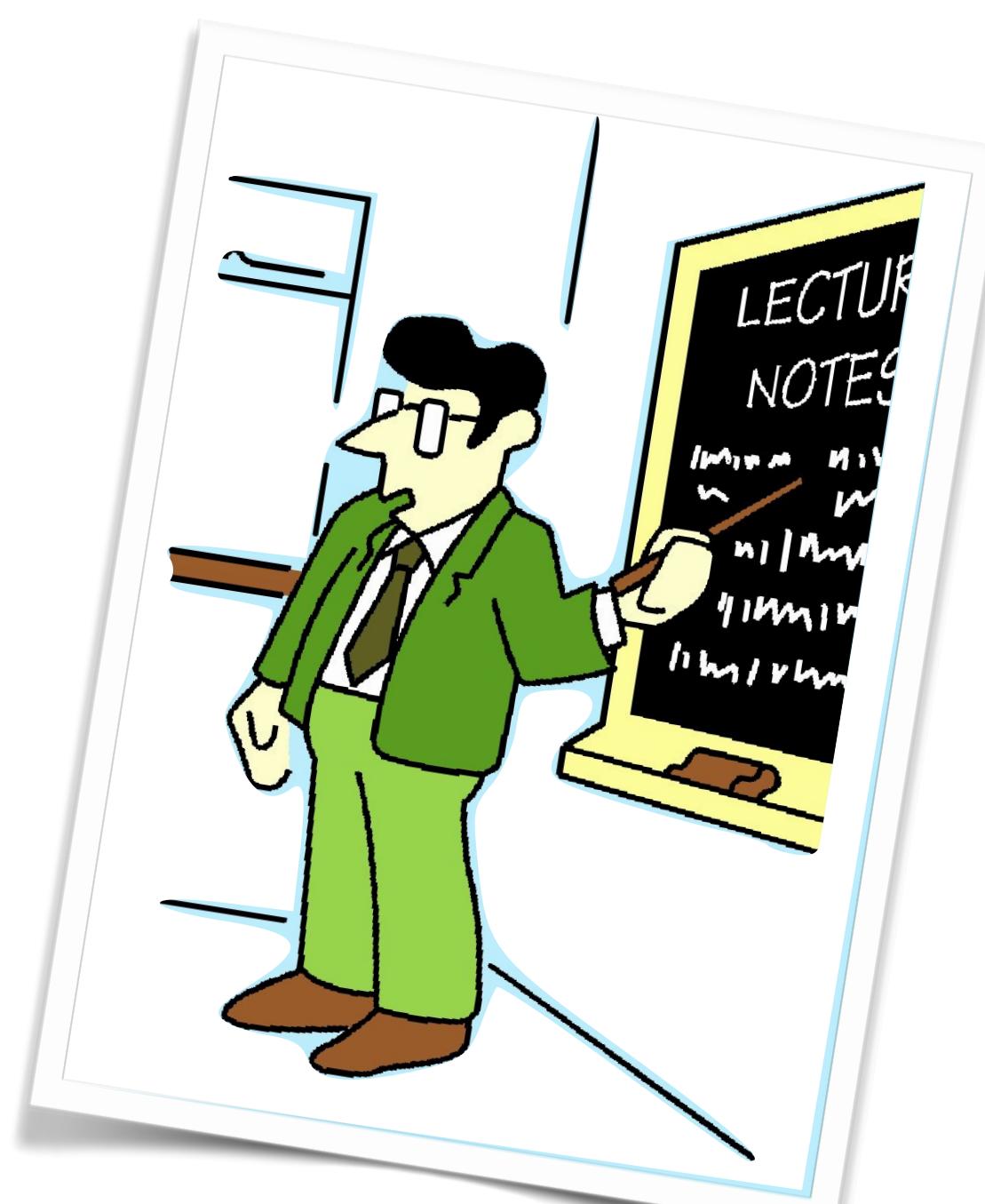
2. The main objective is to influence the teachers to become a coach students, helping them to develop their Professional Skills, regarding the 21st Century needs, and to become a lifelong learners.

3. Each player must have his/her own pawn. To move the pawn, the player must roll the dice. If he/she doesn't achieve a TEACHER COMPETENCE POINTS it means another player turn.

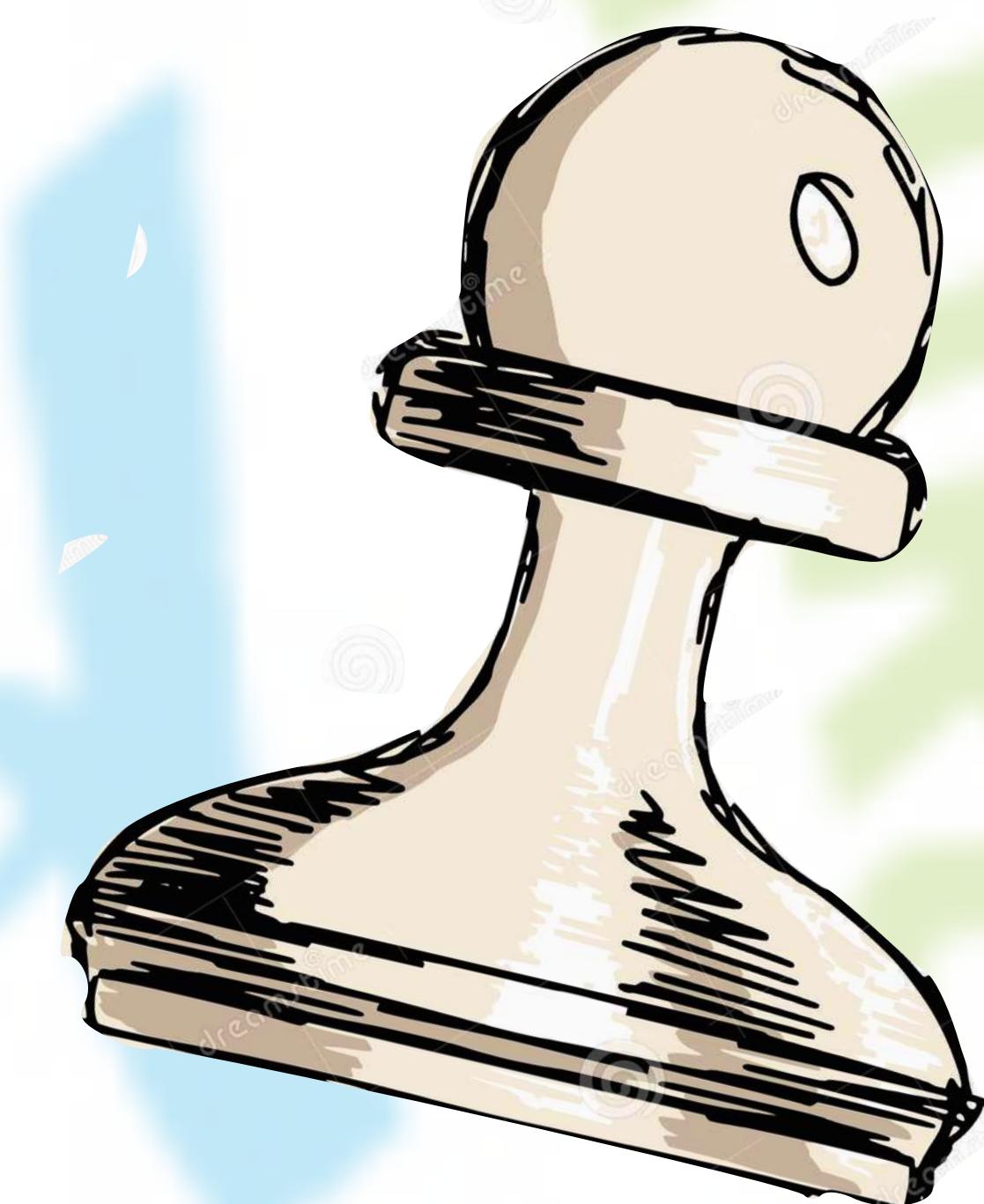


4. Every player have to pass by all TEACHER COMPETENCE POINTS - individualization, sharing responsibility, collaborative work, active learning, learning by doing and competence demonstration

5. When a player achieves the TEACHER COMPETENCE POINTS, he/she must roll the dice again to get his/her "teaching approach". If he/she gets numbers 1 or 2 - Bad luck message. If he/she gets numbers 3 or 4 - Pay attention message. If he/she gets numbers 5 or 6 - Good luck message.



6. Avoid Teacher's bad behavior (Faults colored in Purple, Yellow and Orange), because it will make you return in your travel.



Teacher Competence Points

Following the Finn!

INDIVIDUALIZATION

I / II - Bad luck – You started your course without any knowledge about students' skills. Go back one step to have a new start with them.

III / IV - Pay attention – Just ask about names and subjects is not previous knowledge recognition. You also must identify their needs. Stay where you are reflecting a little about that.

V / VI - Good luck – Congrats! You identified students' previous knowledge to help them in their studies and self-regulation. Go forward two steps!

SHARING RESPONSIBILITY

I / II - Bad luck – You took all responsibility for yourself. Thus, your students just have to attend the lesson and to write some assignments. Could you explain us how it will help a student in his/her professional life? Go back one step and try to share responsibility with them.

III / IV - Pay attention – Ok! We can see that you allowed students to organize their schedule, regarding the content that you, as a teacher, believe would be important for them. It is a beginning, but stay where you are reflecting a little about that: Do you think it will keep them motivated in their studies?

V / VI - Good luck – You rock! You gave to students the opportunity to choose. It is the best way to share responsibility and to keep them motivated. At this point, you are a facilitator rather than a teacher. Go forward two steps!

COLLABORATIVE WORK

I / II - Bad luck – Have you thought that students may be in working life in 2070? In this Century, nobody works alone anymore or performs a totally individual project. Think different! Go back one step and let them study in groups.

III / IV - Pay attention – Not so bad! Students are arranged in groups decided for the teacher. Stay where you are reflecting what they learned about interpersonal conflict resolution in this approach.

V / VI - Good luck – You are in the right track! You support students during the group forming process, helping them to understand and to respect different people. In this way, for sure, they will see the meaning of team and help each other to accomplish a mission together. Go forward two steps!

ACTIVE LEARNING

I / II - Bad luck – How do you want active learners if you keep delivering boring lectures? Go back one step and allow students to perform complex task under your guidance.

III / IV - Pay Attention – Allowing student to ask something during the lecture is not a active learning. Stay where you are reflecting a new approach for your students learn in an active way.

V / VI - Good luck – Awesome! You keep your student actively working by giving them complex tasks to solve. You guide the learning process pedagogically skillfully by using positive psychology and encouraging words. Go forward two steps!

LEARNING BY DOING

I / II - Bad luck – Do you really believe to solve an extensive closed-ended test is “Learning by Doing” approach? Go back one step for planning a project based learning with your students and colleagues.

III / IV - Pay attention – Case studies, that must have the same outcome, is not a “Learning by doing” approach. Stay where you are reflecting how help your students to create something different, using their previous knowledge and new studies.

V / VI - Good luck – Unbelievable! You done it in the right way, giving to students something new to learn by doing experiments by themselves. As you could see, “Learning by Doing” also means “No clean hands student”. Go forward two steps!

COMPETENCE DEMONSTRATION

I / II - Bad luck – Don't compare your students to other, neither try to rank them according to scores. If you do that, some of them would be uncomfortable to perform a competence demonstration task. Go back one step, encourage self, peer and group assessment (formative assessment) and discuss with students about the importance of competences to professional life.

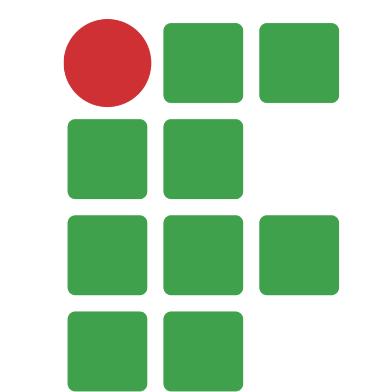
III / IV - Pay attention – You forgot to carry out a reflection session with your students about ethical behavior in workplace. Stay where you are reflecting how important is this theme for a younger professional.

V / VI - Good luck – You have been using the formative assessment throughout the course, looking for students' gaps or misunderstood. You do coach them to achieve their competence. Go forward four steps!

Following the Finn!

Um jogo para
aprender como um
professor finlandês
atua

VET TEACHERS® FOR THE FUTURE
Brazil Finland
PROFESSORES PARA O FUTURO



INSTITUTO
FEDERAL



CEFET-MG

HAMK
HÄMEEN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Volte atrás e abra sua mente!

- Você esqueceu de aplicar avaliação pelos pares
- Você aplicou apenas avaliação somativa
- "Blá blá blá": um fala e muitos dormem

Learning
by doing

Competence
demonstration

Moi!
Moi!

Tervetuloa!

Parabéns!
Com certeza você faz a
diferença na vida dos
estudantes.
Agora você pode escolher
um tema e nós iremos
discutir profundamente,
você está pronto?

Como professor, o que
você deveria fazer?

Collaborative
work

Active
learning

Sharing
responsibility

Individualization

Develop by Antônio dos Santos Junior (IFRO)
antonio.junior@ifro.edu.br

Contribution

Essi Ryymin (HAMK)

essi.ryyminhamk@gmail.com

Gabriel Guerreiro (IFAM)

gabrielrg@ifam.edu.br

Rodrigo Alves (CEFET MG)

rodrigo@dcsa.cefetmg.br

Rodrigo Rossi (IFTM Uberlândia)

rodrigorossi@iftm.edu.br



Regras - Como jogar Following the Finn!

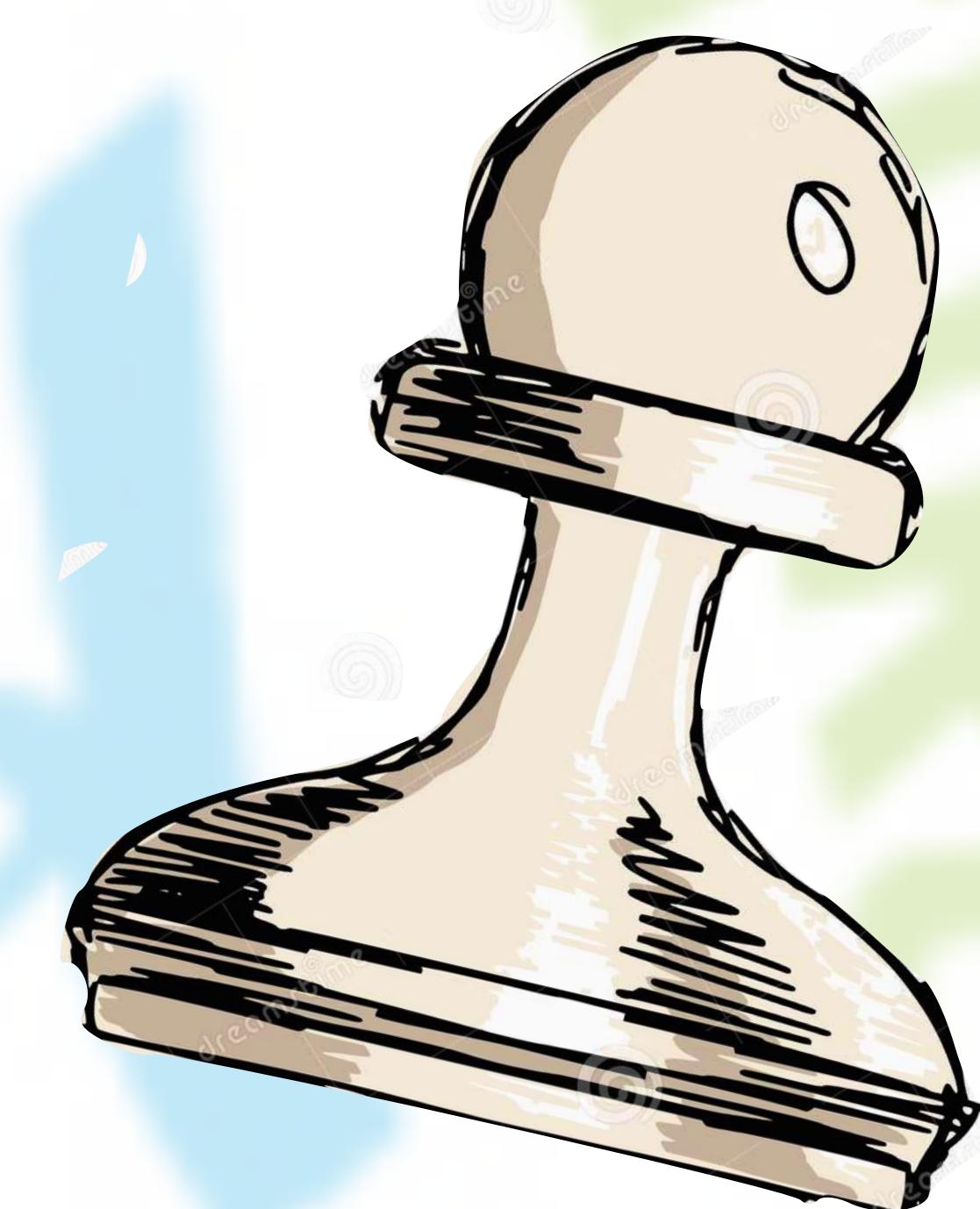
1. **Following the Finn!** é um jogo para no mínimo dois jogadores. Foi planejado para oferecer uma oportunidade de reflexão sobre práticas de ensino, baseadas no estilo de Educação Vocacional Finlandês.



2. O principal objetivo é influenciar professores a se tornarem treinadores de estudantes, auxiliando-os a desenvolver suas habilidades profissionais, quanto as necessidades do século 21 e tornar-se um aprendiz para a vida toda.

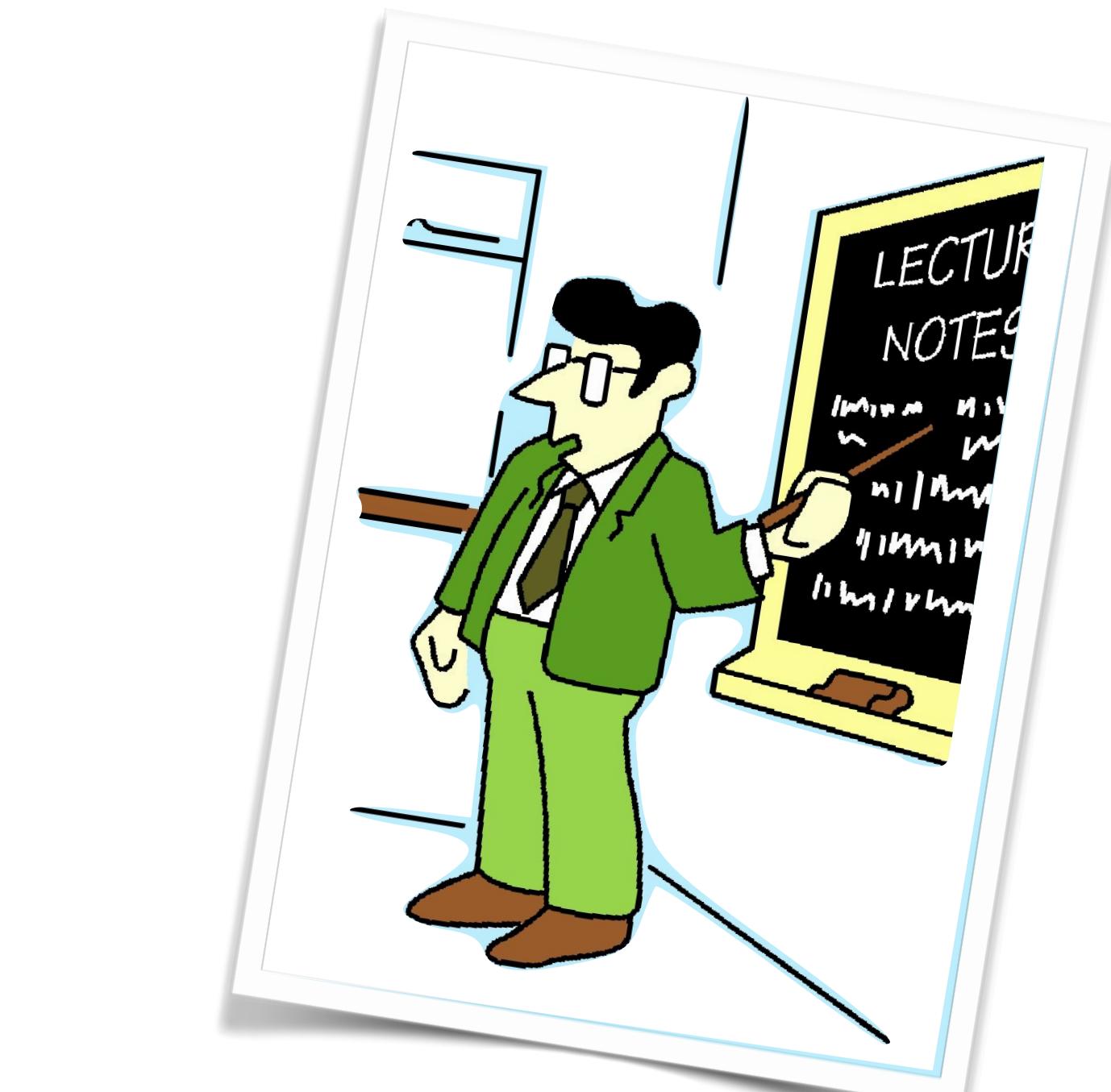


3. Cada jogador deve ter seu próprio "peão". Para mover o peão, o professor deve jogar o dado. Se ele não alcançar um TEACHER COMPETENCE POINTS, deverá jogar o dado na próxima rodada.



4. Todo jogador deve passar por todos TEACHER COMPETENCE POINTS - individualization, sharing responsibility, collaborative work, active learning, learning by doing e competence demonstration.

5. Quando o jogador alcançar o TEACHER COMPETENCE POINTS, deverá rolar o dado novamente e verificar "sua" abordagem de ensino. Se o dado marcar o número 1 ou 2 - mensagem de má sorte. Se marcar o número 3 ou 4 - mensagem de preste atenção. Se for o número 5 ou 6 - mensagem de boa sorte.



6. Cuidade com os maus comportamentos de professor (falhas coloridas de roxo, amarelo e laranja), pois isso fará você regressar na sua viagem.

Teacher Competence Points

Following the Finn!

INDIVIDUALIZATION

I / II - Má sorte – Você começou seu curso sem nenhum conhecimento das habilidades dos estudantes. Volte uma casa e tenha um novo começo com eles.

III / IV - Preste atenção – Apenas perguntar seus nomes e sobre o conteúdo não é reconhecer o conhecimento prévio. Você também deve identificar suas necessidades. Permaneça onde você está refletindo um pouco sobre isso.

V / VI - Boa sorte – Parabéns! Você identifica o conhecimento prévio dos estudantes e pode ajudá-los em seus estudos e auto-regulação. Avance duas casas!

SHARING RESPONSIBILITY

I / II - Má sorte – Você fica com toda a responsabilidade para si mesmo. Logo, seus estudantes devem apenas prestar atenção nas aulas e anotar algumas observações. Você poderia nos explicar como isso ajudará o estudante em sua vida profissional? Volte uma casa e compartilhe responsabilidades com eles.

III / IV - Preste atenção – Ok! Nós podemos ver que você permite que os estudantes organizem seus compromissos, apesar de o conteúdo que você, como professor, acreditou ser importante para eles. Esse é o começo, mas permaneça onde está refletindo um pouco sobre isso: Você acha que manterá os estudantes motivados em seus estudos?

V / VI - Boa sorte – Você é demais! Você dá aos estudantes a oportunidade de escolha. Esse é o melhor jeito de compartilhar responsabilidades e mantê-los motivados. A partir de agora, você é mais um facilitador do que um professor. Avance duas casas!

COLLABORATIVE WORK

I / II - Má sorte – Você já pensou que os estudantes podem estar no mercado de trabalho em 2070? Nesse século, ninguém irá trabalhar sozinho mais ou realizar um projeto de forma totalmente individual. Pense diferente! Volte uma casa e permita que eles estudem em grupos.

III / IV - Preste atenção – Nada mal! Você decidiu organizar os estudantes em grupos. Permaneça onde está refletindo o que eles aprenderam sobre resolução de conflitos interpessoais com essa abordagem.

V / VI - Boa sorte – Você está no caminho correto! Você acompanhou os estudantes durante o processo de formação de grupos, ajudando eles a entender e a respeitar pessoas diferentes. Por esse caminho, com certeza, eles irão ver que pertencem a um time e ajudarão uns aos outros na realização da missão juntos. Avance duas casas!

ACTIVE LEARNING

I / II - Má sorte – Como você deseja aprendizes ativos se você continua ministrando aulas chatas? Volte uma casa e permita que os estudantes desenvolvam tarefas complexas sob sua orientação.

III / IV - Preste atenção – Permitir que os estudantes perguntem durante a aula não é um aprendizado ativo. Permaneça onde está, refletindo sobre uma nova abordagem para que seus estudantes aprendam por uma via ativa.

V / VI - Boa sorte – Impressionante! Você mantém seus estudantes trabalhando ativamente através de tarefas complexas para resolver. Você habilidosamente guia o processo pedagógico de aprendizagem utilizando psicologia positiva e palavras encorajadoras. Avance duas casas!

LEARNING BY DOING

I / II - Má sorte – Você realmente acredita que resolver uma extensa prova de questões fechadas é uma abordagem “Learning by Doing”? Volte uma casa para planejar um *project based learning* com seus estudantes e colegas.

III / IV - Preste atenção – Estudo de caso que possui a mesma resposta, não é uma abordagem “Learning by doing”. Permaneça onde está refletindo como ajudar os estudantes a desenvolver algo diferente, utilizando seu conhecimento prévio e novos estudos.

V / VI - Boa sorte – Inacreditável! Você faz do jeito certo, proporciona aos estudantes algo novo para aprender através da realização de experimentos por eles mesmos. Como você pode ver, “Learning by Doing” também significa “No clean hands student”. Avance duas casas!

COMPETENCE DEMONSTRATION

I / II - Má sorte – Não compare um estudante com outro, nem tente classificá-los de acordo com suas notas. Se você faz isso, alguns deles podem se sentir desconfortáveis para realizar uma tarefa de demonstração de competência. Volte uma casa, encoraje a auto-avaliação, avaliação por pares e grupos (avaliação formativa) e discuta com os estudantes sobre a importância das competências para a vida profissional.

III / IV - Preste atenção – Você esqueceu de executar uma sessão de reflexão com seus estudantes sobre o comportamento ético no ambiente de trabalho. Permaneça onde está refletindo quão importante é esse assunto para um jovem profissional.

V / VI - Boa sorte – Você tem usado avaliação formativa ao longo do curso, olhando as falhas e os mal-entendidos dos estudantes. Você os orienta a alcançarem suas competências. Avance quatro casas!